

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN NACIONAL DE CURRÍCULO
BACHILLERATO TÉCNICO ARTÍSTICO
DISEÑO CURRICULAR**



**DESARROLLO CURRICULAR
DISEÑO GRÁFICO**

Quito, noviembre de 2011

OBJETIVO GENERAL DEL CURRÍCULO

Interpretar y concretar proyectos de diseño gráfico y comunicación visual, utilizando técnicas básicas de diseño y herramientas tecnológicas actualizadas, logrando respuestas creativas ajustadas a los requerimientos del cliente y características de la población objetivo.

A) MÓDULOS ASOCIADOS A UNIDADES DE COMPETENCIA

- ✓ Procesos del diseño gráfico (241 períodos)
- ✓ Elaboración del arte (303 períodos)
- ✓ Diseño asistido por el ordenador (DAO) (305 períodos)
- ✓ Arte final (165 períodos)

B) MÓDULOS DE CARÁCTER BÁSICO Y/O TRANSVERSAL

- ✓ Dibujo técnico aplicado (307 períodos)
- ✓ Historia del arte gráfico (138 períodos)

C) MÓDULO DE FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL (66 períodos)

D) MÓDULO DE FORMACIÓN EN CENTROS DE TRABAJO (160 horas)

DESARROLLO CURRICULAR DEL MÓDULO

Módulo 1: PROCESOS DEL DISEÑO GRÁFICO

(Asociado a la Unidad de Competencia 1).

Objetivo del Módulo formativo:

Elaborar diseños para la creación del arte a partir de la idea inicial y requerimientos del cliente.

Selección del tipo de contenido organizador:

Los procedimientos

Identificación y ordenación de las Unidades de Trabajo (UT):

UT 1: Fundamentos de diseño (60 períodos)

UT 2: Sustratos de impresión (25 períodos)

UT 3: Papelería y plegables (20 períodos)

UT 4: Creatividad (21 períodos)

UT 5: Elaboración de bocetos (49 períodos)

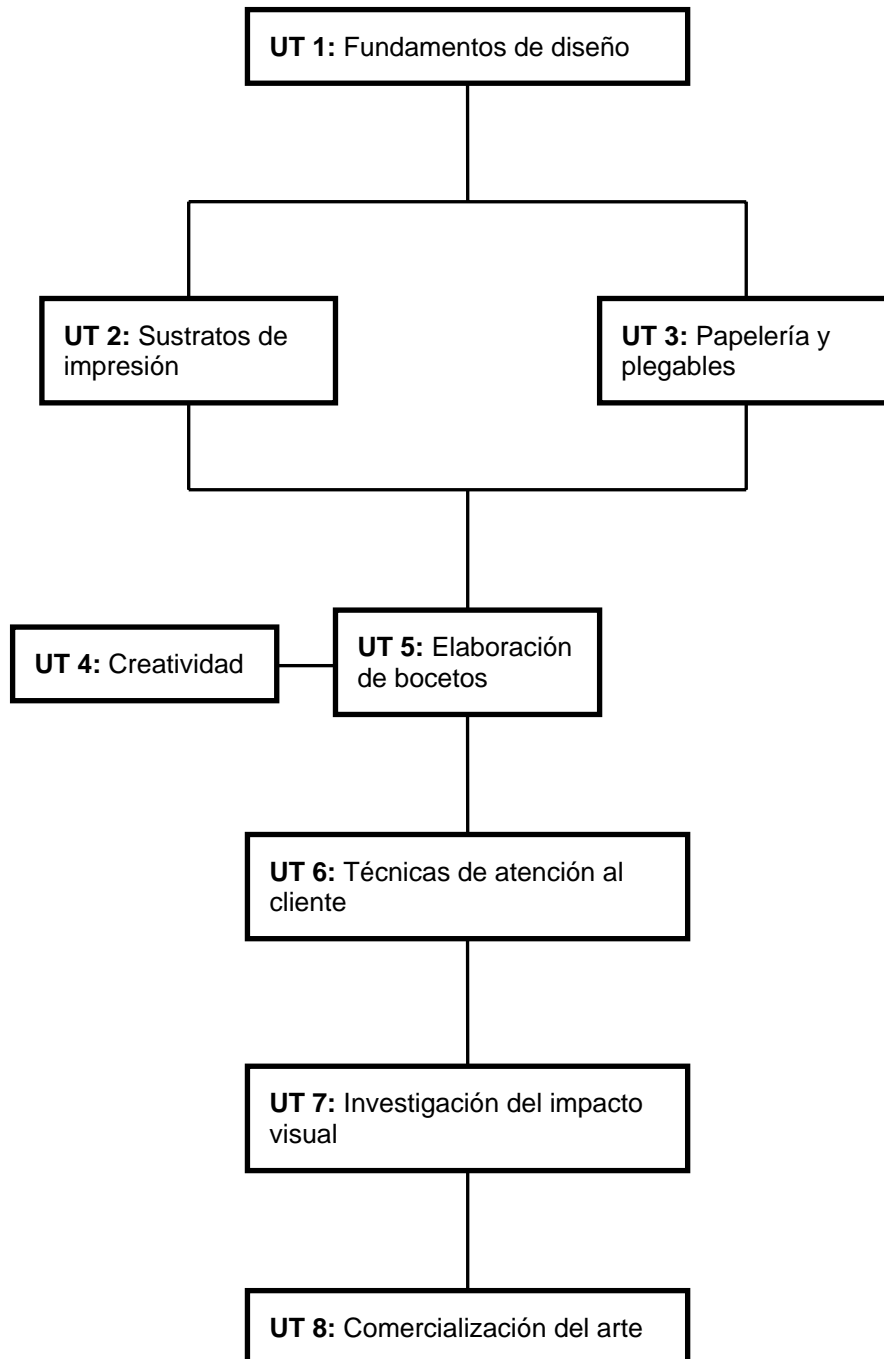
UT 6: Técnicas de atención al cliente (21 períodos)

UT 7: Investigación del impacto visual (30 períodos)

UT 8: Comercialización del arte (15 períodos)

Duración total: 241 *períodos*

RELACIÓN DE UNIDADES DE TRABAJO DEL MÓDULO Y CONEXIÓN ENTRE ELLAS



DESARROLLO DE LAS UNIDADES DE TRABAJO

UNIDAD DE TRABAJO Nº 1: *Fundamentos de diseño*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Reconocer los principios y fundamentos del diseño gráfico aplicados en diferentes diseños.*

(Tiempo estimado: 60 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Describir las características de los principios y fundamentos del diseño gráfico.
- Aplicar los principios de la composición en la elaboración de artes.
- Identificar las cualidades del color aplicado en luz y pigmento.
- Realizar diseños combinando los diferentes principios y fundamentos del diseño gráfico.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Aspectos característicos del diseño gráfico.
- El diseño gráfico y su evolución.
- Principios fundamentales de la composición gráfica: punto, línea, forma, textura, equilibrio, proporción, unidad, fondo, forma, ritmo.
- Fundamentos de la cromática en el diseño gráfico: cualidades del color, círculo cromático. Colores complementarios y análogos. Teoría aditiva y sustractiva del color. Colores fríos y cálidos.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Ser responsable y eficiente.
- Ser ordenado y sistemático en el trabajo.
- Cuidar de la higiene y limpieza en el trabajo.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Identificar y explicar los aspectos principales de los fundamentos del diseño gráfico.
- Explicar las cualidades del color en la realización de armonías.
- Realizar ejercicios de diseño aplicando los principios de composición.
- Presentar en plenaria los diseños y argumentar cada uno de sus elementos.

Criterios de evaluación

- Se identifican con claridad los principios de composición aplicados en los diseños.
- Se evidencia la armonía en la combinación de colores.
- Se reconoce y argumenta cada uno de los elementos de un diseño.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 2: *Sustratos de impresión*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Reconocer los diferentes tipos, formatos y características de los sustratos de impresión.*

(Tiempo estimado: 25 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Describir las características de los diferentes tipos de sustratos utilizados en la impresión de artes.
- Seleccionar los sustratos según los requerimientos de nitidez de la impresión.
- Elegir el formato DIN adecuado para realizar correctamente una impresión.
- Calcular los costos del sustrato a ser utilizado en una impresión.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Sustratos: concepto, tipos, características y aplicaciones.
- El papel: proceso de fabricación, tipos, características y aplicaciones.
- Los formatos DIN: series y sistemas de impresión.
- Costo del sustrato: concepto, forma de cálculo.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Ser metódico y eficiente.
- Optimizar el uso de los materiales.
- Velar por la calidad de la impresión.
- Respetar los acuerdos y cumplir los compromisos.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Investigar y obtener muestras de la variedad de sustratos utilizados en la industria gráfica, en empresas gráficas y proveedoras de materiales.
- Presentar y explicar las características estandarizadas y las aplicaciones de los diferentes tipos de sustratos: PVC, tela, papel.
- Explicar el procedimiento a seguir para establecer el costo del sustrato a utilizar en una impresión.

Criterios de evaluación

- Se conceptualiza el sustrato y se reconocen sus tipos.
- Se diferencian las características y aplicaciones de cada tipo de sustrato.
- Se identifican las técnicas para ahorrar material en el proceso de impresión.
- Se calcula el costo del sustrato en un trabajo de diseño gráfico.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 3: Papelería y plegables

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Desarrollar diferentes tipos de soportes en papelería y plegables, para utilizarlos en la realización de diseños creativos que impacten en la comunicación visual.*

(Tiempo estimado: 20 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Realizar diferentes soportes de papelería para la elaboración de diseños.
- Elaborar diferentes tipos de plegables para lograr el impacto visual deseado al momento de realizar el diseño.
- Utilizar el diseño de papelería y plegables para la creación de una imagen corporativa.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Soportes de la publicidad impresa: conceptos, historia, tipos y aplicaciones.
- Diseño de papelería: folletos, cartillas, volantes, afiches, pendones, carpetas institucionales, empaques, etiquetas, stands o exhibidor, anuncio de prensa o revista, etc. Importancia, procedimiento y aplicaciones
- Diseño de plegables: tipos de plegado, procedimiento y aplicaciones.
- Diseño de catálogos: formatos, reglas de aplicación del diseño.
- Diseño de portafolios: formatos, reglas de aplicación del diseño.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Mantener buenas relaciones en el equipo de trabajo.
- Tener autoconfianza.
- Ser creativo al plasmar las ideas de manera gráfica.
- Ser dinámico a la hora de trabajar.
- Optimizar el tiempo en el trabajo.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Demostrar el uso de los soportes de papelería y aplicarlos en diferentes ejercicios.
- Explicar la realización y uso de los diferentes tipos de plegables.
- Desarrollar un kit publicitario impreso.
- Elaborar un diseño de packin.

Criterios de evaluación

- Se identifica el uso de los diferentes soportes de papelería.
- Se reconoce el uso de los diferentes tipos de plegables.
- Los soportes de papelería y plegables cumplen con las normas técnicas del diseño.
- Los trabajos realizados denotan la originalidad del autor.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 4: *Creatividad*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Aplicar diversas herramientas para el desarrollo de la creatividad, con el fin de generar ideas para solucionar problemas y proponer alternativas de mejora al trabajo de diseño gráfico.*

(Tiempo estimado: 21 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Interpretar los factores de la creatividad para lograr un mejor desenvolvimiento en el diseño gráfico.
- Aplicar las técnicas para el desarrollo de la creatividad en la resolución de problemas.
- Realizar imágenes y dibujos para la creación de nuevos productos.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- La creatividad: concepto, factores y alcance. La originalidad y la innovación. La personalidad creativa. Los indicadores de la creatividad. Las etapas de la creatividad.
- Técnicas para la generación de ideas: importancia y características.
- Técnicas para el desarrollo de la creatividad: importancia y características.
- Los paradigmas: concepto y cambios. La actitud asertiva y proactiva.
- Los mapas mentales: concepto, importancia y técnicas de construcción.
- La solución creativa de problemas: clasificación de los problemas, maneras de resolver un problema.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Tener empatía con el grupo de trabajo.
- Ser colaborativo en el desarrollo de los trabajos.
- Ser comunicativo y tolerante.
- Tener autoconfianza.
- Optimizar el tiempo de trabajo.
- Ser creativo al plasmar las ideas de manera gráfica.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar los conceptos asociados a la creatividad.
- Analizar en grupos de trabajo la importancia de la creatividad.
- Realizar ejercicios de generación de ideas para el diseño gráfico.
- Resolver problemas gráficos aplicando las técnicas de desarrollo de la creatividad.

Criterios de evaluación

- Se identifican y diferencian los conceptos asociados a la creatividad.
- Se identifican y aplican adecuadamente las técnicas de generación de ideas y desarrollo de la creatividad.
- Se proponen soluciones creativas y coherentes a problemas gráficos.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 5: *Elaboración de bocetos*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Elaborar bocetos para el desarrollo de proyectos creativos de artes finales, considerando todos los elementos visuales a utilizarse en la reproducción final.*

(Tiempo estimado: 49 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Interpretar y dibujar ideas visualizadas mentalmente, sobre cualquier papel y sin ningún contenido técnico.
- Plasmar las ideas del trabajo a desarrollar utilizando técnicas básicas de diseño.
- Delimitar los espacios para textos, fotografías e ilustraciones, utilizando instrumentos técnicos.
- Realizar bocetos con diferentes composiciones de elementos gráficos.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- El Boceto: conceptualización, importancia y funciones.
- Clasificación de los bocetos: burdo, comprensivo y Dummy.
- Consideraciones previas: entorno de trabajo, iluminación, materiales.
- Conceptos generales: composición, elementos gráficos, formatos.
- Composiciones iniciales: retícula, textos, grafismos, contra grafismos
- Técnicas de realización de bocetos: procedimientos y aplicaciones.
- El color en el boceto: importancia y aplicación.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Tener empatía con el grupo de trabajo.
- Ser colaborativo en el desarrollo de los trabajos.
- Ser comunicativo y tolerante.
- Tener autoconfianza.
- Ser creativo al plasmar las ideas de manera gráfica.
- Valorar el trabajo metódico, organizado y realizado eficazmente.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar los conceptos relacionados con la elaboración de bocetos.
- Demostrar las técnicas utilizadas en la elaboración de bocetos.
- Realizar bocetos aplicando diferentes elementos gráficos y técnicas de composición.

Criterios de evaluación

- Se reconocen los diferentes tipos de bocetos y su función.
- Las representaciones gráficas guardan relación con las ideas planteadas.
- Los bocetos realizados cumplen con las exigencias de representación gráfica.
- La composición de los elementos gráficos se realiza técnicamente.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 6: *Técnicas de atención al cliente*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Desarrollar técnicas de atención al cliente para mantener una adecuada comunicación e interrelación.*

(Tiempo estimado: 21 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Aplicar técnicas comunicacionales de atención a los clientes.
- Identificar y documentar las ideas y requerimientos del cliente.
- Llenar los documentos de registro de clientes para mantener actualizada la base de datos.
- Elaborar documentos de comunicación interna de la empresa.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- La comunicación: importancia, elementos, proceso. Comunicación interna y externa de la empresa.
- La comunicación escrita en la empresa: documentos tipo, características, destinatarios.
- Los clientes: conceptualización, clientes internos y externos, necesidades de los clientes.
- Atención a los clientes: importancia, fases, técnicas, calidad del servicio.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Relacionarse con los clientes externos con cortesía.
- Tener empatía en el trato con los compañeros de trabajo.
- Ser comunicativo y tolerante.
- Tener autoconfianza.
- Valorar el trabajo metódico, organizado y realizado eficazmente.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Analizar en grupos de trabajo la importancia de la atención al cliente.
- Aplicar técnicas de atención al cliente en situaciones simuladas.
- Llenar registros de información de los clientes con datos supuestos.
- Elaborar diferentes documentos de trabajo utilizados en la empresa.

