



CAPACITACIÓN EN INFORMÁTICA

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

DISEÑO DE APLICACIONES CON PROGRAMAS INTEGRADOS I

SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE PLANEACIÓN ACADÉMICA

FEBRERO, 2006

SEMESTRE: 5^o
CLAVE: 580
CRÉDITOS: 8
HORAS: 4

CONTENIDO

	Pág.
PRESENTACIÓN -----	3
MARCO DE REFERENCIA	
Ubicación-----	5
Intención-----	9
Enfoque-----	10
BASE DEL PROGRAMA Y ELEMENTOS DE INSTRUMENTACIÓN	
Unidad I. Programas de Aplicación General -----	16
Unidad II. Programas de Tipo Gráfico -----	19
Unidad III. Programas de edición fotográfica e interfaces gráficas -----	27
Unidad IV. Programas generadores de animación-----	32
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA -----	35

PRESENTACIÓN

El programa de estudios es un instrumento de trabajo que brinda al profesor lineamientos para planear, operar y evaluar el curso, ya que presenta los aprendizajes a lograr y la perspectiva desde la que deberán ser enseñados. El programa está estructurado por tres sectores:

MARCO DE REFERENCIA. Proporciona información sobre la función y las relaciones de la asignatura con respecto al plan de estudios, lo que permite identificar el sentido que tiene su enseñanza. Está integrado por ubicación, intención y enfoque.

Ubicación: especifica el lugar que ocupa la asignatura en el Plan de Estudios.

Intención de asignatura: informa sobre el papel que desempeña cada una de ellas para el logro de los propósitos educativos del Colegio de Bachilleres.

Enfoque: presenta la perspectiva desde la cual se seleccionan y organizan los contenidos, así como los criterios para orientar la práctica educativa.

BASE DEL PROGRAMA. Establece los **objetivos** del programa en los niveles de unidad y tema, mismos que concretan y desglosan los aprendizajes enunciados en la intención, con la perspectiva didáctica prescrita por el enfoque.

Los objetivos expresan, de manera general, los conocimientos, habilidades y actitudes que constituyen los aprendizajes propuestos; y precisan los límites de amplitud y profundidad con los que cada contenido deberá ser tratado, en función del nivel de complejidad que éste implica y de sus aplicaciones posteriores.

ELEMENTOS DE INSTRUMENTACIÓN. Proporcionan sugerencias para operar los objetivos del programa: estrategias didácticas, sugerencias de evaluación, carga horaria y bibliografía general.

Estrategias didácticas: conforman líneas de trabajo por unidad, con especificaciones para el manejo de cada tema, que pueden ser ajustadas por el profesor de acuerdo con las circunstancias y características de cada grupo.

Sugerencias de evaluación: son orientaciones respecto a la forma en que se puede planear y realizar la evaluación en sus modalidades diagnóstica, formativa y sumativa.

Bibliografía: se presenta por unidad y está constituida por textos, libros y publicaciones de divulgación científica que se requieren para apoyar y/o complementar el aprendizaje de los distintos temas por parte del estudiante y para orientar al profesor en la planeación de sus actividades.

Los sectores del programa guardan entre sí una estrecha relación, por lo que es indispensable realizar una lectura detenida y analítica de la totalidad del documento, a efecto de contar con una mejor comprensión del mismo.

UBICACIÓN

La asignatura **Diseño de aplicaciones con Programas Integrados I** se imparte en el quinto semestre y forma parte de la Capacitación en Informática, la cuál constituye una de las alternativas que el Colegio de Bachilleres ofrece a sus estudiantes en el Área de Formación para el Trabajo de su plan de Estudios.

La Capacitación en Informática pertenece al **Área de Formación para el Trabajo** cuya finalidad, como parte de su formación propedéutica general, consiste en que el estudiante adquiera y aplique conocimientos científicos, tecnológicos y humanísticos para manejar instrumentos, técnicas y procesos de trabajo de un campo específico. Asimismo, que reconozca el valor del trabajo para atender las necesidades del desarrollo socioeconómico del país y las responsabilidades que implica su realización.

La Capacitación en Informática tiene la finalidad de proporcionar al estudiante una serie de conocimientos, habilidades y actitudes del campo específico de la Informática; a partir del análisis de los sistemas de información y de la adquisición de las habilidades lógicas del área, así como del dominio de programas de aplicación general y específica que le permitan el almacenamiento la interpretación y la manipulación de la información.

Esta Capacitación está integrada por diez asignaturas: Introducción al Trabajo (2º semestre) y Legislación Laboral (3º semestre); Técnicas de Análisis y Programación de Sistemas; y Lógica Computacional y Programación (4º semestre); Programas Integrados de Aplicación Específica, Diseño de Aplicaciones con Programas Integrados I y Base de Datos I (5º semestre); así como Redes, Diseño de Aplicaciones con Programas Integrados II y Base de Datos II (6º semestre).

Las asignaturas de *Introducción al Trabajo y Legislación Laboral* proporcionan al estudiante un marco contextual acerca del trabajo. En la primera, éste se aborda desde una perspectiva genérica, como actividad esencialmente humana; mientras que en la segunda, se estudia al trabajo desde un punto de vista jurídico.

Técnicas de Análisis y Programación de Sistemas proporciona al estudiante los elementos de análisis necesarios para la programación estructurada de un sistema de información.

Lógica Computacional y Programación, que corresponde al presente programa, pretende que el estudiante aplique la lógica y la programación orientada a objetos para la resolución de problemas, mediante el uso del lenguaje Visual Basic .NET

Programas Integrados de Aplicación Específica busca que el estudiante instale, configure y opere las aplicaciones específicas para las áreas administrativas y contables.

Diseño de Aplicaciones con Programas Integrados I, que corresponde al presente programa, se orienta a que el estudiante utilice programas enfocados a las aplicaciones gráficas, edición fotográfica y programas generadores de animación, para generar medios visuales particulares y de publicidad.

Diseño de Aplicaciones con Programas Integrados II brinda a los estudiantes los conocimientos necesarios para establecer enlaces vía Internet, mediante búsquedas, diseños de páginas y utilerías.

Base de Datos I pretende que el estudiante desarrolle estructuras y manipule una base de datos mediante su programación elemental.

Base de Datos II proporciona a los estudiantes los conocimientos para generar sistemas básicos mediante la utilización de operaciones más complejas como: reportes, pantallas y etiquetas, programando enlaces modulares.

