

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

DIRECCIÓN GENERAL DEL BACHILLERATO

DIRECCIÓN DE COORDINACIÓN ACADÉMICA



INFORMÁTICA

6to. Sem.

SERIE
PROGRAMAS DE ESTUDIO

DIRECTORIO

Emilio Chuayffet Chemor
Secretario de Educación Pública

Rodolfo Tuirán Gutiérrez
Subsecretario de Educación Media Superior

Carlos Santos Ancira
Director General del Bachillerato

CRÉDITOS

Coordinador General del Componente de Formación Profesional

Daffny Rosado Moreno

Diseñadores técnico-metodológicos

Ana Margarita Amezcua Muñoz

Rebeca González Hernández

Mariana Godínez Morales

Academia Docente del Colegio de Bachilleres del Estado de Baja California Sur :

Responsables de Elaboración

PLANTEL 10 LAS PALMAS

Lic. Lissvia Patricia Geraldo Benseman

PLANTEL 07 GUERRERO NEGRO

Ing. Abel Noé Castro Gallegos

PLANTEL 04 CABO SAN LUCAS

Lic. José Luis Acevedo Mendoza

Ing. Mario Alberto Rubio Ortiz

Ing. Arnulfo Tarín Marrón

PLANTEL 02 SAN JOSÉ DEL CABO

Lic. David Dimas Domínguez

DIRECCIÓN GENERAL

Ing. Verónica Camacho Ruelas

Colaboraciones de Revisión

PLANTEL 11 LA PAZ

Ing. Norma Verónica Solís Ríos

Lic. Cynthia Lizeth Acosta Lucero

Ing. Daniel Pérez Olvera

El presente Programa de estudios es una adaptación elaborada por el Colegio de Bachilleres del Estado de Baja California Sur, basado en los publicados por la Dirección General de Bachillerato y la Dirección General de Educación Tecnológica Industrial. 2012

CONTENIDO

1. Descripción de la capacitación.

1.1 Justificación de la capacitación.

1.2 Mapa de la capacitación.

1.3 Competencias profesionales de egreso.

2. Módulos que integran la capacitación.

2.1	Módulo I	Ensamble y mantenimiento de hardware y software.
	Módulo II	Elaboración de documentos electrónicos.
	Módulo III	Creación de productos multimedia a través de software de diseño.

3. Cómo se desarrollan los submódulos en la formación profesional .

3.1. Lineamientos metodológicos para desarrollar los submódulos.

PRESENTACIÓN

A partir del Ciclo Escolar 2009-2010 la Dirección General del Bachillerato incorporó en su plan de estudios los principios básicos de la Reforma Integral de la Educación Media Superior cuyo propósito es fortalecer y consolidar la identidad de este nivel educativo, en todas sus modalidades y subsistemas; proporcionar una educación pertinente y relevante al estudiante que le permita establecer una relación entre la escuela y su entorno; y facilitar el tránsito académico de los estudiantes entre los subsistemas y las escuelas.

Para el logro de las finalidades anteriores, uno de los ejes principales de la Reforma es la definición de un Marco Curricular Común, que compartirán todas las instituciones de bachillerato, basado en desempeños terminales, el enfoque educativo basado en el desarrollo de competencias, la flexibilidad y los componentes comunes del currículum.

A propósito de éste destacaremos que el enfoque educativo permite:

- Establecer en una unidad común los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que el egresado de bachillerato debe poseer.

Dentro de las competencias a desarrollar, encontramos las genéricas; que son aquellas que se desarrollarán de manera transversal en todas las asignaturas del mapa curricular y permiten al estudiante comprender su mundo e influir en él, le brindan autonomía en el proceso de aprendizaje y favorecen el desarrollo de relaciones armónicas con quienes les rodean. Por otra parte las competencias disciplinares refieren los mínimos necesarios de cada campo disciplinar para que los estudiantes se desarrollen en diferentes contextos y situaciones a lo largo de la vida. Asimismo las competencias profesionales los preparan para desempeñarse en su vida laboral con mayores posibilidades de éxito.