Criterios de evaluación

- Se reconoce la importancia de la atención al cliente.
- Se identifican las técnicas de atención al cliente y su aplicación.
- Se organiza y presenta adecuadamente toda la información y documentación generada.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 7: *Investigación del impacto visual*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Detectar oportunidades de comunicación visual en el mercado, mediante la investigación de grupos objetivos específicos y el análisis de los productos.*

(Tiempo estimado: 30 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Reconocer las características de las manifestaciones y publicaciones publicitarias.
- Reconocer los mensajes propuestos en las campañas publicitarias para lograr un impacto visual
- Crear formas con impacto visual para promocionar productos.
- Proponer formas de publicidad para diferentes productos.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Introducción a la publicidad: definición, significado, objetivos, formas.
- Historia de la publicidad: las primeras manifestaciones publicitarias, la publicidad impresa, las publicaciones publicitarias, la publicidad moderna.
- El anunciante: definición, tipos y objetivos. El anunciante y la agencia de publicidad.
- El producto: conceptualización, clasificación y diseño. Los bienes de consumo.
- El logotipo: definición, usos, criterios para su creación, diseño.
- El eslogan: características, tipos y creación.
- El mercado: conceptualización, tipos, segmentación del mercado.
- El briefing del producto: definición, características, componentes. Antecedentes publicitarios. Target (público objetivo). Objetivos publicitarios.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Valorar la importancia de la publicidad para llegar a un grupo objetivo.
- Tener empatía en el trato con clientes.
- Ser comunicativo y tolerante.
- Demostrar creatividad en la comunicación de ideas con impacto visual.
- Valorar el trabajo metódico, organizado y realizado eficazmente.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar los conceptos relacionados con la publicidad y la importancia del impacto visual en la misma.
- Realizar un ejercicio de estudio y segmentación de mercado.
- Analizar en grupos de trabajo las características de los grupos objetivos.
- Elaborar en grupos de trabajo un briefing con el producto o servicio que se les asigne.
- Elaborar un logotipo y un eslogan de acuerdo con las características del producto y grupo objetivo.

Criterios de evaluación

- Se identifican con claridad los conceptos relativos a la publicidad.
- Se reconoce la importancia de conocer las características de los grupos objetivos.
- El briefing realizado cumple con los requerimientos técnicos.
- El logotipo y el eslogan se han creado atendiendo las características del producto y del grupo objetivo.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 8: Comercialización del arte

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Aplicar técnicas básicas de venta en la comercialización de productos de diseño gráfico.*

(Tiempo estimado: 15 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Seleccionar técnicas de venta en función de las características del producto y del grupo objetivo.
- Redactar cartas comerciales.
- Elaborar ofertas de productos en base a condiciones establecidas.
- Calcular precios de venta y márgenes bruto y comercial.
- Elaborar y mantener ficheros de clientes.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- El proceso de ventas: formas de comercialización, captación de clientes, elaboración de ofertas, técnicas de venta.
- Fijación de precios: cálculo de costos, márgenes comerciales. Operaciones con intereses de aplazamiento.
- Registro de operaciones de ventas: correspondencia de clientes, registro de clientes libro de facturas, libros contables.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Tener empatía en el trato con clientes y proveedores.
- Interesarse por presentar correctamente los trabajos escritos.
- Valorar el trabajo metódico, organizado y realizado eficazmente.
- Trabajar de forma autónoma.
- Tener autoconfianza.
- Adaptarse a situaciones de trabajo cambiantes.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Analizar las fases del proceso de venta de productos.
- Realizar ejercicios de cálculo de precios de venta.
- Elaborar planes de comercialización de productos de diseño gráfico, definiendo las técnicas a aplicar.
- Formar grupos de trabajo para que interactúen en ejercicios de comercialización.

Criterios de evaluación

- Se interpretan las fases del proceso de venta de productos.
- Se identifican y calculan los componentes del costo de los productos.
- Los planes de comercialización cumplen con los requisitos técnicos establecidos.
- Se diferencian las técnicas de comercialización en función de su aplicación.

DESARROLLO CURRICULAR DEL MÓDULO

Módulo 2: ELABORACIÓN DEL ARTE

(Asociado a la Unidad de Competencia 2).

Objetivo del Módulo formativo:

Establecer el proceso técnico para diseñar y elaborar las artes aplicando técnicas manuales.

Selección del tipo de contenido organizador:

Los procedimientos

Identificación y ordenación de las Unidades de Trabajo (UT):

UT 1: La composición (40 períodos)

UT 2: La cromática (30 períodos)

UT 3: Técnica de lápices de color (35 períodos)

UT 4: Técnica de la témpera (35 períodos)

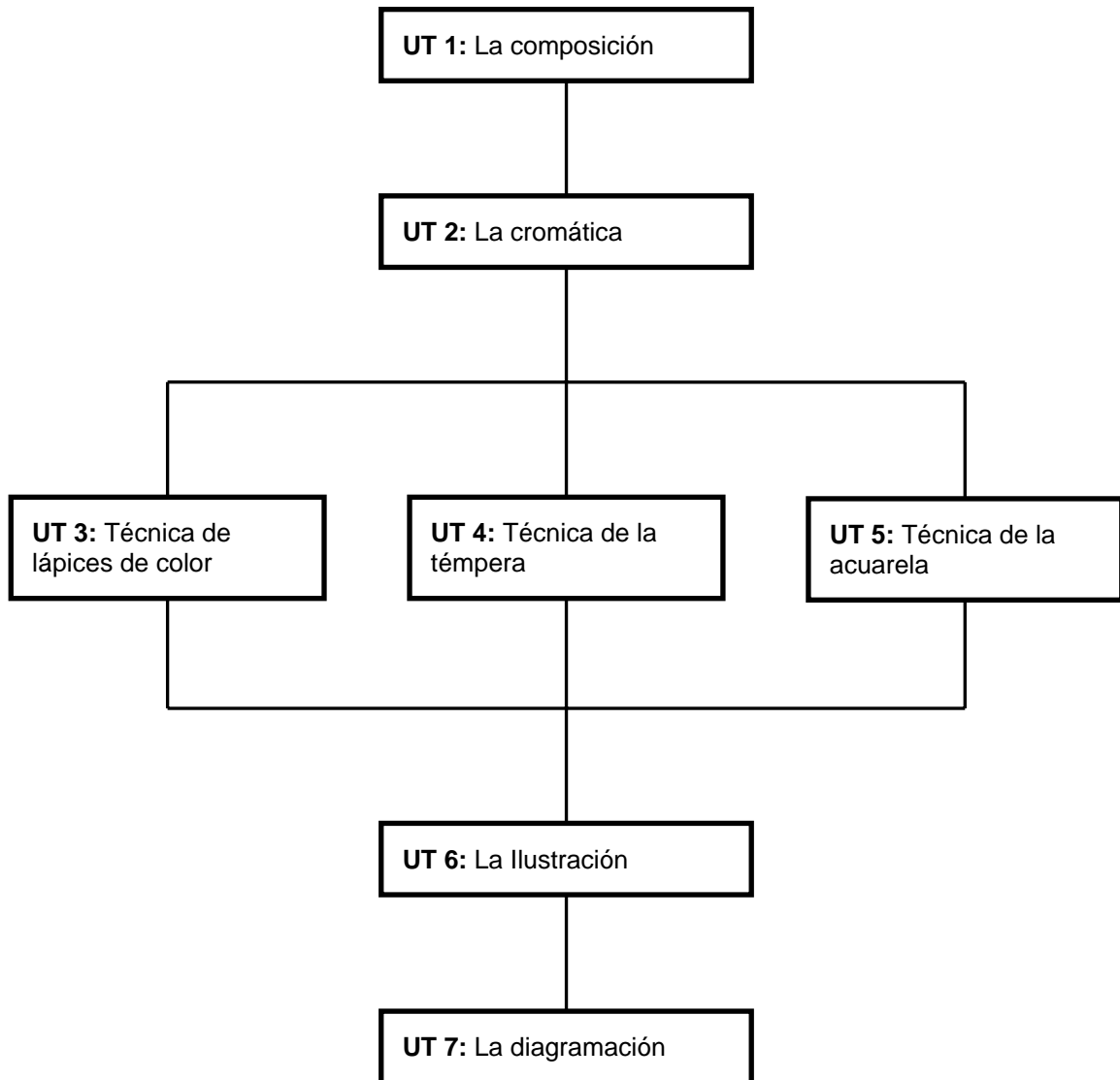
UT 5: Técnica de la acuarela (45 períodos)

UT 6: La Ilustración (58 períodos)

UT 7: La diagramación (60 períodos)

Duración total: 303 *períodos*

RELACIÓN DE UNIDADES DE TRABAJO DEL MÓDULO Y CONEXIÓN ENTRE ELLAS



DESARROLLO DE LAS UNIDADES DE TRABAJO

UNIDAD DE TRABAJO Nº 1: *La composición*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Elaborar artes aplicando los principios de composición utilizados en el campo del diseño gráfico.*

(Tiempo estimado: 40 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Utilizar la línea para separar planos que delimitan objetos, creando siluetas comprensibles a la vista.
- Conjuguar líneas de diferente densidad y dirección para concebir texturas visuales en trama.
- Representar objetos, formas y estructuras por medio de líneas de diferente valor, dirección e intensidad.
- Utilizar las figuras fundamentales como el círculo el triángulo y el cuadrado en composiciones armónicas.
- Representar el volumen de los objetos por medio de valores tonales.
- Interpretar en cuerpos geométricos los valores tonales confiriéndoles aspecto.
- Crear composiciones utilizando contrastes tonales y/o valores tonales.
- Realizar composiciones utilizando valores de color tonal y gamas.
- Ejecutar obras simétricas y asimétricas.
- Aplicar la armonía como la relación coherente entre los elementos constitutivos de una obra.
- Estructurar obras siguiendo los fundamentos de la sección áurea basada en el número 1: 1,618.
- Ubicar el punto de interés en el punto de oro en forma intuitiva de forma que converja con un análisis matemático.
- Realizar composiciones con diferentes elementos plásticos que guardan relación y proporción entre sí y en conjunto.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Elementos de la composición: punto, línea, forma, volumen, espacio, color, texturas.
- Principios compositivos: unidad en la variedad, proporción, ritmo, equilibrio, centro de interés, sección áurea.
- Estructuras compositivas: movimiento, simetría y asimetría, convergencia, divergencia, espiral, concéntrica, excéntrica.
- Clases de composición: figurativa, dinámica, clásica, abstracta.
- Esquemas compositivos.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Mantener una actitud positiva para la experimentación.
- Mostrar interés por el descubrimiento.
- Desarrollar los procesos de trabajo de manera ordenada y sistemática.
- Ser dinámico en la creación de las aplicaciones del dibujo.
- Demostrar limpieza en la realización de las aplicaciones.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Destacar el uso de la luz y sombra para agregar valores compositivos a los trabajos.

- Estructurar composiciones armónicas personales con criterio estético.
- Determinar por análisis simple los elementos principales, secundarios, terciarios, redundantes y discordantes.
- Aplicar composiciones asimétricas con equilibrio en la forma y color para conseguir estética.
- Realizar ejercicios siguiendo el proceso de ejecución: encuadre, boceto, definición y acabado.

Criterios de evaluación

- Se usa adecuadamente la luz y sombra para agregar valores compositivos a los trabajos.
- Las composiciones armónicas reflejan un criterio estético
- Se determina con precisión los elementos principales, secundarios, terciarios, redundantes y discordantes en el diseño.
- En las composiciones asimétricas se denota equilibrio en la forma y color para conseguir estética

UNIDAD DE TRABAJO Nº 2: *La cromática*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Aplicar los principios de la cromática utilizando pigmentos y gamas para la obtención de armonías.*

(Tiempo estimado: 30 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Mezclar colores para obtener otros nuevos.
- Aplicar colores que produzcan sensaciones (frío, calor, serenidad, alegría, tristeza, etc.).
- Conseguir contrastes, efectos y transparencias.
- Aplicar gamas de colores.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- La cromática: conceptualización, importancia, aplicaciones. Acromática.
- Clasificación del color: por su intensidad, por su formación, por su intensidad.
- La métrica del color: características psicológicas, tono, saturación, luminosidad.
- Modelos de color: aditivos, sustractivos, análogos.
- Modulación del color: escalas acromáticas y cromáticas, monocromías y policromías.
- El color en la imprenta: síntesis sustractiva, síntesis aditiva, bicromías, tricromías.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Mostrar una actitud positiva para la experimentación.
- Manifestar interés por el descubrimiento de nuevas sensaciones.
- Mantener limpias y en orden las herramientas y el área de trabajo.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Realizar una rosa cromática.
- Realizar composiciones aplicando colores cálidos y fríos.
- Establecer diferencias entre monocromías y policromías.
- Realizar ejercicios de degradación del color con los tonos.
- Identificar los colores utilizados en una imprenta.

Criterios de evaluación

- A través de la mezcla se obtienen los colores solicitados.
- Las composiciones son coherentes con las sensaciones requeridas.
- Se establecen con claridad las diferencias entre monocromías y policromías.
- La degradación de los colores con tonos se ajusta a lo solicitado.
- Se reconocen los colores utilizados en una imprenta.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 3: *Técnica de lápices de color*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Realizar dibujos referidos a diferentes temáticas, aplicando la técnica de lápices de color, para utilizarlos en la campo del diseño gráfico.*

(Tiempo estimado: 35 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Mezclar colores y obtener otros nuevos utilizando lápices de color.
- Conseguir contrastes, efectos y transparencias.
- Aplicar gamas de colores.
- Crear diferentes temas aplicando la técnica de los lápices de color.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Los lápices de color: características, técnicas de uso y aplicaciones.
- Materiales utilizados en la aplicación de la técnica de lápices de color.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Manifestar interés por el descubrimiento de nuevas sensaciones.
- Demostrar una actitud positiva para trabajar en equipo.
- Mantener limpias y en orden las herramientas y el área de trabajo.
- Valorar el trabajo metódico, organizado y realizado eficazmente.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Identificar y explicar las características de los lápices de color.
- Realizar ejercicios de trazos con los lápices de color.
- Hacer ejercicios de mezcla de colores y degradaciones.
- Realizar trabajos prácticos en diferentes temáticas con los lápices de color.

Criterios de evaluación

- Se identifican con claridad las características de los lápices de color.
- Los trazos hechos con los lápices de color son correctos.
- La mezcla de colores y las degradaciones se ajustan a los resultados requeridos.
- Los trabajos hechos con lápices de color son de buena calidad.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 4: *Técnica de la témpera*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Realizar dibujos referidos a diferentes temáticas, aplicando la técnica de la témpera, para utilizarlos en la campo del diseño gráfico.*

(Tiempo estimado: 35 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Mezclar colores y obtener otros nuevos utilizando la témpera.
- Conseguir contrastes, efectos y transparencias.
- Aplicar gamas de colores.
- Crear diferentes temas aplicando la técnica de la témpera.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- La témpera: características, técnicas de uso y aplicaciones.
- Materiales: soportes y pinceles.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Manifestar interés por el descubrimiento de nuevas sensaciones.
- Demostrar una actitud positiva para trabajar en equipo.
- Mantener limpias y en orden las herramientas y el área de trabajo.
- Valorar el trabajo metódico, organizado y realizado eficazmente.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Identificar y explicar las características de la témpera.
- Realizar ejercicios de trazos con la témpera.
- Hacer ejercicios de mezcla de colores y degradaciones.
- Realizar trabajos prácticos en diferentes temáticas con la témpera.