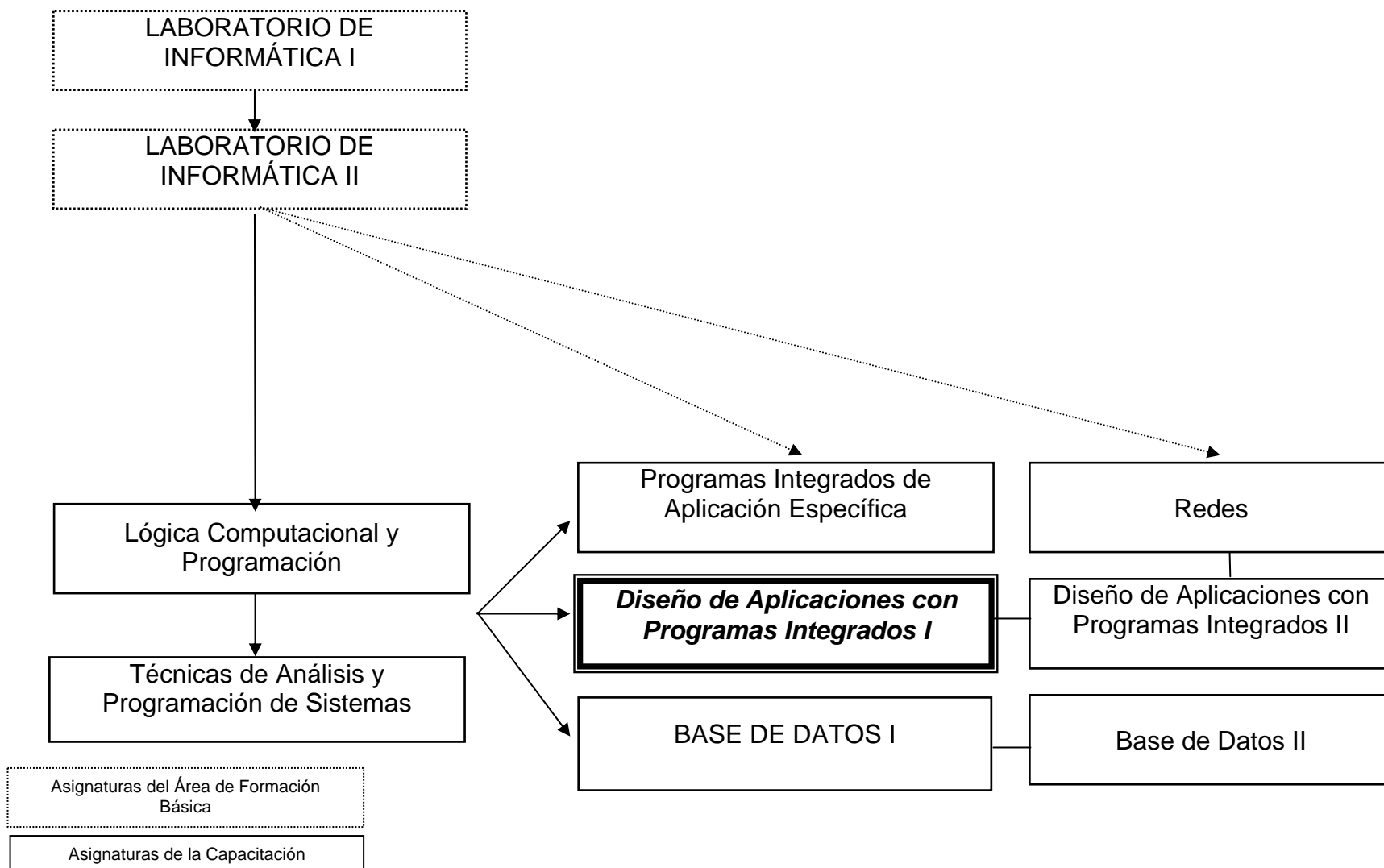
Redes proporciona a los estudiantes los principios y conceptos generales de las redes, incluyendo Internet.

A continuación se presentan dos esquemas: el primero muestra las asignaturas que integran la Capacitación en Informática; el segundo, indica las relaciones entre las asignaturas del Área de Formación Básica y las de la Capacitación.

ASIGNATURAS DE LA CAPACITACIÓN EN INFORMÁTICA.

Semestres					
1º	2º	3º	4º	5º	6º
ÁREA DE FORMACIÓN BÁSICA					
				ÁREA DE FORMACIÓN ESPECÍFICA	
ÁREA DE FORMACIÓN PARA EL TRABAJO					
Introducción al Trabajo	Legislación Laboral	Técnicas de Análisis y Programación de Sistemas	Programas Integrados de Aplicación Específica	Redes	
		Lógica Computacional y Programación	Base de Datos I	Base de Datos II	
			<i>Diseño de Aplicaciones con Programas Integrados I</i>	Diseño de Aplicaciones con Programas Integrados II	

ESQUEMA DE LAS RELACIONES ENTRE LAS ASIGNATURAS DEL ÁREA BÁSICA Y LAS ASIGNATURAS DE LA CAPACITACIÓN EN INFORMÁTICA.



INTENCIÓN

La asignatura de **Diseño de Aplicaciones con Programas Integrados I** tiene como intención:

Que el estudiante realice diseño editorial, restauración y tratamiento fotográfico y animación de imágenes, mediante el uso de programas de aplicación general: de dibujo, edición fotográfica y programas generadores de animación; con la intención de presentar medios visuales particulares y de publicidad.

ENFOQUE

Informática, objeto de estudio de esta Capacitación, es entendida como la disciplina de carácter instrumental que estudia la generación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información por medio de tecnologías modernas como la computadora, los satélites de telecomunicaciones, la fibra óptica, la línea telefónica, el módem y el fax, entre otros.

Diseño de Aplicaciones con programas Integrados I, asignatura eminentemente práctica, muestra la forma de utilizar diversas aplicaciones generales: gráficos y autoedición, para generar documentos publicitarios que contengan imágenes, fotografías, así como textos editados y modificados con diversas herramientas.

El programa se conforma por cuatro unidades temáticas:

Unidad I. “Programas de Aplicación General”. Ofrece un panorama sobre la clasificación y caracterización de los programas integrados de aplicación específica, particularmente los de tipo gráfico, de autoedición y animación.

Unidad II. “Programas de Tipo Gráfico”. Presenta los elementos teóricos relacionados con la clasificación de los programas gráficos y las prácticas que permiten la creación de diversas publicaciones tales como: invitaciones, volantes, carteles, etiquetas y revistas entre otros en Corel Draw.

Unidad III. “Programa de edición fotográfico e interfaces gráficas”. Permite el tratamiento de fotografías para su restauración y fotocomposición, además de permitir el desarrollo de interfaces gráficas con dibujos de mapa de bits en PhotoShop.

Unidad IV “Programas generadores de animación”. Permite el desarrollo de imágenes animadas con diferentes formatos y para diferentes usos.

Enseñanza de la Informática en el Colegio de Bachilleres.

Tomado en cuenta las instalaciones del Colegio, se consideran dos espacios físicos para el aprendizaje de la Capacitación.

Salón de clases: Es el espacio de interacción profesor-estudiante, en él se estudia la teoría de los temas correspondientes y se retroalimentan e integran las prácticas realizadas en la sala de computadoras.

Sala de computadoras: Corresponde a los espacios en que el estudiante desarrolla sus prácticas en su tiempo disponible. Si bien el profesor no está presente en estas salas, los estudiantes se apoyan del personal responsable y del material de apoyo para las asignaturas.

La asistencia de los estudiantes a la sala es en equipos de trabajo integrados por dos estudiantes, quienes desarrollan conjuntamente las prácticas con el objeto de propiciar en ellos el espíritu de apoyo a la solución de problemas.

A las salas de cómputo asisten los estudiantes en horarios libres, las salas están a su disposición seis horas en la mañana y seis en la tarde.

En la sala de computadoras los estudiantes cuentan con dos tipos de apoyo:

Prácticas: Materiales didácticos en forma de documentos que plantean un problema y guían en su solución, ilustrando al estudiante el uso y aplicación del programa. Tienen un carácter de obligatorio y son parte importante del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Personal de la sala de computadoras: Proporcionan la asesoría que requieran los estudiantes para el correcto uso de la computadora y para el desarrollo de sus prácticas.

La Práctica Educativa.

El Modelo Educativo del Colegio de Bachilleres concibe al **aprendizaje** escolar como producto de un proceso de construcción del conocimiento, intencionado y dirigido, en el que el estudiante participa activamente. La **enseñanza** se entiende como un conjunto de acciones gestoras y facilitadoras del aprendizaje, que el profesor orienta y coordina.