Dentro de este enfoque educativo existen varias definiciones de lo qué es una competencia, a continuación se presentan las definiciones que fueron retomadas por la Dirección General del Bachillerato para la actualización de los programas de estudio:

Una competencia es la “capacidad de mover recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones” con buen juicio, a su debido tiempo, para definir y solucionar verdaderos problemas.¹

Tal como comenta Anahí Mastache², las competencias van más allá de las habilidades básicas o saber hacer, ya que implican saber actuar y reaccionar; es decir que los estudiantes sepan saber qué hacer y cuándo hacer. De tal forma que la Educación Media Superior debe dejar de lado la memorización sin sentido de temas desarticulados y la adquisición de habilidades relativamente mecánicas, sino más bien promover el desarrollo de competencias susceptibles de ser empleadas en el contexto en el que se encuentren los estudiantes, que se manifiesten en la capacidad de resolución de problemas, procurando que en el aula exista una vinculación entre ésta y la vida cotidiana incorporando los aspectos socioculturales y disciplinarios que les permitan a los egresados desarrollar competencias educativas.

¹ Philippe Perrenoud.- “Construir competencias desde la escuela” Ediciones Dolmen, Santiago de Chile

² Mastache, Anahí et. al. Formar personas competentes. Desarrollo de competencias tecnológicas y psicosociales. Ed. Novedades Educativas. Buenos Aires / México. 2007.

Las anteriores definiciones vinculadas con referentes psicopedagógicos del enfoque constructivista centrado en el aprendizaje, proporcionan algunas características de la enseñanza y del aprendizaje que presenta este enfoque educativo:

- a) El educando es el sujeto que construye sus aprendizajes, gracias a su capacidad de pensar, actuar y sentir.
- b) El logro de una competencia será el resultado de los procesos de aprendizaje que realice el educando, a partir de las situaciones de aprendizaje significativas.
- c) Las situaciones de aprendizaje serán significativas para el estudiante en la medida que éstas le sean atractivas, cubran alguna necesidad, recuperen parte de su entorno actual y principalmente le permitan reconstruir sus conocimientos por medio de la reflexión y análisis de las situaciones.
- d) Toda competencia implica la movilización adecuada y articulada de los saberes que ya se poseen (conocimientos, habilidades, actitudes y valores), así como de los nuevos saberes.
- e) Movilizar los recursos cognitivos, implica la aplicación de diversos saberes en conjunto en situaciones específicas y condiciones particulares.
- f) Un individuo competente es aquél que ha mejorado sus capacidades y demuestra un nivel de desempeño acorde a lo que se espera en el desarrollo de una actividad significativa determinada.
- g) La adquisición de una competencia se demuestra a través del desempeño de una tarea o producto (evidencias de aprendizaje), que responden a indicadores de desempeño de eficacia, eficiencia, efectividad y pertinencia y calidad establecidos.
- h) Las competencias se presentan en diferentes niveles de desempeño.
- i) La función del docente es ser mediador y promotor de actividades que permitan el desarrollo de competencias, al facilitar el aprendizaje entre los estudiantes, a partir del diseño y selección de secuencias didácticas, reconocimiento del contexto que vive el estudiante, selección de materiales, promoción de un trabajo interdisciplinario y acompañamiento del proceso de aprendizaje del estudiante.

El plan de estudio de la Dirección General del Bachillerato tiene como objetivos:

- Proveer al educando de una cultura general que le permita interactuar con su entorno de manera activa, propositiva y crítica (componente de formación básica);
- Prepararlo para su ingreso y permanencia en la educación superior, a partir de sus inquietudes y aspiraciones profesionales (componente de formación propedéutica);
- Y finalmente promover su contacto con algún campo productivo real que le permita, si ese es su interés y necesidad, incorporarse al ámbito laboral (componente de formación para el trabajo).
- El programa de Informática responde a éste último objetivo.

- En los módulos que integran la capacitación se ofrece la justificación para ser considerados como salidas laterales reconocidas en el mundo laboral, los referentes normativos seleccionados para su elaboración, los sitios de inserción en el mercado de trabajo para la integración del egresado, el aprendizaje en términos de resultados, las competencias a desarrollar en cada submódulo, los recursos didácticos que apoyarán el aprendizaje, su estrategia y su evaluación, así como las fuentes de información.