Criterios de evaluación

- Se identifican con claridad las características de la témpera.
- Los trazos hechos con la témpera son correctos.
- La mezcla de colores y las degradaciones se ajustan a los resultados requeridos.
- Los trabajos hechos con témpera son de buena calidad.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 5: *Técnica de la acuarela*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Realizar dibujos referidos a diferentes temáticas, aplicando la técnica de la acuarela, para utilizarlos en la campo del diseño gráfico.*

(Tiempo estimado: 45 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Mezclar colores y obtener otros nuevos utilizando acuarela.
- Conseguir contrastes, efectos y transparencias.
- Aplicar gamas de colores.
- Realizar degradaciones.
- Crear diferentes temas aplicando la técnica de la acuarela.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- La acuarela: características, técnicas de uso y aplicaciones.
- Materiales para pintar a la acuarela: pinturas, soportes, pinceles.
- Degradaciones: sobre seco, sobre húmedo.
- Recursos de apoyo: cera, sal, masking.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Manifestar interés por el descubrimiento de nuevas sensaciones.
- Demostrar una actitud positiva para trabajar en equipo.
- Mantener limpias y en orden las herramientas y el área de trabajo.
- Valorar el trabajo metódico, organizado y realizado eficazmente.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Identificar y explicar las características de la acuarela.
- Realizar ejercicios de mezcla de colores y el círculo cromático.
- Hacer ejercicios de degradaciones sobre seco y sobre húmedo.
- Realizar trabajos prácticos en diferentes temáticas con la acuarela.

Criterios de evaluación

- Se identifican con claridad las características de la acuarela.
- La mezcla de colores y las degradaciones se ajustan a los resultados requeridos.
- Los trabajos hechos con acuarela son de buena calidad.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 6: *La ilustración*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Realizar ilustraciones a partir de la información proporcionada por el cliente, aplicando las técnicas del lenguaje gráfico.*

(Tiempo estimado: 58 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Relacionar las ilustraciones con las ideas de la comunicación visual.
- Crear ilustraciones en diferentes soportes utilizados en el medio publicitario.
- Realizar ilustraciones a partir de documentos escritos.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- La ilustración: conceptualización y características. La narrativa visual.
- Soportes y materiales: tipos, especificaciones técnicas y aplicaciones.
- El proceso de la ilustración: boceto, dibujo lineal, dibujo anatómico, volumen, luces y sombras, dibujo de perspectiva, diseño de personajes.
- Tipos de ilustración: portadas de libro, ilustración de libros, ilustración de páginas, viñetas, historietas, cuentos, etc.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Asumir una actitud positiva para la experimentación.
- Manifiestar interés por el descubrimiento.
- Denotar creatividad en el trabajo.
- Realizar un trabajo ordenado y sistemático.
- Ser dinámico en la creación de las aplicaciones del dibujo.
- Demostrar una actitud positiva para trabajar en equipo.
- Demostrar limpieza en la realización de la aplicación.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Analizar la importancia de la ilustración en las representaciones gráficas de medios escritos.
- Realizar ejercicios de dibujo lineal aplicados a diferentes temas.
- Realizar trabajos de ilustración aplicando temas narrativos.
- Realizar ejercicios de diferentes tipos de ilustración.

Criterios de evaluación

- Se reconoce la importancia de la ilustración en medios escritos.
- Los dibujos lineales guardan relación con el tema.
- Las ilustraciones expresan con claridad el contenido del tema.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 7: *La diagramación*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Elaborar machotes aplicando los elementos de la diagramación para la estructuración de documentos publicitarios impresos.*

(Tiempo estimado: 60 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Utilizar mallas reticulares para la estructuración de elementos gráficos.
- Realizar la diagramación de documentos aplicando las normas técnicas correspondientes.
- Describir la aplicación de los formatos en el proceso de diagramación y compaginado.
- Realizar la compaginación de documentos.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- La diagramación: conceptualización, claves, elementos, tipografía, color, composición. La retícula.
- Los formatos en el diseño editorial: secciones y partes de la publicación, la imagen en periódicos y revistas. Manual de normas gráficas.
- Los formatos en el diseño publicitario: el módulo, el faldón, la media página, el falso robapáginas, el robapáginas, la página, la doble página, la doble media página centrada horizontal, la doble media página enfrentada vertical, el anuncio isla, los encartes.
- El compaginado y la imposición de páginas.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Mostrar interés por el descubrimiento de nuevas estructuras.
- Denotar una actitud positiva para trabajar en equipo.
- Mantener limpias y en orden las herramientas y el área de trabajo.
- Asumir con criterio propio las ideas expuestas.
- Ser meticoloso y riguroso en el levantamiento de la información.
- Realizar los trabajos con iniciativa.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Analizar la importancia de aplicar la diagramación en la creación de documentos publicitarios.
- Explicar el uso de mallas reticulares para la estructuración de los elementos gráficos.
- Identificar y explicar la composición de la diagramación en un ejemplo práctico.
- Explicar e identificar los formatos de diagramación utilizados en una publicación existente.
- Realizar machotes aplicando los conceptos, retículas y formatos de diagramación.

Criterios de evaluación

- Las mallas reticulares se utilizan correctamente en la estructuración de elementos gráficos.
- Los formatos de diagramación se manejan con facilidad.
- La diagramación de documentos cumple con las normas técnicas establecidas.
- Los documentos se compaginan correctamente.

DESARROLLO CURRICULAR DEL MÓDULO

Módulo 3: DISEÑO ASISTIDO POR EL ORDENADOR (DAO)

(Asociado a la Unidad de Competencia 3).

Objetivo del Módulo formativo:

Desarrollar aplicaciones graficas utilizando de manera diestra las tecnologías digitales.

Selección del tipo de contenido organizador:

Los procedimientos

Identificación y ordenación de las Unidades de Trabajo (UT):

UT 1: Características de los equipos de cómputo (20 períodos)

UT 2: Cadena de digitalización (10 períodos)

UT 3: Fotografía digital (40 períodos)

UT 4: Software de diseño vectorial (30 períodos)

UT 5: Aplicaciones de diseño vectorial (40 períodos)

UT 6: Software para edición digital de bits (30 períodos)

UT 7: Aplicaciones de diseño de bits (40 períodos)

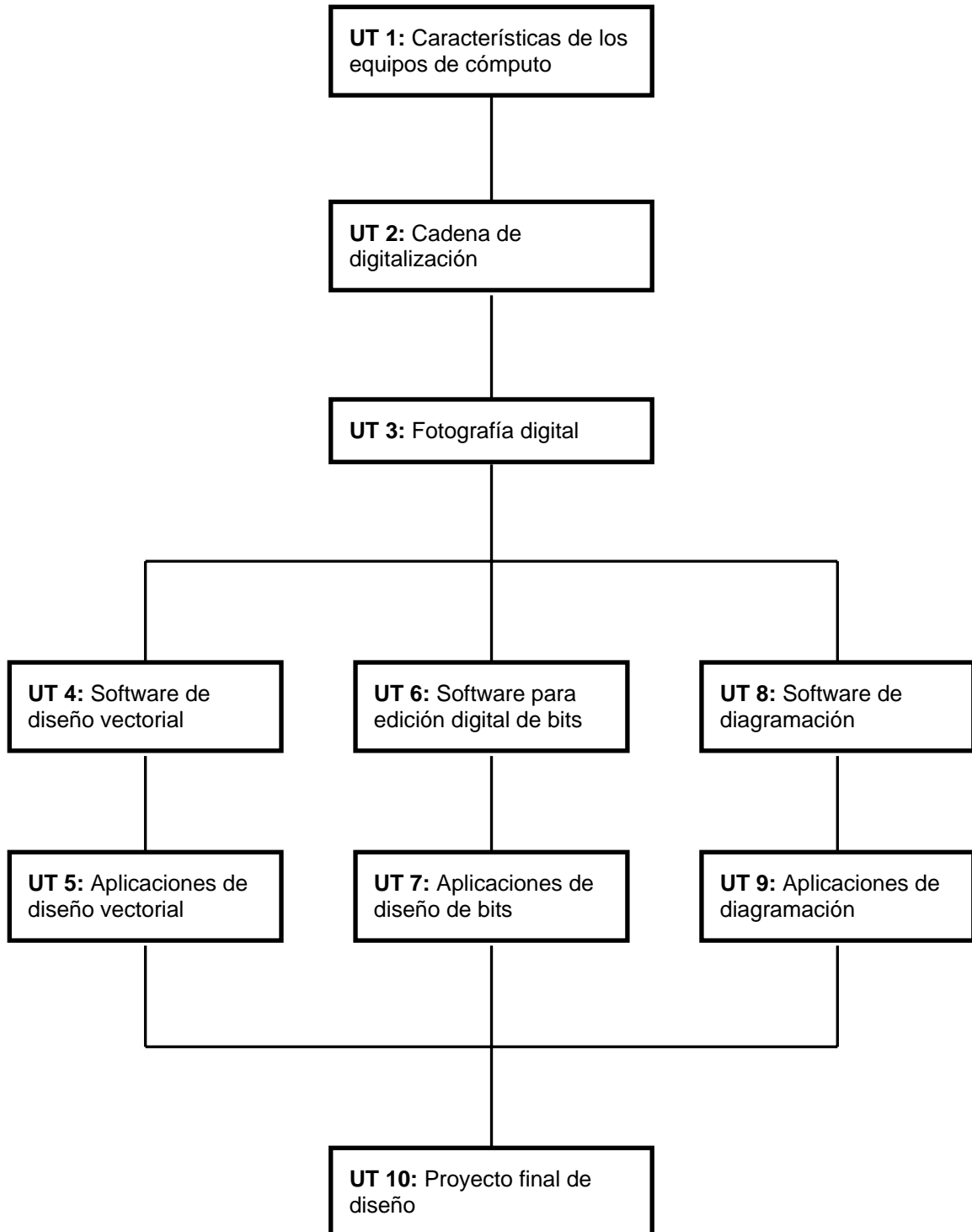
UT 8: Software de diagramación (30 períodos)

UT 9: Aplicaciones de diagramación (40 períodos)

UT 10: Proyecto final de diseño (25 períodos)

Duración total: *305 períodos*

RELACIÓN DE UNIDADES DE TRABAJO DEL MÓDULO Y CONEXIÓN ENTRE ELLAS



DESARROLLO DE LAS UNIDADES DE TRABAJO

UNIDAD DE TRABAJO N° 1: *Características de los equipos de computo*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Identificar la estructura y características de los equipos de cómputo para emplearlos en procesos de diseño gráfico.*

(Tiempo estimado: 20 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Describir los componentes y características del hardware de los equipos de cómputo utilizados en diseño gráfico.
- Manipular con destreza los periféricos de entrada/salida y almacenamiento, respetando las normas de uso de los diferentes dispositivos.
- Reconocer los diferentes sistemas operativos, sus usos aplicaciones, y el uso de licencias establecidas para el área del diseño gráfico.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- El hardware: conceptualización y características.
- Los equipos de cómputo: tipos, partes, funcionamiento.
- Los periféricos de entrada/salida y almacenamiento: conceptos, características y aplicaciones.
- Los sistemas operativos: conceptualización, tipos y usos.
- La interfaz gráfica: conceptualización, tipos y aplicaciones.
- Las licencias: importancia y usos.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Responsabilizarse de las tareas encomendadas.
- Presentar los trabajos con puntualidad y pulcritud.
- Realizar los trabajos con autonomía.
- Asumir con criterio propio las ideas expuestas.
- Ser riguroso en el levantamiento de la información.
- Trabajar con iniciativa y dinamismo.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Identificar y explicar la estructura básica de un equipo de cómputo.
- Reconocer las características de los equipos de cómputo.
- Explicar la función de los periféricos de entrada/salida y almacenamiento.
- Identificar las características de los diferentes sistemas operativos utilizados en el diseño gráfico.
- Explicar el funcionamiento de la interface gráfica de los sistemas operativos.
- Comparar las diferentes licencias y sus usos.
- Realizar ejercicios de manipulación de los equipos de cómputo.

Criterios de evaluación

- Se identifica con exactitud las partes y características del hardware de los equipos de cómputo.
- Se identifican e instalan los periféricos de entrada/salida y almacenamiento.
- Se identifican y diferencian los sistemas operativos utilizados en el diseño gráfico.

- Se identifican las interfaces gráficas de los sistemas operativos.
- Se reconoce la importancia de las licencias y sus usos.
- Se manipulan correctamente los equipos de cómputo.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 2: Cadena de digitalización

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Utilizar correctamente los diferentes instrumentos para la digitalización y tratamiento de la información.*

(Tiempo estimado: 10 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Manejar los dispositivos para la creación de información digital.
- Aplicar los procesos de gestión para la organización de ficheros y archivos.
- Contrastar los diferentes formatos para la entrega del diseño.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- La digitalización informática: conceptualización, importancia, dispositivos de captura. El escáner. La tableta digitalizadora. El lápiz óptico. Las cámaras fotográficas.
- La imagen digital o mapa de bits: conceptualización, el pixel, la dimensión de pixel, la resolución o calidad de imagen, la profundidad de bits.
- Los archivos: conceptualización, tamaño, organización de ficheros, archivos y directorios. Almacenamiento. Compartición de directorios y archivos. Compresión de formatos y archivos digitales. Tipos y formas de entrega.
- Manejo de redes y departamentos: tipos, estructuras, compatibilidad,

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Responsabilizarse de las tareas encomendadas.
- Ser analítico y crítico.
- Trabajar con iniciativa y dinamismo.
- Realizar los trabajos con autonomía y eficacia.
- Ser organizado en el almacenamiento de la información.
- Asumir con criterio propio las ideas expuestas.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar la importancia de la digitalización de la información.
- Identificar y analizar el dispositivo correcto para realizar las capturas.
- Realizar ejercicios de aplicación de los conceptos de imagen digital, pixel, resolución, profundidad de bits y tamaño de archivos para digitalizarlos.
- Elaborar organizadores gráficos y representarlos en ficheros y archivos.
- Compartir ficheros y acceder desde otros equipos y departamentos.
- Seleccionar archivos y exportarlos a los diferentes formatos, comprimirlos y realizar un análisis de diferenciación entre ellos.

Criterios de evaluación

- Se identifica y maneja correctamente la cadena de digitalización.
- Se identifican y usan correctamente los diferentes dispositivos de captura.
- Se manejan correctamente los ficheros y archivos.
- Se realiza adecuadamente la compartición de archivos y ficheros.
- La exportación de los archivos a otros formatos se realiza con eficiencia.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 3: *Fotografía digital*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Obtener imágenes fotográficas para la composición de diseños gráficos.*

(Tiempo estimado: 40 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Reconocer la estructura y funcionamiento de una cámara fotográfica.
- Manejar correctamente una cámara fotográfica.
- Aplicar las normas de composición y reglas de fotografía para una correcta composición fotográfica.
- Aplicar las recomendaciones para hacer fotografías de entes y entornos de mayor utilidad gráfica.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- La fotografía: reseña histórica. La fotografía digital: orígenes y principios de funcionamiento.
- La cámara fotográfica: estructura básica, funcionamiento, tipos de cámaras, objetivos, filtros.
- Fotografía luz y color: carácter ondulatorio de la luz, el color de la luz, el color y la temperatura, la medición de la luz. el exposímetro. La luz natural, rasante, contraluz, silueta, ambiental. La luz y la superficie. El flash.
- Campo y planos de la imagen: primer plano, segundo plano, desenfoco.
- Elementos fotográficos: líneas, mosaico y textura. Exposición y enfoque. Perspectiva. El retrato y fondo del retrato.
- Creación de una fotografía: el encuadre, el punto de vista. reglas para fotografiar.
- El revelado y la impresión: los archivos fotográficos, la resolución y el píxel, el papel fotográfico, la reversión química, la impresión de la foto digital.
- Recomendaciones para fotografiar: personas, animales, paisajes naturales, ciudades y pueblos, interiores.
- Tipos de fotografía: aérea, subacuática, astronómica, la macrofotografía, científica y microscópica.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Realizar los trabajos encomendados con autonomía.
- Presentar sus representaciones con puntualidad y originalidad.
- Desarrollar los trabajos y actividades con eficacia.
- Ser creativo a la hora de encuadrar una fotografía.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Iniciar la unidad de trabajo con la reseña histórica de la fotografía y su evolución.
- Solicitar a los estudiantes realicen un ensayo referido a la importancia de la fotografía en la historia de la humanidad.
- Realizar una clase expositiva-demostrativa para analizar las diferencias entre la fotografía convencional y la digital.
- Demostrar y comparar el funcionamiento de una cámara convencional y una digital.
- Analizar impresiones fotográficas digitales y de sustrato químico.
- Realizar ejercicios de tomas fotográficas, aplicando las recomendaciones técnicas y manipulando correctamente la cámara fotográfica.
- Realizar demostraciones y ejercicios del proceso de revelado y ampliación manual.
- Proponer y seleccionar ideas para tomar fotografías aplicables al diseño gráfico.