En este sentido, en el aprendizaje y la enseñanza se debe dar igual importancia al dominio de contenidos y al desarrollo de habilidades cognitivas, considerando en todo momento aspectos afectivo-motivacionales:

- Los **contenidos** (conceptos, principios, leyes, teorías, procedimientos, etc.) están expresados en los objetivos del programa en términos de productos de aprendizaje, en los que se define lo que el estudiante deberá saber y saber hacer.
- Las **habilidades cognitivas** (identificar, comprender, razonar, solucionar problemas, tomar decisiones) están expresadas en los objetivos en términos de procesos para lograr los aprendizajes, los cuales deberá ejercer el estudiante para alcanzar el nivel de complejidad requerido.
- Los **aspectos afectivo-motivacionales** se refieren a las posturas que los estudiantes tienen en relación con la situación escolar y con el contenido a aprender, las cuales facilitan u obstaculizan el aprendizaje. El programa retoma estos aspectos al privilegiar experiencias de aprendizaje que generen el gusto por conocer y el interés por la asignatura.

Para lograr lo anterior, el Modelo Educativo del Colegio de Bachilleres propone considerar, en el proceso de construcción del conocimiento, la interacción de cinco componentes:

- **Problematización.**

Consiste en propiciar, de manera intencionada y regulada por el profesor, un *desequilibrio* entre los saberes del estudiante y los contenidos a aprender, a fin de desencadenar el proceso de construcción del conocimiento, lo que atribuye a este componente un carácter motivacional, en virtud de que activa la curiosidad y el interés por conocer.

Al respecto, es conveniente tomar en cuenta que los estudiantes tienen explicaciones propias - en relación con el contenido por aprender- derivadas de sus conocimientos previos (escolares o adquiridos en su vida diaria), las cuales constituyen la perspectiva desde la que asimilarán la nueva información y enfrentarán las experiencias de aprendizaje.

Considerando lo anterior, la problematización se puede generar de las siguientes maneras:

1. Identificar las concepciones de los estudiantes - mediante el planteamiento de preguntas- y cuestionar sus respuestas, contrastándolas con las de otros estudiantes, señalando sus contradicciones, poniendo en duda sus alcances o haciendo notar los aspectos desconocidos.
2. Plantear fenómenos a explicar o predecir, o bien, situaciones a resolver, donde los conocimientos de los estudiantes se vean rebasados, a fin de que tomen conciencia de que sus concepciones son erróneas o insuficientes, y se active la curiosidad y el interés por aprender.

- Organización lógica y uso de los métodos.

La posibilidad de interactuar con los contenidos, a partir de la problematización, radica en que el estudiante organice o ajuste sus esquemas de conocimiento, poniendo en operación sus procesos cognitivos y sus estrategias de aprendizaje.

Para ello, el profesor deberá diseñar estrategias que a lo largo del proceso propicien dicha organización, mediante el uso de métodos que permitan al estudiante decodificar el problema, identificando sus variables o factores, así como sus posibles relaciones; obtener y procesar información; generar tentativas de respuesta y ponerlas a prueba; contrastar resultados; así como generar conclusiones e inferencias.

- Incorporación de Información.

Como parte del proceso de construcción del conocimiento, es necesario que el estudiante se apropie de información, ya sea la transmitida en forma expositiva por el docente, la de los textos o la de otras fuentes.

Al efecto, el profesor debe sugerir fuentes o exponer información de acuerdo con el nivel de los estudiantes, señalando conceptos nodales, ejes organizadores o categorías de análisis que permitan establecer enlaces entre los conocimientos previos del alumno y los contenidos a aprender.

- Aplicación.

Implica integrar los conocimientos que va construyendo el estudiante, para explicar y/o predecir el comportamiento de los fenómenos planteados y el de otros semejantes, así como para realizar procesos que den respuesta a otras situaciones.

- Consolidación.

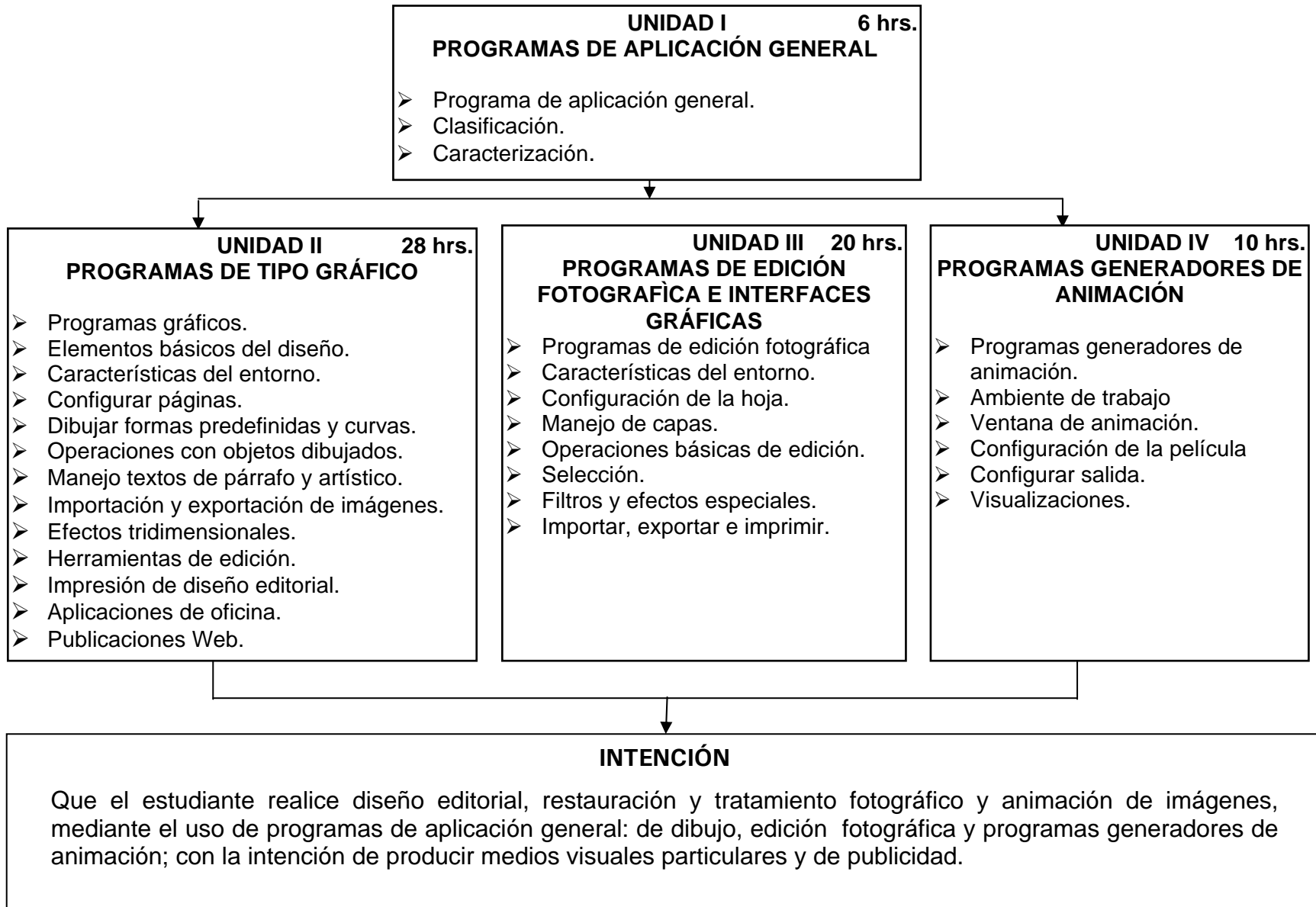
Consiste en propiciar la transferencia de lo aprendido, a través del planteamiento y la solución de nuevos problemas que impliquen un mayor nivel de complejidad y/o que abarquen situaciones o ambientes diversos a los de la problematización inicial.

Esto permitirá al estudiante fortalecer sus conocimientos, lograr mayor precisión en las respuestas y diversificar lo aprendido en nuevas interpretaciones de la realidad.