- En el desarrollo de los submódulos, con respecto a la formación profesional, se ofrece un despliegue de consideraciones pedagógicas y lineamientos metodológicos para que usted realice una planeación específica y la concrete en la elaboración de las guías didácticas por submódulo, en las que tendrá que considerar elementos como: sus condiciones regionales, situación del plantel, características e intereses del estudiante y sus propias habilidades como docente.

Esta planeación específica se caracteriza por ser dinámica y colaborativa, pues responde a situaciones escolares, laborales y particulares del estudiante, y comparte el co-diseño con los docentes del mismo plantel o incluso de la región, por medio de diversos mecanismos, como las academias.

Al ajustar sus componentes en varias posibilidades de desarrollo, estas modificaciones a los programas de estudio del componente de formación profesional apoyan el logro de una estructura curricular flexible en las capacitaciones para el trabajo ofrecidas por el Bachillerato General, y permiten a los estudiantes, tutores y comunidad educativa participar en la toma de decisiones sobre la formación elegida por el estudiante.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA CAPACITACIÓN

JUSTIFICACIÓN DE LA CAPACITACIÓN

En la dinámica laboral actual se presenta una creciente automatización de los procesos de la información, lo que genera la necesidad de desarrollar las competencias necesarias para resolver la problemática que este contexto demanda.

La capacitación en Informática proporciona las herramientas necesarias para que el estudiante adquiera conocimientos y desarrolle habilidades y destrezas, así como una actitud responsable que le permita incursionar en los sitios de inserción laboral en el ámbito de la Informática, de manera exitosa.

Asimismo podrá desarrollar competencias genéricas relacionadas, principalmente, con la participación en los procesos de comunicación en distintos contextos, la integración efectiva a los equipos de trabajo y la intervención consciente, desde su comunidad en particular, en el país y el mundo en general, todo con apego al cuidado del medio ambiente.

La capacitación se inicia en el tercer semestre, con el módulo Ensamble y mantenimiento de hardware y software, por medio del cual el estudiante adquirirá los conocimientos básicos para el manejo del sistema operativo y las utilerías en aplicaciones de oficina, así como preservar el equipo aplicando mantenimientos preventivos tanto al hardware como al software.