- Proponer temas para fotografías digitales, para que los estudiantes realicen y expongan sus composiciones.

Criterios de evaluación

- Se identifican con claridad las partes de una cámara fotográfica y su función.
- Se manipula correctamente la cámara fotográfica durante su utilización.
- Se reconocen las reglas y normas de la creación fotográfica.
- Se observan las recomendaciones para la captura de imágenes de diferentes entes y entornos.
- Se realiza la composición fotográfica de una imagen, adecuada al mensaje que el diseño gráfico debe emitir.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 4: *Software de diseño vectorial*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Utilizar correctamente el software de diseño vectorial y sus herramientas para la creación de diferentes soportes vectoriales.*

(Tiempo estimado: 30 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Describir las aplicaciones del diseño vectorial en el campo del diseño gráfico.
- Manipular con destreza las herramientas del software de diseño vectorial para la creación de vectores.
- Crear elementos vectoriales para usarlos en diferentes grupos objetivos.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Diseño vectorial: conceptualización, aplicaciones vectoriales, interfaz del software de diseño vectorial. Creación, modificación y almacenamiento del espacio de trabajo.
- Administración de configuraciones de trabajo y hojas: diseño de página, preparación de página, diseño de folletos, añadir y eliminar páginas, reglas, cuadrícula, líneas guía.
- Herramientas de dibujo: el trazo, puntas de anclas o vértices, líneas de dirección, contorno y relleno, dibujo de líneas, dibujo de rectángulos, elipses y polígonos, dibujo de arcos, estrellas, espirales y cuadrículas.
- El dibujo vectorial con Bézier, pluma.
- Administración del color: color de línea, color de borde, colores planos, colores degradados, motivos.
- El texto: el carácter, formato de los caracteres, cuadros de texto, textos artísticos.
- Modificación de formas y objetos: método escalar, distorsión de trazos, unión, rotación recorte, selección de objetos, nuevas formas.
- Apariencias y efectos: sombras, formas 3d, estilos gráficos.
- Impresión de documentos: opciones generales, ampliaciones de páginas, degradados de color, sobreimpresión, registros de impresión.
- Recuperación de imágenes y almacenaje en otro formato.
- Ilustración web, documentos para la web, mapas, sectores, animación.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Realizar los trabajos con iniciativa y eficacia.
- Denotar una actitud positiva para trabajar en equipo.
- Asumir con criterio propio las ideas expuestas.
- Ser sistemático y dinámico.
- Ser crítico y analítico.
- Ser organizado en el almacenamiento de la información.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar los aspectos esenciales del diseño vectorial.
- Identificar e interpretar el ambiente del software de diseño vectorial.
- Demostrar el uso de las herramientas para desarrollar vectores.
- Analizar la conversión de objetos en vectores.
- Realizar ejercicios de dibujo de vectores aplicando las diferentes herramientas del software.
- Aplicar las marcas o registros de impresión.

Criterios de evaluación

- Se identifican correctamente los aspectos esenciales del diseño vectorial.
- Se interpreta los elementos del ambiente del software de diseño vectorial
- Se utilizan con destreza las herramientas para el desarrollo de vectores.
- Se dibuja vectores de manera eficiente y con calidad.
- Se aplican correctamente las marcas o registros de impresión.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 5: *Aplicaciones del diseño vectorial*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Diseñar elementos vectoriales con la ayuda del software vectorial para diferentes aplicaciones gráficas publicitarias.*

(Tiempo estimado: 40 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Manejar el software vectorial para la creación de nuevos vectores.
- Dibujar libremente formas vectoriales para la creación de nuevos vectores.
- Estilizar formas y figuras en vectores con el fin de crear nuevas composiciones.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Creación de elementos y formas vectoriales “iconos”.
- Aplicaciones de la vectorización: figuras simples, figuras complejas, fuentes tipográficas, logotipos. Vectorización en b/n y color.
- Otras aplicaciones: señalética, vectores, logotipos.
- Diseño de medios publicitarios de papelería: afiches, volantes, tarjetas simples, plegadas, dípticos, trípticos, etc.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Realizar los trabajos encomendados con autonomía.
- Presentar sus representaciones con puntualidad y originalidad.
- Desarrollar los trabajos y actividades con eficacia.
- Ser creativo y original a la hora de diseñar nuevos vectores.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Realizar diseños creativos utilizando formas básicas.
- Demostrar el proceso de vectorización de objetos.
- Realizar ejercicios de vectorización de objetos.
- Proponer y crear logotipos siguiendo los pasos establecidos.
- Diseñar un kit publicitario de papelería.

Criterios de evaluación

- Los diseños denotan creatividad y originalidad.
- Los logotipos expresan con claridad la idea inicial.
- El kit publicitario de papelería cumple con los requisitos técnicos del diseño.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 6: *Software para edición digital de bits*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Realizar el tratamiento y la edición de imágenes digitales, utilizando correctamente las herramientas del software de diseño de bits.*

(Tiempo estimado: 30 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Describir las aplicaciones del diseño de bits en el campo del diseño gráfico.
- Manipular con destreza las herramientas del software de diseño bits.
- Realizar retoques fotográficos según la necesidad.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Diseño de bits: conceptualización, aplicaciones, interfaz del software de diseño de bits. Creación, modificación y almacenamiento del espacio de trabajo.
- Administración y configuración del espacio de trabajo y el lienzo: diseño de página, preparación de página, reglas, cuadrícula, líneas guía.
- La caja de herramientas: herramientas de pintura y edición, herramientas de borrado, los modos de color.
- Las capas: conceptualización, propiedades, tipos, estilos, efectos, modificaciones.
- La imagen digital: componentes, resolución, color, brillo, contraste, escaneado, ajuste, modificaciones.
- El texto: creación, orientación, fuentes, color, impresión.
- Los canales: conceptualización, tipos. Canales alfa.
- Las acciones: conceptualización, creación, grabación, edición.
- Los filtros: definición, galería, tipos.
- Los trazos: herramienta Bézier y modificaciones. Estilos, apariencias y efectos, sombras, formas 3d, estilos gráficos.
- Impresión de documentos: opciones generales, ampliaciones de páginas, degradados de color, sobreimpresión, registros de impresión, separación de color.
- Recuperación de imágenes y almacenaje en otro formato.
- Ampliación de recursos: introducción, más acciones, más pinceles, más formas personalizadas, otros elementos.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Denotar una actitud positiva para trabajar en equipo.
- Asumir con criterio propio las ideas expuestas.
- Realizar los trabajos con iniciativa y eficacia.
- Ser sistemático y dinámico.
- Ser crítico y analítico.
- Ser organizado en el almacenamiento de la información.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar los aspectos esenciales del diseño de bits.
- Identificar e interpretar el ambiente del software de diseño de bits.
- Demostrar el uso de las herramientas para desarrollar imágenes de bits.
- Realizar ejercicios de imágenes de bits aplicando las diferentes herramientas del software.
- Aplicar la separación de color con imágenes.

Criterios de evaluación

- Se identifican correctamente los aspectos esenciales del diseño de bits.

- Se interpretan los elementos del ambiente del software de diseño de bits.
- Se utilizan con destreza las herramientas para el desarrollo de imágenes de bits.
- Se realizan imágenes de bits con eficiencia y calidad.
- Se aplica correctamente la separación de color con imágenes.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 7: Aplicaciones de diseño de bits

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Diseñar imágenes digitales con la ayuda del software de diseño de bits para diferentes aplicaciones gráficas publicitarias.*

(Tiempo estimado: 40 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Manejar el software de diseño de bits para realizar diseños.
- Realizar ampliaciones y reducciones de imágenes.
- Retocar y editar imágenes deterioradas mejorando su calidad.
- Aplicar filtros y efectos en imágenes compuestas para crear nuevas composiciones.
- Elaborar material publicitario en función del grupo objetivo.
- Producir diseños aplicando el diseño de bits.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Creación y modificación de las propiedades de la imagen.
- Creación de collages con herramientas de selección y recortes.
- Restauración de imágenes deterioradas: pinceles restauradores, tapón clonar, herramientas de pintura.
- Fotografía digital: saturación, niveles, curvas, efectos HDR. Modificación de fotografías, montajes de fotografías.
- Efectos de partículas y luces y efectos especiales con filtros y plugin.
- Importación de archivos vectoriales al espacio de trabajo.
- Aplicación de fondos de escritorio (Wall papers).
- Aplicación de estilos gráficos a fuentes tipográficas y elementos.
- Importación de archivos vectoriales.
- Diseño de medios publicitarios de papelería: afiches, volantes, tarjetas simples, plegadas, dípticos, trípticos, etc.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Realizar los trabajos encomendados con autonomía.
- Presentar sus representaciones con puntualidad y originalidad.
- Desarrollar los trabajos y actividades con eficacia.
- Ser creativo y original a la hora de diseñar nuevas propuestas.
- Denotar una actitud positiva para trabajar en equipo.
- Ser tolerante.
- Interesarse por mejorar la calidad del trabajo.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Realizar diseños creativos utilizando formas básicas.
- Demostrar el proceso de edición de imágenes digitales, ampliaciones o reducciones.
- Realizar ejercicios de diseño digital.
- Diseñar un kit publicitario de papelería.

Criterios de evaluación

- Los diseños denotan creatividad y originalidad.
- Las imágenes digitales cumplen con los requisitos de calidad.
- El kit publicitario de papelería cumple con los requisitos técnicos del diseño.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 8: *Software de diagramación*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Utilizar correctamente las herramientas del software de diagramación para la elaboración de páginas y documentos.*

(Tiempo estimado: 30 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Describir las aplicaciones del software de diagramación.
- Manipular con destreza las herramientas del software de diagramación.
- Realizar revistas aplicando los conceptos de diagramación.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Diagramación: conceptualización, espacio de trabajo, personalización de menús y atajos de teclado, cuadro de herramientas.
- Creación de documentos: archivos y plantillas, reglas y unidades de medida, cuadrículas, guías, páginas y pliegos, páginas maestras, capas, composición de marcos y páginas, numeración, capítulos y secciones.
- Creación de textos: marcos, enlace, modificación, pictogramas y caracteres especiales, estilos de párrafo y carácter, revisión ortográfica y diccionarios de idiomas, notas al pie de página, combinación de textos y objetos. creación de tablas.
- Creación de dibujos: con herramientas de líneas y formas, con la herramienta lápiz, con la herramienta pluma. Trazados y formas compuestas. Edición de trazados.
- Creación de gráficos: formatos, importación de archivos, colocación de gráficos, administración de vínculos.
- Creación de objetos: selección, transformación, alineación, distribución, agrupación, bloqueo, duplicación. Efectos de transparencia.
- Aplicación de colores: tintas planas, colores de cuatricromía, trabajo con muestras, matices, degradados, mezcla.
- Documentos dinámicos: marcadores, hipervínculos, referencias cruzadas, películas y sonido, transiciones de páginas.
- Impresión de documentos: marcas de impresora y sangrados, impresión de folletos, separación de colores.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Denotar una actitud positiva para trabajar en equipo.
- Asumir con criterio propio las ideas expuestas.
- Realizar los trabajos con iniciativa y eficacia.
- Ser sistemático y dinámico.
- Ser crítico y analítico.
- Ser organizado en el almacenamiento de la información.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar los aspectos esenciales del software de diagramación.
- Identificar e interpretar el ambiente del software de diagramación.
- Demostrar el uso de las herramientas de diagramación.
- Realizar ejercicios de diagramado aplicando las diferentes herramientas del software.
- Elaborar machotes de revistas.

Criterios de evaluación

- Se identifican correctamente los aspectos esenciales del software de diagramación.
- Se interpretan los elementos del ambiente del software de diagramación.

- Se utilizan con destreza las herramientas de diagramación.
- Se realiza correctamente el diagramado para aplicaciones.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 9: Aplicaciones de diagramación

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Elaborar documentos y páginas maestras con la ayuda del software de diagramación, para diferentes aplicaciones gráficas publicitarias.*

(Tiempo estimado: 40 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Manejar el software de diagramación para realizar diseños.
- Configurar páginas maestras para diferentes documentos.
- Diagramar documentos con de texto y objetos gráficos.
- Elaborar machotes para revistas.
- Producir diseños aplicando el software de diagramación.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Creación y modificación de las propiedades del documento de trabajo.
- Creación de plantillas, machotes, páginas maestras.
- Creación de libros con hojas de diferente soporte.
- Importación de elementos externos al folleto.
- Creación de aplicaciones: caracteres, elementos gráficos, trazos, estilos, marcos.
- Diseño de medios publicitarios de papelería: afiches, volantes, tarjetas simples, plegadas, dípticos, trípticos, etc.
- Impresión de documentos.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Realizar los trabajos encomendados con autonomía.
- Presentar sus representaciones con puntualidad y originalidad.
- Desarrollar los trabajos y actividades con eficacia.
- Ser creativo y original a la hora de diseñar nuevas propuestas.
- Denotar una actitud positiva para trabajar en equipo.
- Ser tolerante.
- Interesarse por mejorar la calidad del trabajo.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Realizar páginas maestras para futuras aplicaciones.
- Demostrar el proceso de diagramación y maquetación.
- Realizar aplicaciones prácticas en folletos, revistas, etc.

Criterios de evaluación

- Se utilizan con destreza las herramientas de diagramación.
- Las páginas maestras cumplen con los requisitos de calidad.
- Los trabajos de diagramación y maquetación se elaboran técnicamente.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 10: *Proyecto final de diseño*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Realizar un proyecto integral de diseño con un fin publicitario, para lograr una comunicación visual con el grupo objetivo seleccionado.*

(Tiempo estimado: 25 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Manejar las herramientas de los *diferentes tipos de software del DAO*.
- Producir diseños en base a los requerimientos del proyecto publicitario.
- Estructurar ordenadamente el proyecto publicitario.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- El proyecto de diseño: selección del tema, justificación, estructuración, desarrollo.
- Creación de un manual ilustrado.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Realizar los trabajos encomendados con autonomía.
- Presentar sus representaciones con puntualidad y originalidad.
- Desarrollar los trabajos y actividades con eficacia.
- Ser creativo y original a la hora de diseñar la propuesta.
- Valorar el trabajo metódico, organizado y realizado con calidad.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar el proceso de estructuración del proyecto publicitario.
- Realizar el seguimiento al trabajo de los estudiantes, brindando asesoramiento para evitar errores.

Criterios de evaluación

- Se utilizan con destreza las herramientas de diagramación.
- Cada diseño es coherente con el tema del proyecto.
- El proyecto publicitario cumple con los requisitos técnicos del diseño.

DESARROLLO CURRICULAR DEL MÓDULO

Módulo 4: ARTE FINAL

(Asociado a la Unidad de Competencia 4).

Objetivo del Módulo formativo:

Realizar el control de calidad de las artes finales previo a su entrega, mediante la aplicación de normas técnicas convencionales.