Con base en estos componentes, en cada unidad del programa se plantean *estrategias didácticas sugeridas*, es decir, propuestas de acciones organizadas para orientar la construcción del conocimiento, con referencias específicas para el tratamiento de cada tema, las cuales pueden ser ajustadas por el profesor, de acuerdo con las características del grupo.

De igual modo, se presentan sugerencias de *evaluación del aprendizaje* en el proceso de construcción del conocimiento, ya que permite obtener información sobre las condiciones *previas* (evaluación diagnóstica), *de avance* (evaluación formativa) y *de dominio* (evaluación sumativa) que los estudiantes tienen con respecto a los aprendizajes.

ESQUEMA DE ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS



<p>UNIDAD I. PROGRAMAS DE APLICACIÓN GENERAL</p> <p>OBJETIVO: El estudiante <i>identificará los programas de aplicación general</i>, mediante su clasificación y caracterización; lo que le permitirá ubicar los programas gráficos y de autoedición.</p>	<p>Carga horaria: 6 hrs.</p>
<p>OBJETIVOS DE OPERACIÓN</p>	<p>ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS</p>
<p>1. El estudiante <i>explicará qué es un programa de aplicación general</i>, mediante su conceptualización; con la finalidad de diferenciarlo entre uno de aplicación específica.</p>	<p>Al iniciar la unidad, se recomienda hacer una breve explicación de lo que va a consistir la asignatura, explicitando lo que aprenderán al final de la misma.</p> <p>Mediante un cuadro sinóptico, explicar cómo se clasifica el software, identificando los programas de aplicación general:</p> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;"> <pre> Software { Sistemas. Programado por el usuario. De aplicación. } De aplicación. { General. Específica. } </pre> </div> <p>También es conveniente recuperar de la asignatura Laboratorio de Informática I, cuáles son las funciones del sistema operativo y la importancia que representa para el uso de la computadora, de ahí que ocupen un lugar diferenciado dentro de la clasificación de software.</p>

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS																		
<p>2. El estudiante explicará la clasificación de los programas de aplicación general, mediante la distinción entre las funciones de un procesador de palabras, hoja de cálculo, manejador de base de datos, gráficos y de autoedición; con la finalidad de utilizarlos en forma correcta.</p>	<p>Con ayuda de un esquema, explicar cuáles son los programas de aplicación general, mencionar también las características generales de cada uno de ellos, así como los nombres comerciales de cada clasificación.</p> <p style="text-align: center;">Programas de aplicación general.</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-left: 100px;"> <div style="font-size: 3em; margin-right: 10px;">{</div> <ul style="list-style-type: none"> - Procesador de palabras. - Hoja de cálculo. - Manejador de base de datos. - Gráficos. - Autoedición. </div>																		
<p>3. El estudiante explicará las características de los programas de aplicación general, mediante la versión, requisitos previos de instalación, sistema operativo y utilidad; con la intención de escoger el que se adecue a las características de su equipo.</p>	<p>Antes de abordar el tema, solicitar a los estudiantes una investigación de los nombres comerciales de los programas de aplicación y los requerimientos mínimos de la computadora para operarlos, versión, plataformas, costos y utilidad.</p> <p>A partir de la investigación realizada solicitar a los estudiantes que armen un esquema en dónde se explique por programa las características investigadas.</p> <p>Es importante aclarar al estudiante los términos de software, programa, aplicación, suite y utilerías.</p>																		
<p>4. El estudiante caracterizará a los programas de aplicación; mediante la identificación de: autocontenidos, orientación interactiva, su configuración, uso de menús, niveles de ayuda y requerimientos del sistema; con la finalidad de aplicarlos en las unidades posteriores.</p>	<p>Mediante ejemplos se explicarán las características de los programas de aplicación general.</p> <p>Se recomienda utilizar láminas con ilustraciones de cada uno de los atributos:</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">Autocontenidos</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">⇐</td> <td>colores, márgenes, fuentes.</td> </tr> <tr> <td>Orientación interactiva</td> <td style="text-align: center;">⇐</td> <td>amigabilidad.</td> </tr> <tr> <td>Configuración</td> <td style="text-align: center;">⇐</td> <td>página.</td> </tr> <tr> <td>Uso de menús</td> <td style="text-align: center;">⇐</td> <td>opciones y comandos.</td> </tr> <tr> <td>Niveles de ayuda</td> <td style="text-align: center;">⇐</td> <td>tutorial y temática.</td> </tr> <tr> <td>Requerimientos del sistema</td> <td style="text-align: center;">⇐</td> <td>características de hardware y software.</td> </tr> </table>	Autocontenidos	⇐	colores, márgenes, fuentes.	Orientación interactiva	⇐	amigabilidad.	Configuración	⇐	página.	Uso de menús	⇐	opciones y comandos.	Niveles de ayuda	⇐	tutorial y temática.	Requerimientos del sistema	⇐	características de hardware y software.
Autocontenidos	⇐	colores, márgenes, fuentes.																	
Orientación interactiva	⇐	amigabilidad.																	
Configuración	⇐	página.																	
Uso de menús	⇐	opciones y comandos.																	
Niveles de ayuda	⇐	tutorial y temática.																	
Requerimientos del sistema	⇐	características de hardware y software.																	


UNIDAD I	SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN
DIAGNÓSTICA	Por medio de preguntas orales, valorar si el estudiante identifica qué es un software de sistema y un software de aplicación.
FORMATIVA	Mediante preguntas orales o ejercicios escritos valorar si el estudiante: <ol style="list-style-type: none">1. Explica qué es un programa de aplicación general y uno de aplicación específica.2. Explica las funciones del procesador de palabras, hoja de cálculo, manejador de base de datos, gráficos y autoedición; además de mencionar los nombres comerciales más comunes de cada uno de ellos.3. Caracteriza a los programas de aplicación general mediante la identificación de los siguientes elementos: autocontenidos, orientación interactiva, configuración, uso de menús, niveles de ayuda y requerimientos del sistema.
SUMATIVA	Mediante un examen escrito valorar si el estudiante: <ul style="list-style-type: none">• Explica qué son los programas de aplicación general, su clasificación, características y forma de operación.

UNIDAD II. PROGRAMAS DE TIPO GRÁFICO.**Carga horaria: 28 hrs.**

OBJETIVO: El estudiante *manejará un programa de tipo gráfico de dibujo*, mediante su identificación, configuración y aplicación de sus herramientas; lo que le permitirá desarrollar diseño editorial.