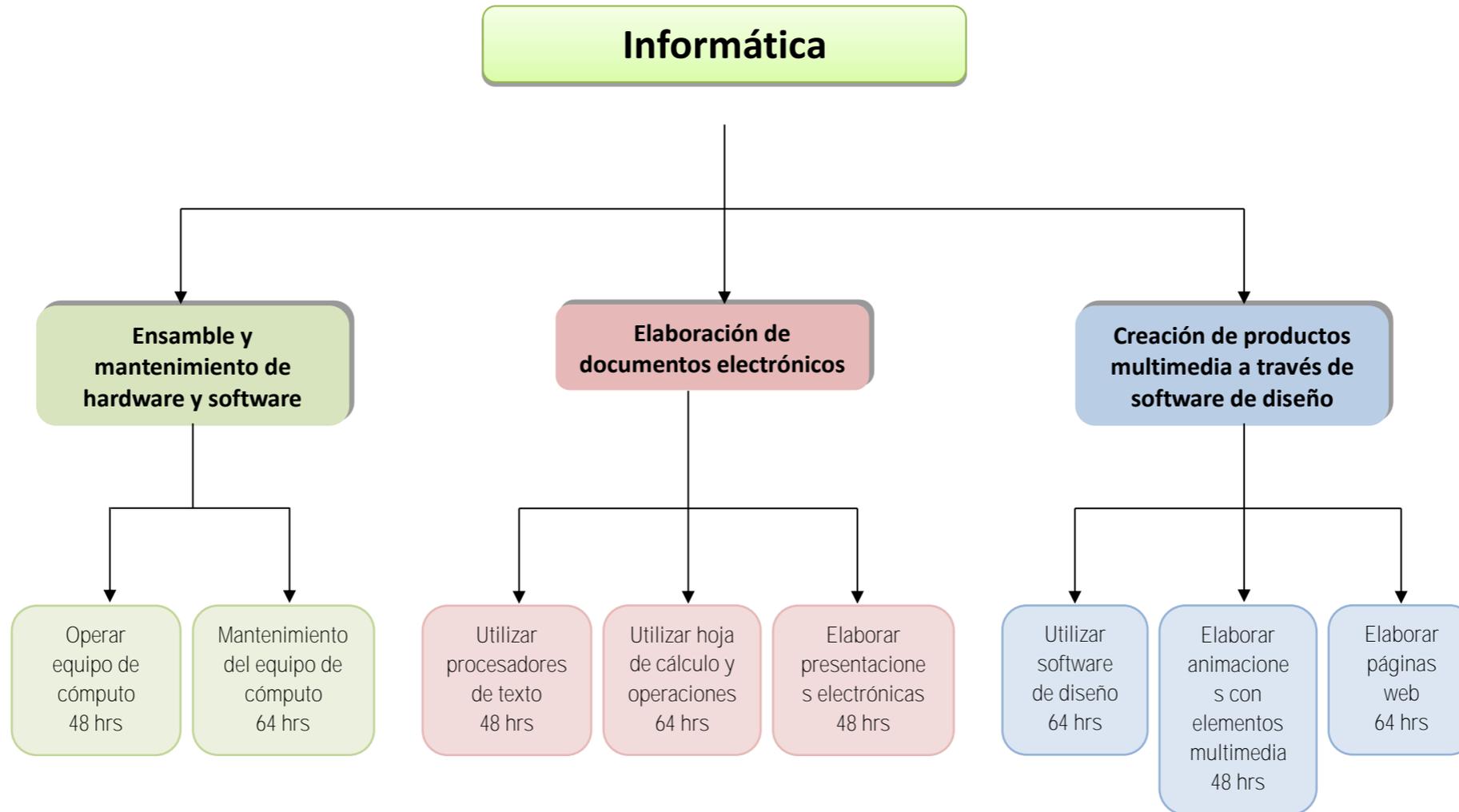
En el módulo Elaboración de Documentos Electrónicos , permite al estudiante adquirir las competencias para elaborar documentos de texto, hojas de cálculo y presentaciones gráficas mediante el empleo de programas de cómputo.

Con el módulo denominado Creación de Productos Multimedia a través de Software de diseño , el estudiante desarrollará las siguientes competencias: diseñar gráficos mediante programas de aplicación, elaborar animaciones interactivas de aplicación general y específica en un ambiente multimedia y crear páginas Web, hasta el sexto semestre.

Todas estas competencias posibilitan al egresado su incorporación al mundo laboral o desarrollar procesos productivos independientes, de acuerdo con sus intereses profesionales o las necesidades en su entorno social.

La capacitación se compone de dos módulos, el primer módulo consta de cinco submódulos y tiene una duración de 272 horas. El último consta de 176 horas que está formado por tres submódulos. La capacitación en Informática tiene un total de 448 horas.

ESTRUCTURA DE LA CAPACITACIÓN



MAPA DE LA CAPACITACIÓN

El mapa de la capacitación está compuesto por submódulos, los cuales se dividen de la siguiente manera:

3er semestre	4° semestre	5° semestre	6° semestre
Operar equipo de cómputo 48 hrs	Utilizar procesadores de Texto 48 hrs	Elaborar Presentaciones electrónicas 48 hrs	Elaborar Animaciones con elementos multimedia 48 hrs
Mantenimiento del equipo de cómputo 64 hrs	Utilizar Hoja de cálculo y operaciones 64 hrs	Utilizar Software de diseño 64 hrs	Elaborar páginas web 64 hrs

COMPETENCIAS DE EGRESO DE LA CAPACITACIÓN

Durante el proceso de formación de los tres módulos, el estudiante desarrollará las siguientes competencias profesionales, correspondientes a la capacitación en Informática:

- Opera y aplica mantenimiento del equipo de cómputo, los insumos, la información y el lugar de trabajo.
- Elabora documentos electrónicos mediante el empleo de equipo de cómputo y software de aplicación.
- Elabora páginas Web con animaciones interactivas de aplicación general y específica, en un ambiente multimedia.