Selección del tipo de contenido organizador:

Los procedimientos

Identificación y ordenación de las Unidades de Trabajo (UT):

UT 1: Separación de color (25 períodos)

UT 2: Imposición del arte final (35 períodos)

UT 3: Control de calidad (30 períodos)

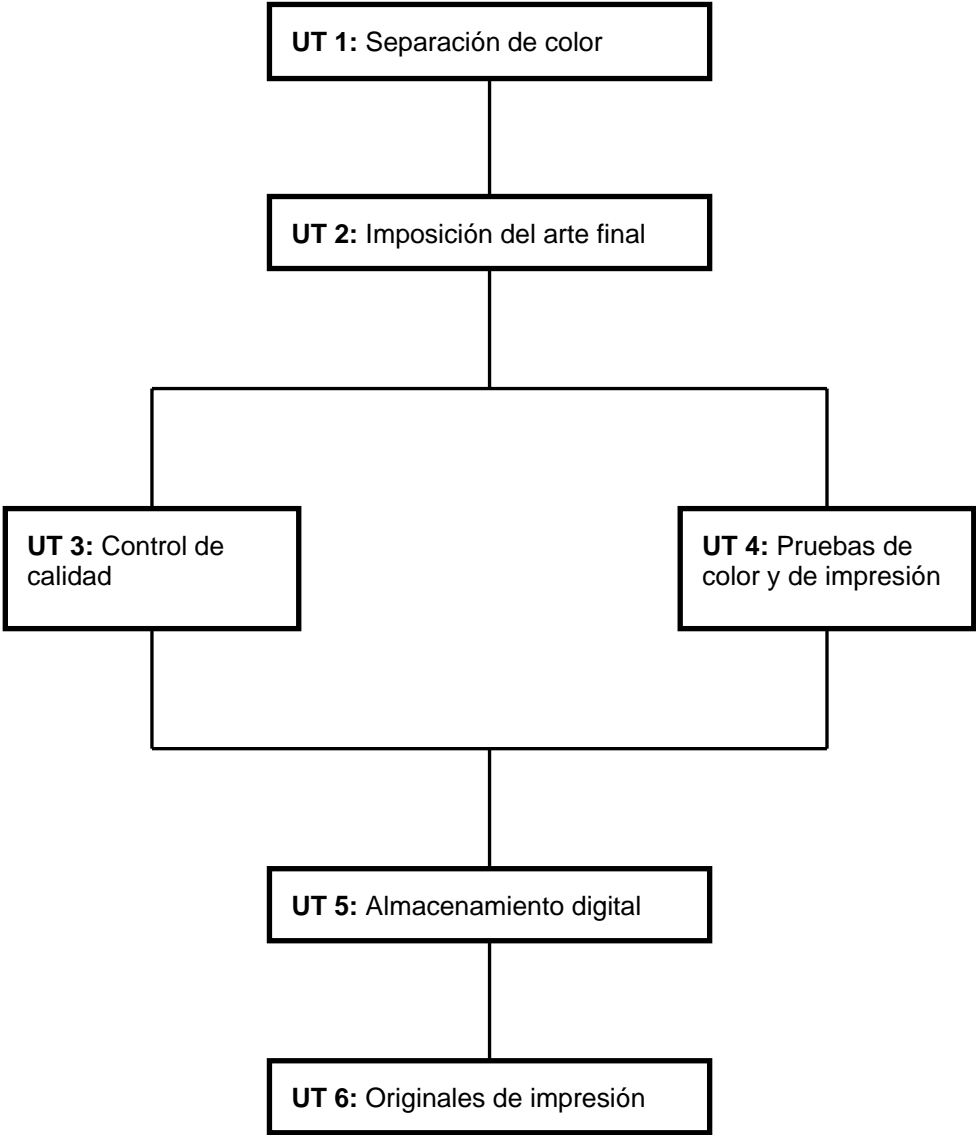
UT 4: Pruebas de color y de impresión (30 períodos)

UT 5: Almacenamiento digital (20 períodos)

UT 6: Originales de impresión (25 períodos)

Duración total: 165 *períodos*

**RELACIÓN DE UNIDADES DE TRABAJO DEL MÓDULO Y
CONEXIÓN ENTRE ELLAS**



DESARROLLO DE LAS UNIDADES DE TRABAJO

UNIDAD DE TRABAJO Nº 1: *Separación de color*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Identificar la separación de color en la impresión final de un trabajo, logrando reconocer la síntesis aditiva y sustractiva, y sus mezclas.*

(Tiempo estimado: 25 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Mezclar colores con pigmentos.
- Separar cuatricromías.
- Reconocer el CMYK.
- Conseguir armonía de la síntesis mixta en la impresión.
- Realiza un esquema del proceso mecánico para la selección y la impresión de los colores.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Luz y color.
- Síntesis aditiva del color-luz.
- Mezclas de colores básicos y complementarios aditivos.
- El color pigmento o síntesis sustractiva.
- Mezclas de colores primarios y complementarios sustractivos.
- Cuatricromía CMYK.
- Síntesis mixta.
- Modulación del color: escalas cromáticas y acromáticas.
- Tricromía. Separación de colores "UCR" y "GCR".
- Fisiología de la visión-color.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Realizar trabajo con paciencia.
- Denotar interés por las mezclas del color.
- Ser meticuloso en la separación del color.
- Mantener limpias y en orden las herramientas y el área de trabajo.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Realizar mezclas aplicando la síntesis sustractiva.
- Realiza trabajos con separación del color.
- Experimentar con la síntesis aditiva realizando trabajos en luz.
- Establecer diferencias entre síntesis aditiva y sustractiva.
- Realiza trabajos de tricromía, para la separación del color negro en el computador.
- Identificar los colores de la síntesis de imprenta.

Criterios de evaluación

- Se aplica correctamente la síntesis sustractiva.
- La separación del color se realiza técnicamente.
- La síntesis aditiva se realiza correctamente.
- Se reconocen las diferencias entre síntesis aditiva y sustractiva.
- Los trabajos de tricromías son adecuados.
- Se reconocen las características de los colores pigmento.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 2: *Imposición del arte final*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Ubicar correctamente la imposición del arte final para que las guías de registro y corte coincidan con el tiro y retiro el arte final.*

(Tiempo estimado: 35 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Ubicar el tiro y retiro.
- Reconocer y utilizar las guías de registro y de corte.
- Ubicar la imposición en el área de impresión.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Imposición: tiro y retiro. Reglas de imposición.
- Registro: guías o marcas de registro. Guía de corte. Sangrado.
- Escala de control de color o barra densitométrica.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Ser detallista en la ubicación de guías de registro y de corte.
- Ser ordenado y minucioso en el trabajo.
- Denotar hábitos de razonamiento espacial.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Realizar trabajos de compaginación tomando en cuenta las reglas de imposición.
- Experimentar con las guías de registro para un arte final.
- Elaborar cuadros comparativos y de utilidad entre guías de registro y de corte.
- Realizar trabajos con sangrado del arte.
- Identificar las escalas de control de color.
- Realizar un arte final impreso para observar las guías de registro y corte, tiro y retiro.

Criterios de evaluación

- En la compaginación se aplican las reglas de imposición.
- Se reconocen las diferencias entre guías de registro y de corte.
- Las guías de registro del arte final se establecen correctamente.
- El sangrado del arte responde a las especificaciones dadas.
- Las escalas de control de color se aplican correctamente.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 3: *Control de calidad*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Aplicar las técnicas de control en cada proceso para asegurar la calidad del producto impreso.*

(Tiempo estimado: 30 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Verificar la calidad de la imagen y texto para el arte final.
- Realizar artes finales manualmente, verificando que contengan todas las indicaciones necesarias para su correcta preimpresión.
- Realizar el seguimiento y control de calidad en el desarrollo del proceso de preimpresión.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Calidad: conceptualización, calidad en los procesos, proceso de control de calidad en el arte gráfico.
- Imagen de control: inspección de resultados.
- Ensayos: instrumentos y mediciones.
- Calidad de pruebas de color. Calidad en preimpresión. Ganancia de punto, equilibrio de grises.
- Densitometría: densidad, medida de la densidad óptica.
- Latitud de exposición.
- Reproducción tonal.
- Pruebas de preimpresión.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Realizar los trabajos encomendados con autonomía.
- Responsabilizarse de las tareas realizadas.
- Actuar con iniciativa, realizando sugerencias de mejoras al proceso.
- Desarrollar los trabajos y actividades con eficiencia.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Elaborar un plan de control de calidad para la entrega final del arte.
- Explicar la función de los instrumentos de medición.
- Demostrar la aplicación de las técnicas de control de calidad.
- Elaborar un informe de seguimiento y control de calidad de acuerdo con las indicaciones dadas.

Criterios de evaluación

- El plan de control de calidad contempla las especificaciones técnicas relevantes.
- Se reconoce la importancia de los instrumentos de medición y sus aplicaciones.
- Las técnicas de control de calidad se aplican correctamente.
- El informe de seguimiento y control de calidad cumple con los requisitos técnicos establecidos.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 4: Pruebas de color y de impresión

Objetivo de la Unidad de Trabajo: Realizar e interpretar las pruebas de color comprobando la diagramación, color, texto, imagen y compaginación en detalle.

(Tiempo estimado: 30 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Reconocer las diferentes pruebas de color en cada proceso de impresión.
- Identificar equipos e insumos para la realización de la separación de colores.
- Comparar visualmente la prueba de color asegurando una transferencia fiel del original hacia el impreso.
- Realizar la prueba de color densitométricamente, según las normas internas de producción.
- Realizar la prueba de color espectrofotométricamente, según las normas y estándares internos de producción.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Las pruebas: conceptualización e importancia.
- Pruebas de color: finalidad, preparación y desarrollo.
- Pruebas de diseño: prueba contractual, estado, imprenta (impresión), digital en color, prueba laminada, prueba laser.
- Sustratos: papel, tipos y aplicaciones
- Instrumentos de medición: lupa, densitómetros, espectrofotómetros. Puntos de observación estándar.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Realizar las pruebas de color de manera meticulosa.
- Aplicar las normas internas de producción.
- Ser detallista en la separación del color.
- Evidenciar hábitos de orden y limpieza.
- Ser prolijo en el manejo de los equipos de medición.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Realizar con los estudiantes un mapa conceptual de pruebas de color.
- Elaborar pruebas de color por separación de color.
- Elaborar informes de pruebas de color digitales.
- Experimentar con pruebas de color utilizando diferentes sustratos.
- Elaborar un cuadro comparativo de las pruebas de color existentes.
- Utilizar equipos de medición para observar puntos de trama.
- Corregir la prueba de control hasta alcanzar el producto deseado.

Criterios de evaluación

- Se diferencian con claridad los tipos de pruebas de color.
- Las pruebas de color se realizan correctamente.
- Los informes de las pruebas digitales tienen la estructura técnica establecida.
- Los equipos de medición se utilizan correctamente.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 5: Almacenamiento digital

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Almacenar información digital utilizando nomenclaturas que faciliten la manipulación local y en red de los archivos.*

(Tiempo estimado: 20 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Identificar los formatos y características de los archivos de diseño digital.
- Utilizar el software de administración de archivos de diseño digital.
- Aplicar las diferentes formas de compresión de archivos.
- Establecer el orden de almacenamiento de los archivos para una fácil reutilización.
- Utilizar nomenclaturas de almacenamiento de archivos y carpetas que faciliten la identificación del contenido.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Almacenamiento digital: características, original, original mecánico digitalizado, archivos digitales.
- Formatos de archivos: formato vectorial y EPS, formato mapa de bits y PSD, JPEG, GIF, formato de maquetación, PDF.
- Administración de archivos y carpetas: compresión de archivos, nomenclatura de almacenamiento, software de administración.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Ser ordenado y prolijo en el manejo de la información.
- Ser responsable y eficiente en el trabajo.
- Ser propositivo para resolver problemas.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Analizar las características y generalidades de los archivos digitales.
- Explicar la nomenclatura utilizada para el almacenamiento de los archivos digitales.
- Elaborar ejercicios prácticos de administración de archivos simulando una empresa.
- Organizar una biblioteca de archivos y carpetas para la creación de catálogos.

Criterios de evaluación

- Se reconocen las características de los archivos digitales.
- Se interpreta la nomenclatura para el almacenamiento de los archivos.
- Los archivos se almacenan en una estructura clara y de fácil identificación.
- Los archivos se administran según las recomendaciones técnicas.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 6: Originales de impresión

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Preparar el original mecánico aplicando la forma impresora que se requiera para su producción con la calidad deseada.*

(Tiempo estimado: 25 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Describir las características y aplicaciones de los diferentes tipos de formas impresoras.
- Preparar las placas para la impresión, según el original mecánico.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Originales de impresión: definición, características e importancia. La forma impresora.
- Tipos de formas impresoras: tipográfica, planográfica y calcográfica.
- Forma planográfica: placas offset, metálicas y no metálicas.
- Procesos de impresión: impresión tipográfica, huecograbado y litográfica (offset).

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Realizar los trabajos con paciencia.
- Ser prolijo en la preparación de las placas.
- Ser puntual en la entrega del arte final.
- Seleccionar con rigurosidad el proceso de impresión adecuado para el arte final.
- Cooperar en el trabajo en equipo con actitud tolerante.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Establecer y analizar cuadros comparativos con los tipos de formas impresoras.
- Explicar el proceso de preparación de las formas impresoras.
- Describir y observar los procesos de impresión.

Criterios de evaluación

- Se establecen con claridad las características de las diferentes formas impresoras.
- Las formas impresoras cumplen con las exigencias técnicas correspondientes.
- Se identifican correctamente los pasos del proceso de impresión.

DESARROLLO CURRICULAR DEL MÓDULO

Módulo 5: DIBUJO TÉCNICO APLICADO

(Módulo transversal).

Objetivo del Módulo formativo:

Aplicar las técnicas del dibujo artístico en el desarrollo de proyectos de diseño gráfico.

Selección del tipo de contenido organizador:

Los procedimientos

Identificación y ordenación de las Unidades de Trabajo (UT):

UT 1: Generalidades del dibujo artístico (50 períodos)

UT 2: El bodegón (55 períodos)

UT 3: El paisaje (35 períodos)

UT 4: La figura humana (35 períodos)

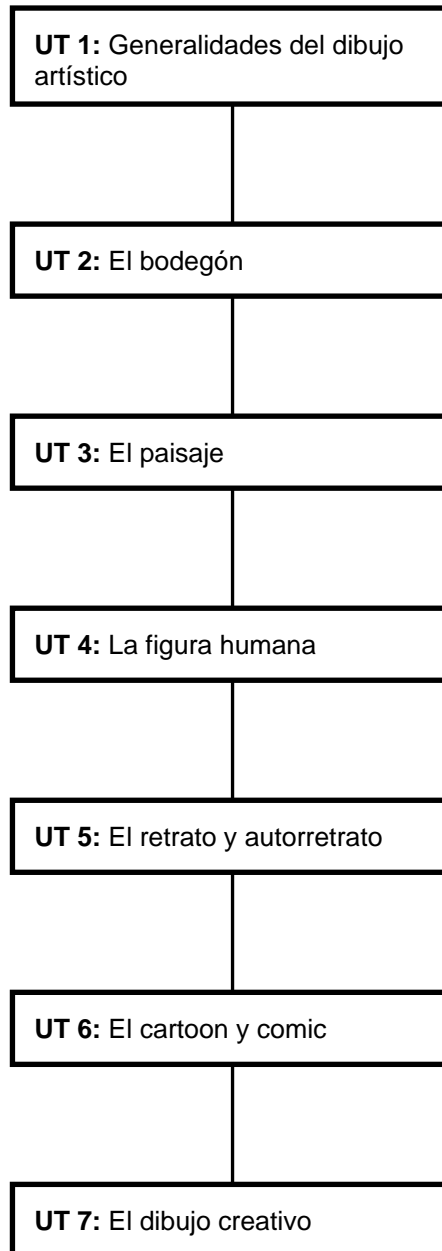
UT 5: El retrato y autorretrato (62 períodos)

UT 6: El cartoon y comic (35 períodos)

UT 7: El dibujo creativo (35 períodos)

Duración total: 307 *períodos*

RELACIÓN DE UNIDADES DE TRABAJO DEL MÓDULO Y CONEXIÓN ENTRE ELLAS



DESARROLLO DE LAS UNIDADES DE TRABAJO

UNIDAD DE TRABAJO Nº 1: *Generalidades del dibujo artístico*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Aplicar las técnicas del dibujo utilizado en el diseño gráfico para la representación de formas u objetos.*

(Tiempo estimado: 50 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Describir las características de los materiales y herramientas utilizados en el diseño gráfico.
- Realizar ejercicios básicos de trazado de formas y objetos.
- Lograr distintos tonos y correspondencias de color mediante el grisado.
- Construir diferentes formas poligonales.
- Realizar formas reales con diferentes tonos y texturas.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Generalidades del dibujo artístico: el dibujo como lenguaje, materiales, herramientas y procedimientos gráficos.
- Sustratos: tipos, tamaños de papel, grosor y superficies del papel. adecuación del papel a las técnicas utilizadas.
- Instrumentos de dibujo: lápiz grafito, carboncillo, sepia, sanguina, tiza pastel, lápices de color. Características, tipos y usos.
- Dibujo natural: principios y características.
- Referentes de la forma bidimensional: superposición, relatividad del tamaño.
- Aplicaciones del dibujo: condiciones iniciales, trazado, grisado, claroscuro, formas poligonales. Proceso de trabajo.
- Traslados a formas utilitarias reales. Aplicación de texturas.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Ser responsable y eficiente en la manipulación de materiales y herramientas.
- Desarrollar los trabajos de manera ordenada y sistemática.
- Ser dinámico en la creación de las aplicaciones de dibujo.
- Cuidar de la limpieza en la realización de la aplicación.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar y demostrar el uso de las herramientas del dibujo.
- Presentar un esquema sistemático de trabajo con la finalidad de desarrollar normas de desempeño.
- Desarrollar ejercicios de adiestramiento en el uso de las herramientas, mediante la realización de trazos con líneas en distintas direcciones.
- Realizar ejercicios básicos de grisado aplicando la valoración tonal.
- Realizar ejercicios básicos de claroscuro aplicando el contraste tonal.
- Realizar formas poligonales para aplicar la valoración tonal.
- Realizar formas reales aplicando la valoración tonal.
- Realizar formas reales aplicando las características superficiales de diferentes texturas.