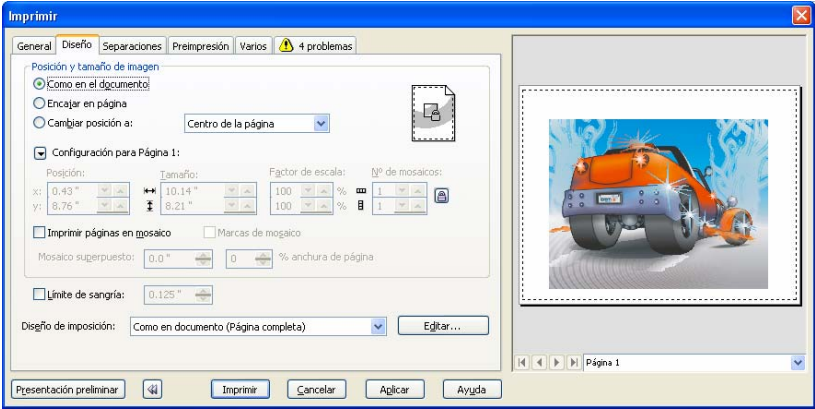
OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>1. El estudiante clasificará a los programas gráficos, al distinguirlos por el tipo de almacenamiento (vectorial y mapa de bits o de trama) y de aplicación (dibujo, pintura, edición fotográfica, graficadores, de animación, y presentación); lo que le permitirá elegir el más conveniente a sus necesidades.</p>	<p>Solicitar al estudiante que realice una investigación sencilla sobre los diferentes programas gráficos que existen en el mercado, principalmente para PC y Mac.</p> <p>A partir de esta investigación clasificar los programas gráficos por el tipo de almacenamiento mapa de bits o vectorial, notando en que momentos es conveniente usar un tipo de formato u otro.</p> <p>Por otra parte, apoyándose en la misma investigación, clasifique a los programas gráficos por su aplicación: dibujo, pintura, edición fotográfica, graficadores, de animación, y presentación; haciendo énfasis en las bondades que tiene el Corel Draw para trabajar dibujos para el diseño editorial, el Adobe PhotoShop para la edición fotográfica y el ImageReady para la animación de imágenes.</p>
<p>2. El estudiante explicará los elementos básicos del diseño gráfico, mediante la teoría del color, la ergonometría, tipografía y otros elementos normativos; con la finalidad de elaborar diseños editoriales profesionales.</p>	<p>Solicitar al estudiante una revista, cuento, libro u otra publicación en dónde se observe la distribución de diversos elementos gráficos (fotos, imágenes, gráficas) y textos, así como el uso de colores, encabezados y pies de página. Indíqueles que describan los contrastes de colores, la distribución, tipografías e imágenes y que impacto tiene en su estado de ánimo lo publicado.</p> <p>A partir de este ejercicio explicar la teoría del color, la importancia de la tipografía y el manejo de los gráficos en este tipo de publicaciones. Igualmente explique que es el diseño editorial.</p> <p>Dejar como tarea adicional que investiguen sobre otros elementos normativos para el diseño gráfico, comentando que este tema le servirá para contar con elementos teóricos de aplicación para su diseño editorial.</p>

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>3. El estudiante caracterizará el entorno y conceptos básicos de los programas gráficos de dibujo, mediante la descripción de la caja de herramientas, barras, ventanas y menús; con el fin de utilizarlos adecuadamente.</p> <p>4. El estudiante especificará el diseño de las páginas de dibujo, al configurarlas, realizar operaciones con ellas (agregar, cambiar y eliminar), asignar fondo, cuadrícula, regla, líneas guías y estilos; lo que le permitirá personalizar el área de trabajo de acuerdo a su diseño editorial.</p>	<p>En la sala de cómputo solicitar a los estudiantes que ingresen a Corel Draw para explicar el entorno de la aplicación, señalando la barra de menús, estado, estándar, propiedades, de desplazamiento, paleta de colores, vistas y la caja de herramientas. Explicar el funcionamiento de la ayuda de la aplicación.</p> <p>Explique los conceptos básicos de los programas gráficos de dibujo como son el manejo de objetos, símbolos, ordenamiento, agrupación entre otros.</p> <p>Explicar las bondades de preparar la página al inicio del diseño editorial, revisando las opciones para ajustar tamaño, diseño, etiqueta, fondo, líneas guía, cuadrícula, reglas y estilos. Así mismo explicar la forma de agregar, cambiar y eliminar páginas a su documento.</p> <div data-bbox="932 808 1709 1349" data-label="Image"> </div>

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>5. El estudiante dibujará formas predefinidas, mediante las herramientas de dibujo de líneas, rectángulos, cuadrados, círculos, elipses, arcos, polígonos, estrellas, espirales, cuadrículas y dibujo inteligente; para generar diversos objetos gráficos.</p> <p>6. El estudiante manipulará objetos gráficos, al aplicarles rellenos, girarlos, agruparlos, ordenarlos, reflejarlos, duplicarlos, deformarlos y escalarlos; con la finalidad de obtener un elemento gráfico activo visual.</p> <p>7. El estudiante dibujará mediante curvas, al utilizar herramientas de mano alzada, bézier, medios artísticos, polilínea, pluma, curva de 3 puntos, cotas, conexión interactiva, así como el reflejo de nodos; lo que permitirá generar objetos gráficos amorfos.</p>	<p>Para revisar este objetivo el profesor deberá llevar un objeto realizado con la mayoría de las herramientas de dibujo y solicitar a los estudiantes que identifique las diferentes formas predefinidas utilizadas en su construcción, posteriormente solicitar que lo dibujen en Corel Draw con las herramientas de dibujo de tal forma que sea lo más idéntico posible.</p> <p>Solicite que dibujen algún artículo que traen en la mochila (cuaderno, lápiz, goma, celular, mochila, sacapuntas, pritt, resistol, etc) a partir de utilizar las herramientas de dibujo predefinidas.</p> <p>A partir de los dos dibujos realizados en el objetivo anterior, explicar los diferentes tipos de relleno que se pueden aplicar a un objeto.</p>  <p>Solicite que generen un collage con las imágenes elaboradas a partir de realizar operaciones de agrupación, ordenamiento, reflejo, giro, duplicación, deformación y escala.</p> <p>Solicitar que dibujen algún objeto que no se pueda realizar con las formas predefinidas (una flor, un ave), utilizando diversas herramientas de curva tales como: mano alzada, bézier, medios artísticos, polilínea, pluma, curva de 3 puntos, cotas, conexión interactiva.</p> <p>El dibujo a generar debe ser manipulado con las opciones revisadas en el objetivo anterior.</p> <p>Explique la utilidad de utilizar el reflejo de nodos para dar forma a objetos de curva más o menos simétricos.</p>

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>8. El estudiante utilizará texto: artístico y de párrafo, al aplicarle formato, alineación, espaciado, desplazamiento, rotación, adaptación a una trayectoria y a objetos; para incorporar información escrita, presentable y llamativa a una publicación.</p> <p>9. El estudiante importará y exportará archivos gráficos, mediante la identificación de su utilidad y selección de diversos formatos; a partir de sus necesidades de diseño.</p>	<p>A partir de la revista, cuento, libro u otra publicación que el estudiante utilizó en el objetivo 2, solicitar al estudiante que identifique los diferentes tipos de texto que se utilizan: artístico y de párrafo, explicando sus diferencias y en que momento se utiliza uno u otro.</p> <p>A partir del dibujo generado en el tema anterior solicitar al estudiante que le inserte texto de párrafo para la descripción del dibujo y texto artístico para asignarle un nombre a éste. Explicar la forma de asignar formato, alineación, espaciado, desplazamiento y rotación.</p> <p>Indicar como adaptar un texto a una trayectoria o a un objeto para darle un acabado más profesional a su diseño.</p> <p>Explicar que este tipo de aplicaciones vienen acompañadas por una serie de bibliotecas de imágenes ClipArt y fotografías, por categorías.</p> <p>Solicitar que importen varias imágenes y las manipulen para formar un colage, así mismo que inserten texto artístico y de párrafo.</p> <p>Explicar los diferentes formatos que existen para exportar tu publicación, en especial los AI, BMP, SWF, GIF, JPEG y PNG, indicándole al estudiante que exporte su presentación en cualquiera de estos formatos.</p>