Además se presentan las 11 competencias genéricas, para que usted intervenga en su desarrollo o reforzamiento, y con ello enriquezca el perfil de egreso del bachiller. Se considera que el egresado de la capacitación en informática está en posibilidades de desarrollar las competencias genéricas número uno, cuatro, cinco, seis y ocho. Sin embargo, se deja abierta la posibilidad de que usted contribuya a la adquisición de otras que considere pertinentes, de acuerdo con el contexto regional, laboral y académico:

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
3. Elige y practica estilos de vida saludables.
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.
10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.

Es importante recordar que, en este modelo educativo, el egresado de la Educación Media Superior desarrolla las competencias genéricas a partir de la contribución de las competencias profesionales al componente de formación profesional, y no en forma aislada e individual, sino a través de una propuesta de formación integral, en un marco de diversidad.

Al término de cursar y acreditar los ocho submódulos y las asignaturas del Bachillerato General, el alumno recibirá un certificado de estudios que acredita los estudios realizados en el nivel de Educación Media Superior

MÓDULO I. ENSAMBLE Y MANTENIMIENTO DE HARDWARE Y SOFTWARE 112 HRS.

Justificación del módulo

La necesidad de automatización y sistematización de la información en el ámbito laboral y doméstico, así como los precios más accesibles en la comercialización de los equipos de cómputo hacen cada vez más común el uso de ordenadores y periféricos, lo que produce una creciente necesidad de personal competente en el ensamble y configuración, así como para aplicar mantenimiento preventivo y correctivo a equipo de cómputo; es por ello que el presente módulo proporciona la formación necesaria al estudiante para desarrollar las competencias necesarias que le permitan utilizar el sistema operativo y sus utilerías para optimizar su desempeño, adquirir los conocimientos acerca de las principales medidas de seguridad que deben observarse en un centro de cómputo u oficina donde se utilice un equipo, así como adquirir los conocimientos y habilidades para efectuar servicios de mantenimiento preventivo tanto al equipo como a los programas y sistema operativo que operan.

Referentes normativos para la elaboración del módulo

- NIE-SEMS Ensamble, mantenimiento de equipo de cómputo y sistemas operativos.

Sitios de inserción en el mercado de trabajo con respecto a este módulo

- Centros de cómputo, cibercafés.
- Instituciones educativas.
- Instituciones financieras, bancos.
- Oficinas públicas y privadas.
- Hoteles, supermercados, cines, restaurantes.
- Talleres de servicio y reparación de equipo electrónico.
- Sector industrial y de servicios.
- Autoempleo

Resultado de aprendizaje del módulo

Ensambla y configura equipo de cómputo según las especificaciones del fabricante, y aplica el mantenimiento preventivo y correctivo para su óptimo funcionamiento. Además desarrollará las competencias genéricas necesarias para actuar con eficiencia no sólo en el trabajo, sino a lo largo de la vida, de conformidad con el desempeño integral del técnico en informática.

Módulo I Ensamble y mantenimiento de hardware y software 112 hrs.

Submódulo I Operar Equipo de Cómputo 48 hrs

Clave	Competencia	Peso Porcentual	Horas
OEC01	<ul style="list-style-type: none"> Conoce las principales características de los diferentes sistemas operativos. 	20	10
OEC02	<ul style="list-style-type: none"> Emplea el sistema operativo y las utilerías para el manejo de aplicaciones de oficina. 	50	18
OEC03	<ul style="list-style-type: none"> Opera el hardware para el manejo de aplicaciones de oficina. 	30	20

Submódulo II Mantenimiento del equipo de cómputo. 64 hrs

Clave	Competencia	Peso Porcentual	Horas
MEC01	<ul style="list-style-type: none"> Realiza mantenimiento preventivo y correctivo al equipo de cómputo. 	20	13
MEC02	<ul style="list-style-type: none"> Conoce y configura redes LAN. 	40	26
MEC03	<ul style="list-style-type: none"> Contribuye a que el lugar de trabajo sea seguro, conservar el equipo y resguarda información. 	40	25

Recursos didácticos del módulo.