Criterios de evaluación

- Se manipulan correctamente los materiales y herramientas de dibujo.

- Los ejercicios de trazado, grisado y claroscuro se realizan de manera adecuada.
- Las formas poligonales y reales cumplen con los requisitos preestablecidos.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 2: *El bodegón*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Realizar composiciones con formas para el desarrollo de un bodegón, aplicando diferentes técnicas.*

(Tiempo estimado: 55 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Describir los conceptos de bodegón y naturaleza muerta.
- Seleccionar los materiales para aplicar las diferentes técnicas en un bodegón.
- Realizar aplicaciones de dibujo utilizando diferentes técnicas.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- Bodegón y naturaleza muerta: conceptos, características, importancia, historia.
- Técnicas: lápiz grafito, carboncillo, sanguina, sepia, rotulador, esferográfico.
- Aplicación de texturas: representación de piedras, vidrios, metal, otros.
- Proceso de trabajo: encaje y boceto, fondeado, contraste, tonos suaves, tonos medios, detalles, texturas, correcciones, presentación.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Ser responsable y eficiente en la manipulación de materiales y herramientas.
- Desarrollar los procesos de trabajo de forma ordenada y sistemática.
- Ser dinámico en la creación de las aplicaciones de dibujo.
- Denotar limpieza en la realización de las aplicaciones.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar los conceptos, características y técnicas para la construcción de un bodegón.
- Presentar obras realizadas para identificar las características técnicas del bodegón.
- Realizar la demostración de la creación de un bodegón, indicando el proceso de trabajo.
- Realizar de manera individual aplicaciones para el bodegón, verificando y corrigiendo los procesos de trabajo.

Criterios de evaluación

- Se identifican las características técnicas un bodegón.
- Se identifican las técnicas aplicadas en la construcción de un bodegón.
- Las aplicaciones realizadas para el bodegón se crean siguiendo los procesos de trabajo determinados.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 3: *El paisaje*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Realizar composiciones con elementos que permitan el desarrollo de paisajes.*

(Tiempo estimado: 35 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Describir el concepto y las características del paisaje.
- Seleccionar los materiales para aplicar las diferentes técnicas en el desarrollo de paisajes.
- Realizar aplicaciones de paisajes utilizando diferentes técnicas.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- El paisaje: conceptualización, características, importancia, historia.
- Técnicas: lápiz grafito, carboncillo, sanguina, sepia, rotuladores, esfográfico, acuarela, témpera, acrílico, collage, mixta, etc.
- Aplicación de superficies: representación del cielo, agua, tierra, vegetación, fauna, flora, etc.
- Proceso de trabajo: encaje y boceto, fondeado, contraste, tonos suaves, tonos fuertes, tonos medios, detalles, texturas, correcciones, presentación.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Ser responsable y eficiente en la manipulación de materiales y herramientas.
- Desarrollar los procesos de trabajo de forma ordenada y sistemática.
- Ser creativo en la elaboración de aplicaciones de dibujo artístico.
- Denotar limpieza en la realización de las aplicaciones.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar los conceptos, características y técnicas para la realización de un paisaje.
- Presentar obras realizadas para identificar las características técnicas del paisaje.
- Realizar la demostración de la creación de un paisaje señalando el proceso de trabajo.
- Realizar de manera individual aplicaciones de paisajes, verificando y corrigiendo los procesos de trabajo.

Criterios de evaluación

- Se identifican las características técnicas del paisaje.
- Se identifican las técnicas aplicadas en la realización de paisajes.
- Se crean paisajes siguiendo correctamente los procesos de trabajo.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 4: *La figura humana*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Realizar dibujos de la figura humana aplicando las proporciones y técnicas de la representación gráfica.*

(Tiempo estimado: 35 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Describir las características de la representación gráfica de la figura humana.
- Seleccionar los materiales para aplicar las diferentes técnicas en el dibujo de la figura humana.
- Realizar aplicaciones de la figura humana utilizando diferentes técnicas.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- La figura humana: historia, características, importancia.
- Técnicas: lápiz grafito, carboncillo, sanguina, sepia, rotuladores, esferográfico, acuarela, témpera, acrílico, mixta, etc.
- Aplicación de superficies: representación de la piel, género, edad, otros.
- La figura humana en perspectiva y en movimiento.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Ser responsable y eficiente en la manipulación de materiales y herramientas.
- Desarrollar los procesos de trabajo de forma ordenada y sistemática.
- Ser creativo en la elaboración de aplicaciones de dibujo artístico.
- Denotar limpieza en la realización de las aplicaciones.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar los conceptos, características y técnicas para la realización de la figura humana.
- Presentar obras realizadas para identificar las características técnicas de la figura humana.
- Realizar la demostración de la creación de la figura humana señalando el proceso de trabajo.
- Realizar de manera individual aplicaciones de la figura humana, verificando y corrigiendo los procesos de trabajo.

Criterios de evaluación

- Se identifican las características de la representación gráfica de la figura humana.
- Se identifican las técnicas aplicadas en la representación gráfica de la figura humana.
- Se crean figuras humanas siguiendo correctamente los procesos de trabajo.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 5: *El retrato y autorretrato*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Realizar dibujos de retratos y autorretratos de diferentes personalidades aplicando las normas de proporciones en la representación.*

(Tiempo estimado: 62 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Describir las características de la representación gráfica del retrato y autorretrato.
- Seleccionar los materiales para aplicar las diferentes técnicas en el dibujo de retratos y autorretratos.
- Realizar aplicaciones de retratos y autorretratos utilizando diferentes técnicas.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- El retrato y autorretrato: conceptualización, características, importancia, historia.
- Técnicas: lápiz grafito, carboncillo, sanguina, sepia, rotuladores, esferográfico, acuarela, témpera, acrílico, mixta, etc.
- Aplicación de superficies: representación de la piel, género, edad, otros.
- Expresiones del rostro y la personalidad.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Denotar capacidad en el manejo de materiales y herramientas.
- Manifestar dominio del lenguaje artístico.
- Poseer un método de trabajo ordenado y sistemático.
- Ser creativo en la elaboración de aplicaciones de dibujo artístico.
- Denotar limpieza en la realización de las aplicaciones.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar los conceptos, características y técnicas para la realización de retratos y autorretratos.
- Presentar obras realizadas para identificar las características técnicas del retrato y autorretrato.
- Realizar la demostración de la creación de un retrato y autorretrato señalando el proceso de trabajo.
- Realizar de manera individual aplicaciones de retratos y autorretratos, verificando y corrigiendo los procesos de trabajo.

Criterios de evaluación

- Se identifican las características de la representación gráfica de retratos y autorretratos.
- Se identifican las técnicas aplicadas en la representación gráfica de retratos y autorretratos.
- Se crean retratos y autorretratos siguiendo los procesos de trabajo.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 6: *El cartoon y comic*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Crear dibujos de cartoon y comics utilizando diferentes técnicas de representación grafica de las expresiones.*

(Tiempo estimado: 35 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Describir las técnicas para establecer las proporciones de la figura humana en la representación del cartoon y comic.
- Identificar las técnicas básicas de la perspectiva aplicada al cartoon y cómic.
- Representar expresiones faciales y corporales para dar actitud a los personajes.
- Interpretar el guión y el history board para la creación de historietas y comics.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- El cartoon y comic: conceptos, tipos, culturas.
- La visión tridimensional: características, uso de plastilina.
- Creación de personajes: guion y history board.
- Representaciones: rostros y expresiones faciales, manos, animales, animales antropomorfos. Ritmo de la figura. Puntos de vista y perspectiva.
- Composición y diseño: fondo, proporciones, calidad de la línea, peso, sombreado, uso del color.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Ser responsable y eficiente en la manipulación de materiales y herramientas.
- Mantener una actitud positiva para la experimentación.
- Ser observador y creativo.
- Desarrollar los procesos de trabajo de forma ordenada y sistemática.
- Ser dinámico en la creación de las aplicaciones de dibujo.
- Denotar limpieza en la realización de las aplicaciones.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar los conceptos, características y técnicas del comic y el cartoon.
- Presentar obras realizadas para identificar las características técnicas del comic y el cartoon.
- Componer personajes y escenarios con diferentes expresiones faciales.
- Crear una historieta de comic o cartoon aplicando el guión y el history board.

Criterios de evaluación

- Se identifican las características de la representación gráfica del comic y el cartoon.
- Se producen de manera adecuada personajes y escenarios con diferentes expresiones faciales.
- Las historietas creadas en comic o cartoon se ajustan al guión y el history board.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 7: *El dibujo creativo*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Proponer libremente ideas para realizar dibujos imaginativos con resultados visuales creativos, aplicando diferentes técnicas.*

(Tiempo estimado: 35 períodos)

Procedimientos (contenidos organizadores)

- Reconocer las diferentes expresiones gráficas y recursos estilísticos aplicados en los diseños.
- Aplicar las técnicas, materiales y procedimientos adecuados para la representación gráfica de conceptos.
- Proponer y desarrollar proyectos personales.

Hechos/conceptos (contenidos soporte)

- La sensibilización y expresión a través del dibujo.
- Dibujo de contorno puro. Dibujo gestual. Luz/sombra.
- Ubicación espacial (perspectiva). El dibujo de línea.
- Técnicas diversas: lápiz, pastel, carboncillos, tiza, tinta y técnicas mixtas.
- La técnica del dibujo a ciegas. La abstracción.
- Dibujo automático: imágenes mentales y surrealismos, la voz del subconsciente.
- Aplicaciones: retratos, personajes, collage. Ilustración de historias y narraciones.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Asumir una actitud creativa y crítica para proponer ideas de proyectos.
- Denotar capacidad de concentración, memoria visual y visualización en el dibujo.
- Ser responsable y eficiente en la manipulación de materiales y herramientas.
- Mantener una actitud positiva para la experimentación.
- Ser observador y creativo.
- Desarrollar los procesos de trabajo de forma ordenada y sistemática.
- Ser dinámico en la creación de las aplicaciones de dibujo.
- Denotar limpieza en la realización de las aplicaciones.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar los conceptos, características y técnicas para la realización de dibujos creativos.
- Realizar ejercicios de dibujo sin mirar al papel, sólo mirando a la modelo.
- Expresar con dibujos pensamientos e ideas.
- Contar historias y narraciones en dibujos.
- Realizar ejercicios de dibujo con la mano izquierda (o contraria a lo habitual).
- Proponer y desarrollar proyectos personales.

Criterios de evaluación

- Se reconocen las características del dibujo creativo.
- Las ideas propuestas denotan creatividad.
- Se aplican con destreza las diferentes técnicas de dibujo.
- Los dibujos realizados expresan las ideas planteadas previamente.

DESARROLLO CURRICULAR DEL MÓDULO

Módulo 6: HISTORIA DEL ARTE GRÁFICO

(Módulo transversal).

Objetivo del Módulo formativo:

Ampliar la visión estética a través del conocimiento de la historia del arte gráfico, para integrarla en el diseño gráfico.

Selección del tipo de contenido organizador:

Los hechos y conceptos

Identificación y ordenación de las Unidades de Trabajo (UT):

UT 1: Generalidades de la historia del arte gráfico (8 períodos)

UT 2: La prehistoria. La letra escrita (15 períodos)

UT 3: El arte antiguo. Desarrollo de la letra escrita, grabados y papiro (15 períodos)

UT 4: El arte medieval. La imprenta y el grabado en metal (16 períodos)

UT 5: El arte en la edad moderna. Inicios del diseño gráfico (16 períodos)

UT 6: El arte contemporáneo. Formas publicitarias (15 períodos)

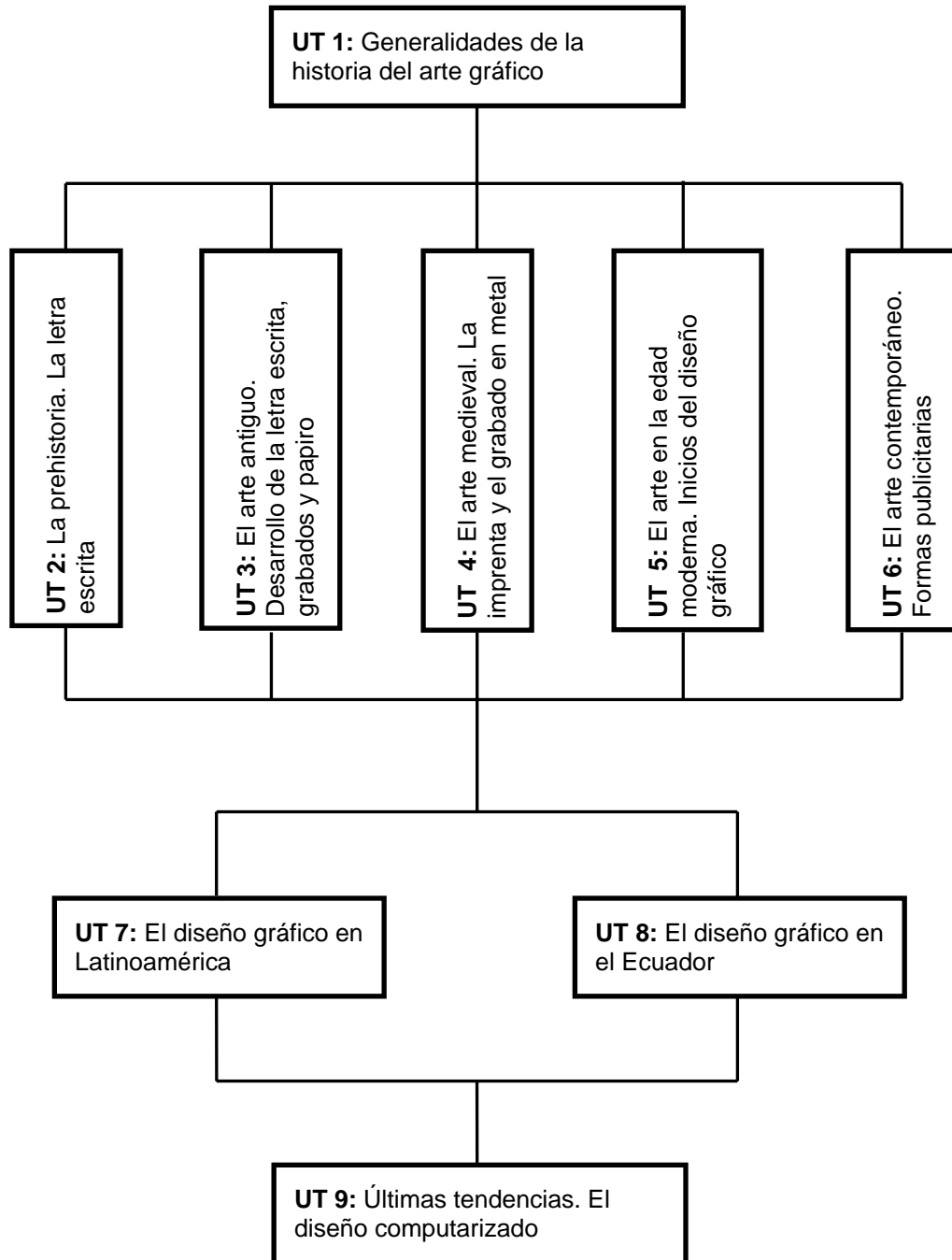
UT 7: El diseño gráfico en Latinoamérica (20 períodos)

UT 8: El diseño gráfico en el Ecuador (15 períodos)

UT 9: Últimas tendencias. El diseño computarizado (18 períodos)

Duración total: 138 períodos

RELACIÓN DE UNIDADES DE TRABAJO DEL MÓDULO Y CONEXIÓN ENTRE ELLAS



DESARROLLO DE LAS UNIDADES DE TRABAJO

UNIDAD DE TRABAJO Nº 1: *Generalidades de la historia del arte gráfico*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Identificar los inicios del arte gráfico y los principales acontecimientos registrados en su historia.*

(Tiempo estimado: 8 períodos)

Procedimientos (contenidos soporte)

- Identificar el arte como una expresión gráfica para comprender los principales acontecimientos de cada época histórica.
- Reconocer los acontecimientos que influyeron en el diseño gráfico para su utilidad.