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>10.El estudiante aplicará efectos tridimensionales a objetos, al crear siluetas, perspectivas, extrusiones, sombras, modos de fusión y lentes; para generar imágenes profesionales utilizables en diseños editoriales.</p> <p>11.El estudiante utilizará herramientas de edición, mediante el uso de capas, página maestra, alineación, distribución y ajuste de objetos y uso de guías dinámicas; para facilitar el dibujar y organización de objetos gráficos.</p>	<p>Como actividad previa a este objetivo solicitar a los estudiantes que investiguen en la ayuda de la aplicación que son los efectos tridimensionales de silueta, perspectiva, extrusión y sombra, así como los modos de fusión y lentes.</p> <p>A partir de una imagen importada o dibujada copiarla cuatro veces y en cada una de ellas aplicar el siguiente efecto tridimensional: silueta, perspectiva, extrusión y sombra.</p> <p>Solicitar que aplique otros tipos de efectos tridimensionales cómo envoltura, mezcla, polvo, arañazos y pasterizar.</p> <p>Mediante la revisión de una revista, cuento, libro u otra publicación identificar que existen partes que son comunes en todas las hojas cómo parte de un diseño maestro (pie de página, cabecera, fondo estático).</p> <p>Explicar cómo funciona en Corel Draw la página maestra y cómo intervienen las capas predeterminadas: cuadrícula, guías y escritorio. Así mismo comentar cómo se puede mostrar u ocultar una capa, cambiar el orden de apilamiento y su color.</p> <p>Mediante un ejercicio que utilice imágenes geométricas realice la alineación y ajuste de un objeto a otro. Igualmente mientras dibuja objetos, ubíquelos en posiciones relacionadas con otro objeto mediante las guías dinámicas.</p> <p>A partir de todo lo revisado hasta el momento, solicitar al estudiante que realice una revista de mínimo 2 páginas que contenga una página maestra, imágenes dibujadas e importadas, efectos tridimensionales y texto de párrafo y artístico.</p>

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>12.El estudiante imprimirá su diseño editorial, al realizar los ajustes del trabajo de impresión; para obtener de forma física su diseño editorial de forma profesional.</p>	<p>Explique los diferentes tipos de salida de impresión que se tienen para un diseño editorial como son: colores exactos, fusión, marcas, separación de color, sobreimpresión de colores, servicio de filmación, películas y comercial</p> <p>A partir del diseño editorial generado en el objetivo anterior realice los ajustes pertinentes para imprimirlo considerando el diseño y los posibles problemas de impresión.</p> 
<p>13.El estudiante realizará diseño editorial, a partir de utilizar aplicaciones de Microsoft Office: Word, Excel, Power Point; con la intención de incorporar documentos ya editados en otras aplicaciones.</p>	<p>Explicar las posibilidades que tiene el Corel Draw para importar archivos generados en otras aplicaciones cómo el Microsoft office, de tal forma que deberá generar documentos en Word, Excel y Power Point e importarlos a Corel Draw para su diseño editorial como revista.</p> <p>Haga énfasis en las opciones de exportación que tiene el Corel Draw para copiar, mover o insertar objetos a documentos de productividad de oficina.</p> <p>Explique la forma de utilizar un espacio de trabajo que simule el aspecto de Microsoft Office.</p>

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>14. El estudiante realizará publicaciones Web, al crear texto, imágenes cambiantes, marcadores e hiperenlaces y mapa de bits; para presentar un diseño editorial a un público más amplio.</p>	<p>Solicitar al estudiante que investigue qué es el lenguaje HTML e Internet, con la intención de definir sitio y el proceso de publicación en Web.</p> <p>Explicar que medios conforman una página Web: imágenes cambiantes, marcadores, hiperenlaces, textos e imágenes, entre otros, comentando la forma en que se generarán en Corel Draw.</p> <p>Mediante esquemas presentar al grupo los medios que contendrán las páginas de su sitio Web y la forma de navegación entre ellas, con la intención de solicitarles que realicen su diseño editorial para Web con las características planteadas en dicho esquema.</p> <p>Explicar la forma de asignar nombres a las diferentes páginas HTML para generar su sitio.</p> <p>Es importante señalar que en este objetivo el estudiante no montará en ningún servidor su sitio Web, simplemente lo visualizará en el navegador de Internet disponible.</p>

UNIDAD II	SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN
FORMATIVA	<p>Mediante preguntas orales y la elaboración de prácticas, valorar si el estudiante:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Distingue entre los programas gráficos de tipo vectorial y mapa de bits. 2. identifica los elementos básicos del diseño gráfico. 3. Elabora y edita gráficos en aplicaciones de tipo de gráfico. 4. Utiliza texto artístico y de párrafo, así como la aplicación de efectos en los mismos. 5. Importa y exporta objetos. 6. Conoce los diferentes efectos tridimensionales. 7. Identifica el proceso de impresión de su diseño editorial. 8. Identifica las aplicaciones de oficina. 9. Define qué es una página Web y el lenguaje de etiquetas HTML.
SUMATIVA	<p>Mediante una prueba de tipo objetiva, valorar si el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica la teoría del color, a la ergonomía y tipografía en el diseño gráfico. • Reconoce los elementos, pantallas y menús de un programa de tipo gráfico (Corel Draw). • Configura una página para adecuarla a sus necesidades. • Dibuja formas predefinidas y con curvas. • Realiza operaciones con los objetos generados tales como rellenar, girar, agrupar, ordenar, reflejar, duplicar, deformar y escalar. • Utiliza texto artístico y de párrafo con formato. • Aplica efectos tridimensionales de siluetas, perspectivas, extrusión y sombras. • Aplica modos de fusión y lente. • Utiliza página maestra y capas. • Alinea, distribuye y ajusta objetos. • Imprime su diseño editorial estableciendo los ajustes del trabajo de impresión. • Utiliza aplicaciones de Microsoft office • Realiza el proceso de publicación Web.

UNIDAD III. PROGRAMAS DE EDICIÓN FOTOGRÁFICA E INTERFACES GRÁFICAS		Carga horaria: 20 hrs.
OBJETIVO: El estudiante <i>manejará un programa gráfico de edición fotográfica</i> , mediante su identificación, configuración y aplicación de sus herramientas; lo que le permitirá restaurar y tratar imágenes fotográficas, así como el diseño de interfaces gráficas.		
OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS	
1. El estudiante <i>explicará los conceptos básicos de los programas gráficos de edición fotográfica</i> , mediante la definición de los términos: resolución, tamaño, formato, profundidad, corrección de color, modalidades de imagen, trazado, capa y selección; con el fin de ubicar las características de este tipo de aplicaciones.	Solicitar al estudiante que traiga para esta unidad tres fotografías, una en blanco y negro, una a color, una deteriorada y una con algún problema durante la su captura. A partir de estas fotos explicar los términos de resolución, tamaño, formato, profundidad, corrección de color y modalidades de imagen. Mediante una analogía explique los conceptos de trazado, capa y selección al presentar un dibujo compuesto en varios acetatos, mueva la secuencia de éstos y su ubicación en relación a los demás acetatos para explicar la selección de objetos y movimiento de capas.	
2. El estudiante <i>caracterizará el entorno de trabajo</i> , al personalizar los elementos principales: área de imagen activa y métodos abreviados del teclado, barras de: menús, opciones y estado, paletas principales: herramientas, capas, historia, navegador y opciones, guías, cuadrículas, reglas y visualización; con la intención de ubicar su uso y posición dentro del ambiente de la aplicación.	Indicar al estudiante que entre al Photoshop CS2 y navegue por toda la interfaz para conocer sus secciones, explicar que la mayoría de los elementos de ésta presentan etiquetas que muestran el nombre de la opción seleccionada y manteniendo presionado el botón izquierdo del Mouse presenta la serie variaciones que tiene una opción. Como actividad complementaria solicitar al estudiante que elabore un trabajo en Word dónde se visualice la pantalla del área de trabajo del Adobe Photoshop CS2 con el nombre de sus principales elementos (menús, barras, paletas, guías cuadrículas y reglas), la explicación de cada uno de éstos, sus variaciones y su aplicación. Mediante una lamina del área de trabajo y tarjetas que contengan los nombres, variaciones y funcionalidad de las barras y paletas del ambiente de PhotoShop CS2 solicitar a los estudiantes que las coloquen correctamente.	