- Los documentos, equipos y materiales seleccionados son los mínimos necesarios para apoyar el desarrollo de las competencias del módulo:
- Documentos: instructivos y manuales de seguridad e higiene, y manuales e instructivos del fabricante (hardware y software).
- Documentos normativos internos: Reglamento interno del taller, manual de primeros auxilios, manuales de usuario, normas de símbolos y carta de simbología.
- Equipos de cómputo con características mínimas: CPU, procesador Pentium IV, memoria RAM de 512 Mb, disco duro de 80 Gb, puertos, USB, unidad DVD/WR, software de compresión, monitores, teclados, ratones, bocinas, reguladores no-break y supresores de picos.
- Impresora láser o inyección de tinta.
- Equipo de seguridad: extintores de polvo seco, tipo ABC.
- Herramientas: desarmadores planos y de cruz, pinzas de punta, brochas, de diferentes medidas.
- Material de limpieza: aire comprimido, espuma, pasta limpiadora y lienzos.
- Equipo y material didáctico: cañón electrónico, pantalla, reproductor de videos, material filmico, software de simulación.

Estrategia de evaluación del aprendizaje

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos producidos, reportes, bitácoras y lista de cotejo, entre otros. Y las evidencias de conocimientos incluyen: cuestionarios, resúmenes, mapas mentales y cuadros sinópticos, entre otros.

Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras, que arrojen las evidencias y la conformación del portafolio de evidencias

Fuentes de información

BÁSICAS

Bibliografía

OLIVA Y OTROS, Montaje y mantenimiento de equipos, **Editorial Paraninfo, España 2010**

MARTÍN, José María. Mi PC Actualización, configuración, mantenimiento y reparación. Alfaomega-RaMa. Madrid, 2007.

JIM BOYCE, Microsoft Windows XP Power Productivity, John Wiley & Sons, 2005

MARTÍNEZ, Rafael; José Boluda y Juan Pérez. Estructura de computadores y periféricos. Alfaomega- RaMa. 2001.

Páginas Web:

<https://www.microsoft.com/es-mx/>, 2017

<http://computerhoy.com/noticias/software/como-instalar-windows-10-todo-que-debes-saber-32183>, 2017

<http://www.monografias.com/trabajos53/instalar-windows-xp/instalar-windows-xp.shtml>, 2012

<http://www.aulaclic.es/windows-10/>

COMPLEMENTARIAS

Bibliografía

JOSE MARIA MARTIN, **Mi Pc: Actualización, Configuración, Mantenimiento Y Reparación**, Alfaomega, México 2011

MICHAEL B. KARBO , **Pc Cuaderno Mantenga Windows XP en Forma**, Pearson, 2005

CARRETERO Pérez, Jesús, Pedro de Miguel Anasagasti, Félix García Carballeira y Fernando Pérez Costoya. Sistemas operativos. Una visión aplicada. McGraw Hill. 2001.

DOMÍNGUEZ Alconchel, José. Windows. Iniciación y referencia. McGraw Hill. 2001.

EGGELING, T. y H. Frater. Ampliar, reparar y configurar su PC. Alfaomega - Marcombo.

LÓPEZ Camacho, Vicente. Linux. Guía de instalación y administración. McGraw Hill.

PARRA Reynada, Leopoldo. Reparación y ensamblado de computadoras. Computación Aplicada. México 2004.

RAYA, Laura, Raquel Álvarez y Víctor Rodrigo. Sistemas operativos en entornos monousuario y multiusuario. Alfaomega-RaMa. México, 2005.

Manuales e instructivos de fabricantes de equipos de cómputo y periféricos.