Hechos/conceptos (contenidos organizadores)

- El arte gráfico: reseña histórica, importancia.
- El arte como expresión gráfica.
- Principales acontecimientos del diseño gráfico.
- Utilidad del diseño gráfico.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Valorar las principales manifestaciones del arte gráfico en las diferentes épocas de la historia.
- Ser analítico y descriptivo en el arte como expresión gráfica.
- Interesarse por conocer más de la historia del diseño gráfico.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar la importancia del arte gráfico en las diferentes épocas de la historia.
- Analizar en grupos de trabajo los principales acontecimientos de las diferentes épocas del diseño gráfico.

Criterios de evaluación

- Se reconoce la importancia asignada al arte gráfico en las diferentes épocas de la historia.
- Se identifican las características de los principales acontecimientos del arte gráfico en la historia.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 2: *La prehistoria. La letra escrita*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Identificar el proceso de invención de los caracteres del alfabeto para el desarrollo de la escritura.*

(Tiempo estimado: 15 períodos)

Procedimientos (contenidos soporte)

- Distinguir las características de las formas de escritura pictográfica e ideográfica.
- Identificar el proceso de definición del alfabeto.

Hechos/conceptos (contenidos organizadores)

- Origen del desarrollo de la escritura.
- Historia de la letra escrita. La escritura pictográfica. La escritura ideográfica.
- Invento del alfabeto. Mayúsculas y minúsculas.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Ser analítico y descriptivo en la identificación de las formas de escritura.
- Valorar la importancia de la escritura en la comunicación.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar el origen del desarrollo de la escritura.
- Realizar un cuadro comparativo de las características de las formas de escritura pictográfica e ideográfica.
- Analizar en grupos de trabajo la importancia del invento del alfabeto.

Criterios de evaluación

- Se identifica el origen del desarrollo de la escritura.
- Se identifican los rasgos característicos de la escritura pictográfica e ideográfica.
- Se reconoce la importancia de la escritura en la comunicación.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 3: *El arte antiguo. Desarrollo de la letra escrita, grabados y papiros*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Conocer las características del arte antiguo y su incidencia en la evolución de la escritura.*

(Tiempo estimado: 15 períodos)

Procedimientos (contenidos soporte)

- Describir las principales características del arte antiguo.
- Identificar las manifestaciones del arte antiguo, plasmadas la escritura, grabados y papiros.

Hechos/conceptos (contenidos organizadores)

- El arte antiguo: conceptos, características y cronología.
- La escritura, el grabado y el papiro en Egipto, Mesopotamia, Grecia y Roma.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Ser analítico y descriptivo en la identificación de las formas de escritura.
- Mostrar interés por conocer más de la historia.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar las características de las manifestaciones artísticas en la edad antigua.
- Identificar cronológicamente el desarrollo del arte en la edad antigua.
- Presentar ejemplos de los rasgos de la escritura, grabados y papiros.

Criterios de evaluación

- Se identifican las características de las manifestaciones artísticas en la edad antigua.
- Se identifican los rasgos característicos de la escritura, grabados y papiros.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 4: *El arte medieval. La imprenta y el grabado en metal*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Conocer los orígenes y características de la imprenta y el grabado en metal, como manifestaciones del arte medieval.*

(Tiempo estimado: 16 períodos)

Procedimientos (contenidos soporte)

- Describir las principales características del arte medieval.
- Identificar las manifestaciones del arte medieval expresado a través de la imprenta.
- Identificar las manifestaciones del arte medieval expresado a través del grabado en metal.

Hechos/conceptos (contenidos organizadores)

- La imprenta: conceptos, características, cronología de su aparición.
- El grabado en metal: conceptos, características, cronología de su aparición.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Ser analítico y descriptivo en la identificación de las formas del arte en esa época.
- Mostrar interés por conocer más de la historia.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar las características de las manifestaciones artísticas de la época medieval.
- Describir la cronología de la aparición de la imprenta y el grabado en metal.
- Presentar ejemplos de trabajos en imprenta y grabados en metal.
- Realizar consultas sobre las técnicas de impresión.

Criterios de evaluación

- Se identifican las características de las manifestaciones artísticas de la época medieval.
- Se identifica la historia de la aparición de la imprenta.
- Se identifican las características del grabado en metal.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 5: *El arte en la edad moderna. Inicios del diseño gráfico*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Conocer los orígenes de las manifestaciones artísticas de la edad moderna y las primeras manifestaciones del diseño gráfico.*

(Tiempo estimado: 16 períodos)

Procedimientos (contenidos soporte)

- Describir las principales características del arte en la época moderna.
- Identificar las características de las primeras manifestaciones del diseño gráfico.

Hechos/conceptos (contenidos organizadores)

- La época moderna: conceptos, características y cronología.
- El diseño gráfico: conceptos, características y cronología de sus precursores.
- Las publicaciones periódicas.
- El nacimiento de la fotografía.
- La escuela de la Bauhaus.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Ser analítico y descriptivo en la identificación de las formas del arte en esa época.
- Mostrar interés por conocer más de la historia.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar las características de las manifestaciones artísticas en la época moderna.
- Describir la cronología de las manifestaciones artísticas de la época moderna.
- Explicar y mostrar los rasgos de las publicaciones periódicas.
- Explicar y mostrar los rasgos del nacimiento de la fotografía.
- Explicar y mostrar los rasgos de la escuela de la Bauhaus.
- Explicar y mostrar los rasgos de los inicios del diseño gráfico.

Criterios de evaluación

- Se identifican las características de las manifestaciones artísticas de la época moderna.
- Se identifican las características de las publicaciones periódicas.
- Se identifica la historia de la aparición de la fotografía.
- Se reconocen los rasgos de la escuela de Bauhaus.
- Se precisan los rasgos de los inicios del diseño gráfico.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 6: *El arte contemporáneo. Formas publicitarias*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Conocer las características del arte contemporáneo y la aplicación de nuevas formas y medios publicitarios*

(Tiempo estimado: 15 períodos)

Procedimientos (contenidos soporte)

- Describir las principales características del arte contemporáneo.
- Identificar los principios y fundamentos de las formas publicitarias.
- Describir las características de los medios publicitarios.

Hechos/conceptos (contenidos organizadores)

- La época contemporánea: conceptos, características y cronología.
- Formas publicitarias: conceptualización, historia, objetivos, importancia, principios y fundamentos.
- Medios publicitarios: conceptualización, elementos, medios convencionales, medios alternativos, medios híbridos.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Valorar la importancia de la forma publicitaria.
- Asumir una actitud crítica ante influencia de las formas publicitarias en la sociedad.
- Mostrar interés por conocer más sobre los diferentes tipos de medios publicitarios.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar las características de las manifestaciones artísticas en la época contemporánea.
- Analizar en grupos de trabajo la importancia de las formas publicitarias.
- Formar grupos de trabajo para analizar las características de los medios publicitarios y su influencia en la sociedad.

Criterios de evaluación

- Se identifican las características de las manifestaciones artísticas de la época contemporánea.
- Se identifican las características principales de las formas publicitarias.
- Se identifican y diferencian las cualidades de los medios publicitarios.
- Se infiere la influencia de las formas publicitarias en la sociedad.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 7: *El diseño gráfico en Latinoamérica*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Identificar las cualidades del diseño gráfico que se desarrolla en Latinoamérica.*

(Tiempo estimado: 20 períodos)

Procedimientos (contenidos soporte)

- Describir la evolución histórica del diseño gráfico en Latinoamérica.
- Detallar los principios y fundamentos del diseño gráfico en Latinoamérica.
- Identificar las principales aplicaciones del diseño gráfico en Latinoamérica.

Hechos/conceptos (contenidos organizadores)

- El diseño gráfico en Latinoamérica: historia, principios fundamentales, aspectos principales, aplicaciones, influencia en la sociedad.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Valorar la importancia del diseño gráfico en Latinoamérica.
- Asumir una actitud crítica ante influencia del diseño gráfico en la sociedad.
- Mostrar interés por conocer más sobre el tema.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar los fundamentos y la evolución histórica del diseño gráfico en Latinoamérica.
- Formar grupos de trabajo para analizar las características del diseño gráfico en Latinoamérica.
- Analizar en grupos de trabajo la importancia del diseño gráfico en Latinoamérica y su influencia en la sociedad.

Criterios de evaluación

- Se identifican los principales acontecimientos de la evolución histórica del diseño gráfico en Latinoamérica.
- Se identifican los fundamentos y cualidades del diseño gráfico en Latinoamérica.
- Se reconoce la influencia del diseño gráfico en la sociedad latinoamericana.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 8: El diseño gráfico en el Ecuador

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Identificar las cualidades del diseño gráfico que se desarrolla en el Ecuador.*

(Tiempo estimado: 15 períodos)

Procedimientos (contenidos soporte)

- Describir la evolución histórica del diseño gráfico en el Ecuador.
- Detallar los principios y fundamentos del diseño gráfico en el Ecuador.
- Identificar las principales aplicaciones del diseño gráfico en el Ecuador.

Hechos/conceptos (contenidos organizadores)

- El diseño gráfico en el Ecuador: historia, principios fundamentales, aspectos principales, aplicaciones, influencia en la sociedad.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Valorar la importancia del diseño gráfico en el Ecuador.
- Asumir una actitud crítica ante influencia del diseño gráfico en la sociedad.
- Mostrar interés por conocer más sobre el tema.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar los fundamentos y la evolución histórica del diseño gráfico en el Ecuador.
- Formar grupos de trabajo para analizar las características del diseño gráfico en el Ecuador.
- Analizar en grupos de trabajo la importancia del diseño gráfico en el Ecuador y su influencia en la sociedad.

Criterios de evaluación

- Se identifican los principales acontecimientos de la evolución histórica del diseño gráfico en el Ecuador.
- Se identifican los fundamentos y cualidades del diseño gráfico en el Ecuador.
- Se reconoce la influencia del diseño gráfico en la sociedad ecuatoriana.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 9: *Últimas tendencias. El diseño computarizado*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Identificar las cualidades del software utilizado en el diseño gráfico y las innovaciones que pueden incorporarse a las aplicaciones del diseñador gráfico.*

(Tiempo estimado: 18 períodos)

Procedimientos (contenidos soporte)

- Describir la reseña histórica del software utilizado en diseño gráfico.
- Describir los fundamentos y características del software utilizado en diseño gráfico.
- Identificar las aplicaciones principales del software de diseño gráfico.

Hechos/conceptos (contenidos organizadores)

- El software de diseño gráfico: historia, principios fundamentales, aspectos principales, aplicaciones, influencia en la sociedad.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Valorar la importancia del software de diseño gráfico.
- Asumir una actitud crítica ante influencia del software de diseño gráfico en la sociedad.
- Mostrar interés por conocer más sobre el tema.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar los fundamentos del software de diseño gráfico.
- Formar grupos de trabajo para analizar las características del software de diseño gráfico.
- Analizar en grupos de trabajo la importancia del software de diseño gráfico y su influencia en la sociedad.

Criterios de evaluación

- Se identifican los fundamentos del software de diseño gráfico.
- Se identifican las cualidades del software de diseño gráfico.
- Se reconoce la influencia del software de diseño gráfico en las aplicaciones del diseñador gráfico.

DESARROLLO CURRICULAR DEL MÓDULO

Módulo 8: FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL - FOL

Objetivo del Módulo formativo:

Conocer las medidas de seguridad e higiene aplicadas en el sector del diseño gráfico, así como su situación socioeconómica y de inserción profesional, su marco legal y laboral.