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>3. El estudiante explicará las diferentes formas de obtener y crear una imagen, al identificar los medios de importación: cámara digital, escáner, y otras fuentes; para seleccionar el que este más acorde a sus necesidades de trabajo.</p>	<p>Si el profesor cuenta con la posibilidad de llevar un escáner al grupo o una cámara digital deberá mostrar el proceso de configuración del medio y la forma de obtener la imagen de forma digital de calidad, realizando demostraciones por grupos de 10 a 15 alumnos. Si no cuenta con el medio solicitará una investigación de los diferentes medios de digitalización que existen en el mercado y los parámetros más comunes para adquirir una imagen con calidad</p>
<p>4. El estudiante transformará imágenes fotográficas, al cambiar su tamaño, resolución, tamaño de lienzo, escala, rotación y distorsión; con la intención de prepararla para su tratamiento fotográfico.</p>	<p>Para este objetivo es importante remarcar que en ocasiones la imagen que se recibe para trabajar no tiene las características necesarias para trabajarla, por lo cual es necesario cambiarlas mediante un programa de edición fotográfica. Explicar el proceso de transformación de una imagen mediante un caso práctico utilizando PhotoShop.</p>
<p>5. El estudiante ajustará imágenes fotográficas, al controlar su brillo, contraste, tono, saturación, reemplazar color, variaciones y otros ajustes; con la intención de dar un primer tratamiento a la imagen.</p>	<p>Mediante el uso de una fotografía antigua mostrar los ajustes aplicables para resaltar y recuperar la calidad de la imagen, se recomienda que el estudiante haya revisado previamente los conceptos de brillo, contraste, tono, saturación, reemplazar color, variaciones y otros ajustes para identificar sus características y cambios que implican en la imagen según el valor que se maneje.</p>
<p>6. El estudiante utilizará capas, mediante la realización de operaciones de edición: mover, copiar, bloquear, crear, enlazar, control de visibilidad y desplazamiento de objetos; con la intención de realizar tratamientos de imágenes complejas.</p>	<p>Para explicar el concepto de capas elaborar un dibujo por partes en varios acetatos, de tal forma que al encimarlos se vea como una sola imagen, mediante esta analogía explicar que cada acetato equivaldría a una capa en Photoshop y que en éstas capas (acetatos en la analogía) se pueden realizar diversas operaciones de edición. Demostrar moviendo los acetatos.</p> <p>Para demostrar la operación de copia es recomendable tener dos acetatos con la misma imagen y mostrar como se ve dentro de nuestro dibujo general.</p>

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>7. El estudiante seleccionará imágenes, al utilizar las herramientas de selección y realizar operaciones de selección: sumar, restar, transformar, modificar, invertir, extender, similar, guardar, máscaras y convertir de trazados; para aplicarles filtros.</p>	<p>En la sala de cómputo llevar imágenes digitalizadas y solicitar al estudiante que ubique cada una de ellas por capas y que realice operaciones de selección entre ellas. Dejar una investigación sobre los filtros que maneja el Photoshop y cómo se aplican. Sobre una imagen previamente tratada por el profesor solicite que copien la imagen en tantas capas como tantos filtros existan y que en cada una apliquen un filtro, asignado el nombre de la capa al filtro utilizado.</p>
<p>8. El estudiante dibujará figuras, mediante el uso de las herramientas de selección y la aplicación de color: degradado y sólido, con la intención de generar elementos para una interfaz gráfica.</p>	<p>Solicitar un trabajo sobre lo que es el color sólido y degradado, sus valores equivalentes en hexadecimal y en RGB. Así mismo solicite que el estudiante cuente con una tarjeta de colores con códigos pantone para revisarla en clase para explicar su uso en el manejo del color. Explique cómo realizar figuras geométricas y cómo se rellenan a partir de seleccionar las paletas de colores. Relacione la tarjeta Pantone y el RGB con las actividades a realizar.</p>
<p>9. El estudiante añadirá estilos de capa, al realizar efectos de fusión, filtros y técnicas; con al intención de dar un acabado más llamativo a su interfaz gráfica y/o fotografías.</p>	<p>Explicar que es un efecto de fusión, cómo se aplica y para que sirve con la intención de aplicarlos en dibujos o imágenes previamente trabajadas por el profesor. Puede apoyarse al identificar páginas Web que contengan imágenes tratadas en Photoshop explicando cómo fueron elaboradas las imágenes y que efectos usaron.</p>
<p>10. El estudiante utilizará las herramientas de dibujo y retoque, al utilizar el tampón de clonar, borrador, lápiz, aerógrafo, pincel, degradado y bote de pintura y selección; con la intención de restaurar y retocar imágenes fotográficas antiguas o dañadas.</p>	<p>Si se cuenta con los recursos de un escáner solicitar al estudiante que traiga una fotografía dañada y la digitalice en clase, de caso contrario el profesor deberá traer una foto digitalizada que se encuentre dañada para utilizarla cómo imagen de trabajo para repararla en Photoshop. Explicar el proceso más adecuado para corregir daños en la fotografía haciendo énfasis en el uso de máscaras y selecciones para limitar zonas y el uso de los tampones para copiar zonas no dañadas en las que si están.</p>




OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>11. El estudiante realizará recortes y combinación de imágenes ubicadas en varias capas, mediante el uso de las herramientas de selección, dibujo y retoque; para realizar fotomontajes.</p>	<p>Llevar dos fotografías preparadas para realizar un fotomontaje, la primera foto deberá ser la imagen principal en donde se insertará un elemento de la segunda foto, el cual se recortará con las herramientas de selección. La foto principal deberá estar dividida en dos capas como mínimo, una para el fondo y otra para el elemento que se relacionará con la imagen de la segunda foto. Utilizar herramientas para desvanecer y hacer más real la foto.</p>
<p>12. El estudiante utilizará las herramientas de texto, al trabajar con caracteres y modificar párrafos; para incluir información a su tratamiento fotográfico y/o interfaz gráfica.</p>	<p>Explicar cuando es necesario utilizar texto en una imagen y la forma de incluirlo en ésta. Mediante una imagen trabajada previamente cómo una interfaz gráfica solicitar que el estudiante incluya texto en ciertas partes para explicar las opciones presentadas. Es importante explicar el proceso de cómo convertir un texto en imagen y cómo se pueden trabajar los efectos de fusión.</p>
<p>13. El estudiante corregirá problemas comunes de imágenes fotográficas digitales tales como: ruido, ojos rojos, días nublados, calidez, demasiado flash, nocturnas, inclinadas, sobre o sub expuesta, enfoque, encuadre, distorsión y perspectiva, mediante el uso de diversas herramientas de la aplicación de edición fotográfica; con la intención de generar imágenes de calidad.</p>	<p>Si se cuenta con el recurso de escáner, solicitar por grupos de estudiantes las fotografías que tengan los problemas enlistados en el objetivo e ir resolviendo en la sala de cómputo problema por problema, si no se cuenta con el medio de digitalización apoyarse con imágenes recuperadas de Internet o digitalizadas por el docente para realizar esta actividad.</p> <p>Sugerir al estudiante que revise páginas relacionadas con el tema en Internet, ya que en éstas se explica de forma sencilla cómo corregir errores comunes en fotografías.</p>
<p>14. El estudiante imprimirá sus imágenes fotográficas, al configurar las diferentes opciones de impresión; con la finalidad de obtener su producto de forma física.</p>	<p>Si se cuenta con una impresora a color en la sala de cómputo imprimir las fotos mejores trabajadas en el grupo mostrando el proceso para hacerlo. Solicitar a los estudiantes que revisen en los negocios fotográficos que tipo de imágenes digitales imprimen y con que características; si existe el apoyo del grupo solicitar que impriman una fotografía dañada o corregida por equipo.</p>

UNIDAD III	SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN
FORMATIVA	<p>Mediante preguntas orales o escritas, así como la elaboración de prácticas, valorar si el estudiante es capaz de:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Explicar el uso y características de los programas de edición fotográfica. 2. Explicar la importancia del uso de las capas. 3. Dibujar figuras geométricas con relleno. 4. Aplica efectos especiales a dibujos y fotografías. 5. Corregir fotografías y realizar fotomontajes.
SUMATIVA	<p>Mediante la elaboración de cuatro prácticas integradoras, valorar si el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza una interfaz gráfica con diversos elementos ubicados en capas, aplicando efectos de fusión. • Restaura una fotografía dañada. • Realiza fotomontajes con elementos de por lo menos dos fotografías. • Corrige por lo menos 6 problemas fotográficos.