Selección del tipo de contenido organizador:

Los hechos y conceptos

Identificación y ordenación de las Unidades de Trabajo (UT):

UT 1: La salud laboral (12 períodos)

UT 2: La legislación laboral (10 periodos)

UT 3: La seguridad social (10 periodos)

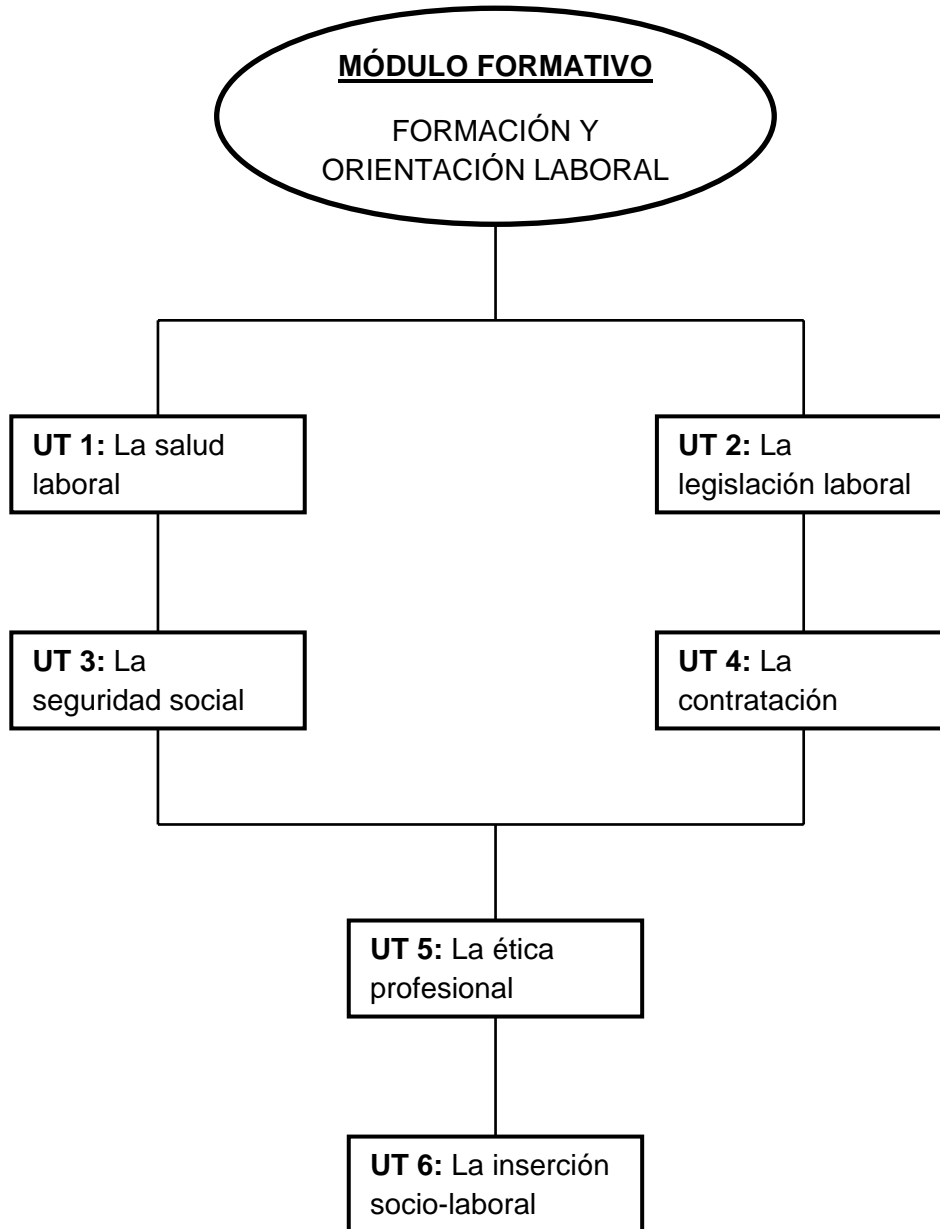
UT 4: La contratación (10 períodos)

UT 5: La ética profesional (12 períodos)

UT 6: La inserción socio-laboral (12 períodos)

Duración total: 66 *períodos*

**RELACIÓN DE UNIDADES DE TRABAJO DEL MÓDULO Y
CONEXIÓN ENTRE ELLAS**



DESARROLLO DE LAS UNIDADES DE TRABAJO

UNIDAD DE TRABAJO Nº 1: *La salud laboral*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Identificar las situaciones de riesgo en el trabajo y la forma de prevenirlas para no afectar la salud de las personas.*

(Tiempo estimado: 12 períodos)

Procedimientos (contenidos soporte)

- Describir las situaciones comunes de riesgos de trabajo.
- Reconocer el origen y consecuencias de lesiones y afecciones más comunes en el campo del diseño gráfico.
- Describir las formas de prevención de lesiones y afecciones.
- Describir las técnicas de aplicación de los primeros auxilios.

Hechos/conceptos (contenidos organizadores)

- La salud laboral: condiciones de trabajo y seguridad
- Lesiones y afecciones más comunes en el trabajo: origen y consecuencias.
- Prevención y tratamiento de lesiones y afecciones: importancia y procedimientos.
- Los primeros auxilios: técnicas y procedimientos.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Reconocer la importancia de la práctica de buenos hábitos de trabajo.
- Preocuparse por conocer las fuentes contaminantes y sus efectos sobre la salud.
- Valorar la importancia del cuidado de la integridad física para buen desempeño en el campo de trabajo.
- Mostrar interés por la prevención de las diversas lesiones y afecciones.
- Aplicar las normas de seguridad e higiene laboral.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Identificar los malos hábitos en el uso de los medios de trabajo, que afectan a la salud.
- Revisar las lesiones y afecciones más comunes en el campo del diseño gráfico, así como la forma de prevenirlas.
- Demostrar las técnicas y procedimientos aplicados a los primeros auxilios.

Criterios de evaluación

- Se identifica la importancia de la salud laboral y los factores de riesgo en el trabajo.
- Se identifican con claridad las lesiones y afecciones más frecuentes en el campo del diseño gráfico.
- Se determina la forma de prevenir y tratar lesiones y afecciones.
- Se demuestra el procedimiento para brindar los primeros auxilios en casos simulados.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 2: *La legislación laboral*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Identificar las leyes y normas que regulan las relaciones laborales en el mundo del trabajo.*

(Tiempo estimado: 10 períodos)

Procedimientos (contenidos soporte)

- Describir los deberes y derechos del trabajador en el campo laboral.
- Reconocer las normas y principios que rigen una relación laboral.
- Identificar las características del campo de acción laboral del técnico en diseño gráfico.

Hechos/conceptos (contenidos organizadores)

- El derecho laboral: concepto y fundamentos.
- Normas y principios generales del trabajo: conceptos, jerarquía en el Ecuador.
- Leyes especiales y convenios internacionales relativos al trabajo.
- El ámbito laboral del técnico en diseño gráfico.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Mantener buenas relaciones interpersonales en el trabajo.
- Respetar las leyes y normas del sector laboral para evitar situaciones conflictivas.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar la importancia y características del derecho laboral.
- Revisar las leyes especiales y convenios internacionales referidos al trabajo.
- Identificar y analizar las características del ámbito laboral del técnico en diseño gráfico.

Criterios de evaluación

- Se describe el concepto de derecho laboral y sus fundamentos.
- Se reconoce la jerarquía de las normas laborales existentes en el Ecuador.
- Se identifican los convenios internacionales referidos al trabajo.
- Se identifica la esfera laboral del técnico en diseño gráfico.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 3: *La seguridad social*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Identificar la importancia de la seguridad social, así como la misión del IESS y sus prestaciones, para hacer uso adecuado de los beneficios en base al cumplimiento de las normas establecidas.*

(Tiempo estimado: 10 períodos)

Procedimientos (contenidos soporte)

- Describir el proceso de afiliación al IESS y las prestaciones que brinda.
- Describir el procedimiento para conseguir el seguro de riesgos del IESS.
- Analizar las causas y consecuencias de la mora patronal.

Hechos/conceptos (contenidos organizadores)

- El seguro social ecuatoriano: finalidad y características.
- El IESS: misión, estructura y prestaciones.
- La afiliación: derechos, obligaciones y regímenes.
- El seguro general obligatorio: definiciones y clasificación. El principio de universalidad.
- El seguro de riesgos del IESS: definición, clases y cobertura.
- La mora patronal: definición e implicaciones.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Reconocer la importancia de la seguridad social.
- Valorar las prestaciones que brinda el IESS.
- Ser responsable en las aportaciones al seguro social.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Conceptualizar el seguro social y su importancia para las personas.
- Analizar la misión del IESS, su estructura y prestaciones.
- Describir el proceso de afiliación al seguro social.
- Describir los beneficios del seguro general obligatorio.
- Identificar los diferentes campos de protección y responsabilidad del seguro de riesgos del IESS.
- Explicar las causas y consecuencias en el incumplimiento de pago de los aportes.

Criterios de evaluación

- Se reconoce la importancia del seguro social.
- Se describe la misión del IESS y sus prestaciones.
- Se identifican los beneficios del seguro general obligatorio.
- Se describen los niveles de protección y compromiso del seguro de riesgos del IESS.
- Se han reconocido los orígenes y efectos de la falta de pago de los aportes.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 4: *La contratación*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Identificar la estructura de un contrato de trabajo, las responsabilidades que asumen las partes y las condiciones para su ejecución, suspensión y extinción.*

(Tiempo estimado: 10 períodos)

Procedimientos (contenidos soporte)

- Reconocer las modalidades de contratos, sus características y las causas de suspensión o extinción
- Identificar la estructura salarial de los trabajadores.
- Identificar las normas que regulan las relaciones laborales entre patrono y trabajador.
- Identificar los casos de modificación y suspensión de la relación laboral.

Hechos/conceptos (contenidos organizadores)

- La contratación: concepto, modalidades y características. Suspensión y extinción del contrato de trabajo.
- El salario: concepto, componentes, tiempo y descanso retribuido.
- Las relaciones laborales: definición, normas, casos de modificación y suspensión.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Asumir con responsabilidad los acuerdos y compromisos hechos en el campo laboral.
- Ser flexible y adaptarse a los cambios en el contexto laboral.
- Respetar las leyes y normas del sector laboral para evitar situaciones conflictivas.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Analizar y conceptualizar la contratación desde el punto de vista legal.
- Elaborar un ejemplo de contrato donde se reconozcan y analicen las cláusulas.
- Describir la estructura salarial y forma de cálculo.
- Analizar casos simulados de modificación o suspensión de contratos.

Criterios de evaluación

- Se describe la importancia y elementos constitutivos de un contrato.
- Se identifican los componentes del salario.
- Se describen las causas para la modificación o finalización del contrato laboral.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 5: *La ética profesional*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Tomar conciencia de la importancia de las actitudes y comportamientos manifestados con respeto y responsabilidad en las distintas situaciones del desempeño laboral.*

(Tiempo estimado: 12 períodos)

Procedimientos (contenidos soporte)

- Identificar las conductas personales que aportan al desempeño laboral eficiente.
- Describir los roles básicos y responsabilidades que se presentan en el ámbito laboral.
- Aplicar estrategias apropiadas para una comunicación afable y clara.
- Determinar estrategias apropiadas para la administración del dinero, tiempo y recursos en el ámbito laboral.
- Reconocer señales de alerta ante el peligro de caer en dependencia de sustancias como alcohol, tabaco y drogas en la vida profesional.

Hechos/conceptos (contenidos organizadores)

- Hábitos de trabajo: Conductas a desarrollar, rasgos del carácter, rendimiento laboral.
- Ámbitos Ocupacionales: Roles, responsabilidades, comunicación con colegas, relaciones laborales, conflictos laborales.
- Cuidado Personal: Hábitos de higiene y cuidado personal, signos de confianza en el servicio al cliente.
- Comunicación: Comunicación afable y clara, respeto por la palabra y compromisos, relaciones con los clientes.
- Administración: Estrategias en la administración del dinero, tiempo y recursos, prevención de crisis.
- Dependencia de sustancias: Consumo de alcohol, tabaco y drogas, prevención de dependencia, señales de alerta, estudios de casos.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Reconocer la importancia de desarrollar hábitos de trabajo favorables al rendimiento laboral.
- Mostrar respeto por los roles que se asumen en el medio laboral.
- Interesarse por desarrollar hábitos de higiene y cuidado personal.
- Apreciar la necesidad de comunicarse afable y claramente con el cliente, respetando la palabra y compromisos.
- Valorar las estrategias para la administración del dinero, tiempo y recursos.
- Advertir los peligros que traen el consumo de alcohol, tabaco y drogas.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Presentar videos sobre hábitos de trabajo para identificar actitudes positivas y negativas en el rendimiento laboral.
- Efectuar ejercicios simulados de diferentes roles, responsabilidades en el ámbito ocupacional, con el propósito de ensayar una buena comunicación con los colegas, establecer buenas relaciones laborales y prevenir posibles conflictos.
- Presentar casos prácticos sobre el trato al cliente, para que el estudiante valore los aspectos positivos y negativos.
- Presentar ejemplos respecto al cumplimiento de compromisos en el campo laboral.
- Presentar ejemplos de buen manejo de estrategias en la administración del tiempo, dinero y recursos.
- Analizar casos sobre problemas de alcohol, tabaco y drogas en la vida profesional.

Criterios de evaluación

- Se reconoce la incidencia de los hábitos de trabajo en el rendimiento laboral.
- Se describen los diferentes ámbitos ocupacionales y responsabilidades que debe tener un profesional en la relación laboral.
- Se diferencian los aspectos positivos y negativos en el trato al cliente.
- Se definen estrategias para la comunicación clara y responsable con el cliente.
- Se reconoce la incidencia negativa de la utilización del alcohol, tabaco y otras drogas en el campo laboral.
- Se reconoce la importancia de la práctica de los principios éticos en la vida cotidiana y campo laboral.

UNIDAD DE TRABAJO Nº 6: *La inserción socio-laboral*

Objetivo de la Unidad de Trabajo: *Distinguir las formas de inserción socio-laboral en el campo del diseño gráfico para generar bienestar económico-social.*

(Tiempo estimado: 12 períodos)

Procedimientos (contenidos soporte)

- Comparar los distintos tipos de empresas que existen según la legislación ecuatoriana vigente.
- Identificar los potenciales ámbitos laborales para el diseñador gráfico.
- Analizar las ventajas y desventajas del trabajo en relación de dependencia y por cuenta propia.
- Identificar las carreras de nivel superior, afines al diseño gráfico, como opción de profesionalización.

Hechos/conceptos (contenidos organizadores)

- El campo laboral: concepto y características. Inserción laboral. El campo laboral para el diseñador gráfico.
- La empresa y microempresa: conceptos, tipos, normativa de regulación.
- El trabajo en relación de dependencia: características, regímenes de trabajo, normativa. La entrevista de trabajo.
- El trabajo por cuenta propia: características, requerimientos y normativa.
- Estudios superiores: Importancia, carreras, instituciones que las imparten, requisitos de admisión.

Actitudes/valores/normas (contenidos soporte)

- Interesarse por conocer las oportunidades de trabajo o prosecución de estudios superiores.
- Valorar el trabajo por cuenta propia como forma de auto sustento laboral.
- Cooperar en el equipo de trabajo con actitud tolerante y receptiva ante las opiniones de los demás.
- Ser metódico, organizado y responsable.

Actividades de enseñanza y aprendizaje

- Explicar e ilustrar lo que es el mercado laboral y los posibles ámbitos laborales para el técnico en diseño gráfico.
- Explicar las diferencias entre los tipos de empresas según la normativa legal vigente.
- Revisar las características del entorno laboral en relación de dependencia.
- Analizar y conceptualizar el trabajo por cuenta propia como medio de sustento.
- Revisar información referida a carreras de nivel superior afines al diseño gráfico, sus requisitos e instituciones que las ofertan.

Criterios de evaluación

- Identifica las características del mercado laboral para el técnico en diseño gráfico.
- Reconoce las diferencias en las modalidades de trabajo: en relación de dependencia y por cuenta propia.
- Identifica las oportunidades de continuación de estudios superiores.

EJEMPLIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Figura profesional: Diseño Gráfico

Módulo formativo: Procesos de Diseño Gráfico

Unidad de Trabajo Nº 4: Creatividad

Total de períodos de la Unidad de Trabajo: 21

Nº de actividades propuestas: 3

ACTIVIDAD Nº 3
Solución de problemas gráficos
<p>Tiempo estimado: 8 períodos</p> <p>Realización: Grupal</p> <p>Ubicación: Aula de clase</p> <p>Objetivo de la actividad: Proponer alternativas de solución a problemas de diseño gráfico, aplicando diversas técnicas con creatividad.</p>

Secuencia/desarrollo de la actividad:

FASE	SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD	PROFESOR	ALUMNOS	MEDIOS DIDACTICOS Y/O TECNOLOGICOS Y DOCUMENTOS DE APOYO	TIEMPO (min)
EXPERIENCIA	Presenta un problema de diseño gráfico.	x		Computador Proyector	15
REFLEXIÓN	Organiza y conduce la plenaria para plantear propuestas de solución. Proponen soluciones al problema presentado.	x	x	Pizarra Marcadores	30
CONCEPTUALIZACIÓN	Conceptualiza y clasifica los problemas de diseño gráfico. Presenta las técnicas de resolución de problemas y explica la importancia de la creatividad. Presenta ejemplos de resolución de problemas de procesos gráficos.	x x x		Computador Proyector Texto de creatividad Internet	135
APLICACIÓN	Organiza grupos de trabajo y asigna problemas a resolver. Resuelven los problemas asignados y los presentan en plenaria.	x	x	Computador Proyector	180

Seguimiento de la actividad por parte del profesor:

- Verifica la participación activa y democrática de todo el alumnado en las plenarios.
- Resuelve dudas y peticiones de más información.
- Corrige errores técnicos en las soluciones propuestas.

Evaluación:

- Se identifican los tipos de problemas del diseño gráfico.
- Se seleccionan adecuadamente las técnicas de resolución de problemas.
- Las soluciones propuestas a los problemas planteados son pertinentes y creativas.