UNIDAD IV. PROGRAMAS GENERADORES DE ANIMACIÓN

Carga horaria: 10 hrs.

OBJETIVO: El estudiante *manejará un programa de tipo gráfico de animación*, mediante su identificación, configuración, aplicación de sus herramientas y la importación de imágenes generadas en un programa gráfico de edición fotográfica; con la finalidad de generar elementos visuales animados para diversos tipos de interfaces gráficas.

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
<p>1. El estudiante explicará los conceptos básicos de los programas gráficos de animación, mediante la definición de los términos: cuadros, tiempo de retardo, repeticiones, intercalar cuadros, rollovers, sectores y visualizar animación; para ubicar las características de este tipo de aplicaciones.</p>	<p>Explicar mediante diversas imágenes animadas los conceptos de cuadros y rollovers, tiempo de retardo, repeticiones. Explique en dónde se utilizan y para que sirven, por ejemplo los estados de un botón para los rollovers.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Estado normal</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Estado roce</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Estado presionado</p> </div> </div>
<p>2. El estudiante caracterizará el entorno de trabajo, al personalizar los elementos principales: área de imagen activa y métodos abreviados del teclado, barras de menús, opciones y estado, paletas principales: herramientas, capas, historia, navegador y opciones, guías, cuadrículas, reglas y visualización; con la intención de ubicar su uso y posición dentro del ambiente de la aplicación.</p>	<p>Indicar al estudiante que entre al ImageReady CS2 y navegue por toda la interfaz para conocer sus secciones, explicar que la mayoría de los elementos de ésta presentan etiquetas que muestran el nombre de la opción seleccionada y manteniendo presionado el botón izquierdo del Mouse presenta la serie de variaciones que tiene una opción.</p> <p>Como actividad complementaria solicitar al estudiante que elabore un trabajo en Word dónde se visualice la pantalla del área de trabajo del Adobe ImageReady CS2 con el nombre de sus principales elementos, la explicación de cada uno de éstos, sus variaciones y su aplicación.</p> <p>Mediante una lamina del área de trabajo y tarjetas que contengan los nombres, variaciones y funcionalidad de las barras y paletas del ambiente de imageRedy CS2 solicitar a los estudiantes que las coloquen correctamente.</p>

OBJETIVOS DE OPERACIÓN	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS
3. El estudiante realizará una animación , mediante imágenes generadas en el programa gráfico de edición fotográfica; con la intención de identificar el potencial de la aplicación.	Solicitar que el estudiante utilice una imagen generada en PhotoShop con elementos en capas que muestren varios estados (como rollovers) y que la abra en ImageReady asignando movimiento por cuadros que muestren y oculten capas en un tiempo determinado.
4. El estudiante realizará la visualización de su animación , al definir el navegador a utilizar; con la intención de revisar la animación generada.	Explicar que una animación se puede utilizar y visualizar en diversos programas, en éste caso explicar que se utilizará en navegador de Internet configurado por la aplicación el cual es Internet Explorer. Solicite que haga cambios en su animación en cuanto a tiempo de retardo y repeticiones y lo visualice nuevamente en Internet Explorer.
5. El estudiante generará archivos gráficos animados , al exportarlos en los diversos formatos que presenta la aplicación, para identificar su utilidad en publicaciones Web o en interfaces gráficas.	Solicitar una investigación sobre los diversos tipos de archivos que muestran animaciones (compresores), calidad, espacio que ocupan y uso para seleccionar los más adecuados de acuerdo a la finalidad de la animación. Mostrar mediante imágenes animadas con diferentes compresiones su calidad y sus usos, solicite que la animación realizada la presente por lo menos con dos compresores diferentes.
6. El estudiante diseñará una interfaz gráfica , mediante el uso de las herramientas y características del programa gráfico de animación apoyado con imágenes generadas en el programa gráfico de edición fotográfica; con la finalidad de plasmar un diseño gráfico y/o multimedia.	Solicitar una investigación sobre lo que es una interfaz gráfica y mediante ejemplos aclarar dudas sobre el tema. Indicar que para este objetivo el estudiante deberá mostrar la pantalla de inicio de un juego o un programa de cómputo que contenga elementos gráficos y animaciones; el cual generará mediante el uso de Photoshop e ImageReady lo cual será su interfaz gráfica.

UNIDAD IV	SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN
FORMATIVA	<p>Mediante preguntas orales o escritas, y la presentación de las prácticas, valorar si el estudiante:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Explicar el uso y características de los programas generadores de animación.2. Explicar el proceso para realizar una animación con imágenes generadas en un programa de edición fotográfica.3. Elabora animaciones en un programa generador de animación
SUMATIVA	<p>Mediante la elaboración de tres prácticas integradoras, valorar si el estudiante:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Realizar una animación con diversos elementos gráficos.2. Exportar imágenes en diversos formatos.3. Diseñar una interfaz gráfica con diversos elementos gráficos

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
I	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ALCALDE EDUARDO y MIGUEL GARCÍA. <i>Informática básica</i>. 2ª. Edición, McGraw-Hill, México, 1994. ➤ ALCALDE EDUARDO y FÉLIX GARCÍA MERAYO. <i>Informática, segundo ciclo</i>. McGraw-Hill, España, 1996.
II	<ul style="list-style-type: none"> ➤ PAZ GONZÁLEZ, Francisco. <i>CorelDraw 12: Ilustración, dibujo vectorial y maquetación de páginas</i>. Anaya Multimedia. 2004. ➤ PESCADOR ALBIACH, Darío. <i>CorelDraw 12</i>. Madrid: Anaya Multimedia, depósito legal 2004. ➤ DE LOS SANTOS, Alejandro. <i>Corel Draw 12 En Un Solo Libro</i>. Editorial Gyr. 2004.
III	<ul style="list-style-type: none"> ➤ SCOTT KELBY. <i>The Photoshop CS2 Book for Digital Photographers (Voice That Matter)</i>, New Riders Press. 2005. ➤ MARTIN EVENING. <i>Adobe Photoshop CS2 for Photographers: Aprofessional Image Editor's Guide to the Creative Use of Photoshop for the Macintosh and PC</i>. Editorial Focal Press. 2005. ➤ BRUCE FRASER. <i>Real Word Camera Raw with Adobe Photoshop CS2 (Real Word)</i>. Editorial Peachpit Press. 2005. ➤ SCOTT KELBY, Kelby. <i>The Photoshop Elements 4 Book for Digital Photographers</i>. Editorial New Riders Press. 2005.
IV	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ADOBE CREATIVE TEAM. <i>Adobe Photoshop CS2 Classroom in a Bock</i>, Editorial Adobe Press. 2005. ➤ MCCLELLAND, Deke. <i>Adobe Photoshop CS2 one-On-One</i>, Editorial O'Reilly Media. 2005.

Este programa fue elaborado por:

Lic. Gabriel Mondragón Torres
Jefe de la Capacitación en Informática