Páginas Web:

<http://windows.microsoft.com/es-MX/windows-xp/help/setup/install-windows-xp>, 2012

<http://www.aulaclic.es/windows7/index.htm>, 2012

<http://www.sepacomputo.unam.mx/documentos/ManualMantenimientoPC.pdf>, 2012

<http://www.conevyt.org.mx/cursos/cursos/marc/indice.htm>, 2012

MÓDULO II. ELABORACIÓN DE DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS 160 HRS.

Justificación del módulo

Dada la creciente automatización en el procesamiento de la información mediante el uso de equipos de cómputo (oficinas, áreas administrativas en empresas, bancos, centros comerciales, centros educativos, etc.), ha surgido la necesidad de formar personas competentes en la elaboración de documentos electrónicos; por tal motivo, este módulo propicia el desarrollo de habilidades y destrezas tales como el manejo avanzado del procesador de textos Microsoft Word, hoja de cálculo Microsoft Excel y diseño de presentaciones electrónicas en Microsoft Power Point, esto, encaminado a lograr que el estudiante tenga mayor probabilidad de inserción en el sector laboral.

Referentes normativos para la elaboración del módulo

- NTCL: CINF 0376.01. Elaboración de documentos y comunicación mediante el empleo de las características avanzadas de aplicaciones de cómputo.

Sitios de inserción en el mercado de trabajo con respecto a este módulo

- Áreas administrativas, contables o comerciales.
- Centros de cómputo, cibercafés.
- Instituciones educativas.
- Instituciones financieras, bancos.
- Oficinas públicas y privadas.
- Hoteles, supermercados, cines, restaurantes.
- Talleres de servicio y reparación de equipo electrónico.
- Sector industrial y de servicios.

Resultado de aprendizaje del módulo

Elaborará documentos electrónicos usando software de aplicación y operando el equipo de cómputo conforme a las normas de seguridad e higiene. Además desarrollará las competencias genéricas necesarias para actuar con eficiencia no sólo en el trabajo, sino a lo largo de la vida, de conformidad con el desempeño integral de la capacitación en Informática.

Para desarrollar la competencia del módulo, el estudiante deberá demostrar en forma sucesiva las siguientes competencias, por submódulo:

Módulo II Elaboración de documentos electrónicos 160 hrs.

Submódulo I Utilizar Procesadores de texto

48 hrs

Clave	Competencia	Peso Porcentual	Horas
UPT01	<ul style="list-style-type: none"> Manipula el entorno de la aplicación y los documentos 	20	10
UPT02	<ul style="list-style-type: none"> Crea, diseña, da formato y edita el documento. 	60	28
UPT03	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene el documento en el destino requerido. 	20	10

Submódulo II Utilizar Hoja de cálculo y operaciones.

64 hrs

Clave	Competencia	Peso Porcentual	Horas
HCO01	<ul style="list-style-type: none"> Crea, diseña, da formato y edita la Hoja de cálculo. 	20	10
HCO02	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información de Hojas de Cálculo mediante la aplicación de fórmulas, ordenamientos y criterios de selección. 	50	32
HCO03	<ul style="list-style-type: none"> Representa los datos de una hoja de cálculo gráficamente y obtiene reportes y gráficas de hojas de cálculo en el destino requerido. 	30	22

Submódulo III Elaborar Presentaciones electrónicas.

48 hrs

Clave	Competencia	Peso Porcentual	Horas
EPE01	<ul style="list-style-type: none"> * Manipula el entorno y las herramientas básicas de la aplicación. 	30	12
EPE02	<ul style="list-style-type: none"> * Crea, edita, y retoca imágenes utilizando herramientas específicas de la aplicación. 	40	24
EPE03	<ul style="list-style-type: none"> * Maneja herramientas especiales y distintos formatos de salida para cumplir con los requerimientos del diseño. 	30	12

Recursos didácticos

Los documentos, equipos y materiales seleccionados, son los mínimos necesarios para apoyar el desarrollo de las competencias del módulo:

- Documentos: instructivos y manuales de seguridad e higiene, NIE: Crear diseños gráficos con el programa Corel Draw.
- Documentos normativos internos: Reglamento interno del taller, manual de primeros auxilios, manuales de usuario, normas de símbolos y carta de simbología.
- Equipos de cómputo con características mínimas: CPU, procesador Pentium IV, memoria RAM 256 Mb, disco duro de 40 Gb, puertos USB, unidad DVD/WR, software de compresión, monitores, teclados, ratones, bocinas, reguladores no break y supresores de picos.
- Software: para la creación de páginas Web, para la edición de imágenes y para la creación de animaciones.
- Impresora láser.
- Equipo y material didáctico: proyector de acetatos, cañón electrónico, pantalla, reproductor de videos, material fílmico, software de simulación.
- Equipo de seguridad: extintores de polvo seco, tipo ABC.
- Bienes consumibles: cartuchos / cintas, hojas y videos.
- Medios de almacenamiento: memorias USB, CD-ROM, disco duro, discos extraíbles y unidad Zip.
- Material: libros, revistas y folletos.

Estrategia de evaluación del aprendizaje

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos producidos, reportes, bitácoras y lista de cotejo, entre otros. Y las evidencias de conocimientos incluyen: cuestionarios, resúmenes, mapas mentales y cuadros sinópticos, entre otros. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras, que arrojen las evidencias y la conformación del portafolio de evidencias

BÁSICAS

Fuentes de información

ANA MARTOS RUBIO, WORD 2010 (MANUAL AVANZADO), Anaya, 2010
FRANCISCO CHARTE, EXCEL 2010 (MANUAL AVANZADO), Anaya, 2010
ANTONIO ORTIZ ORTEGA, Office Word 2007 Guía Práctica Para Usuarios, Formación Alcalá, España 2008
CÓRDOBA, CARMEN; GONZÁLEZ CARMEN, ÓRDOBA ENRIQUE, Photoshop cs6. curso práctico, Alfaomega, 2017

Páginas web:

http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jvitalle/programas/word_avanz.pdf, 2017
<https://www.microsoft.com/es-mx/learning/office-training.aspx>, 21017
<http://www.aulaclic.es/word-2010/index.htm>, 2017
<http://www.aulaclic.es/excel2010/index.htm>, 2017
<http://www.aulaclic.es/photoshop-cc/index.htm>, 2017

COMPLEMENTARIAS

Fuentes de información

FRANCISCO MANUEL ROSADO ALCANTARA , Office 2010. Curso práctico, Starbook editorial, España 2011
HABRAKEN, Joe. Microsoft Office 2000, 8 en 1. Prentice Hall. 2000.
DAVID W. BEESKEN, CAROL M. CRAM, Microsoft Office 2007/ Microsoft Office 2007: Windows Vista, Introduccion/ Windows Vista, Introductory, Cengage Learning Editores, 2008
PASCUAL, Francisco. Domine Microsoft Office Profesional. Alfa Omega Ra-ma. 2003.
PODLIN, Sharon. Aprendiendo Programación con Microsoft Excel 2000 en 24 Hrs. Prentice.

Páginas web:

<http://www.monografias.com>, 2012
<http://www.aulafacil.com/excel-2007/curso/Temario.htm>,2012
http://www.microsoft.com/spain/office/eventosonline/cursos_avanzados_formacion_2007.msp,2012

MÓDULO III. CREACIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA A TRAVÉS DE SOFTWARE DE DISEÑO

176 HRS.

Justificación del módulo

En la actualidad, una de las áreas que presenta mayor desarrollo dentro del campo de la Informática, es la generación de mensajes visuales a través de diferentes medios y para diversos fines. Así, encontramos que la publicidad impresa, la generación de imágenes para cine y televisión, el comercio en línea en la red de redes, el diseño e imagen de prendas de vestir, entre otras, utilizan como herramienta básica la computadora y software de diseño, por lo que se presenta la necesidad de contar con personal competente en esta área.

Este módulo tiene como fin permitir al alumno desarrollar las competencias de diseño, animaciones, creación de páginas Web utilizando gráficos y elementos multimedia, posibilita la inserción laboral en empresas de publicidad, de comunicación, imprentas, oficinas de servicios públicos y privados e instituciones educativas y autoempleo.

Referentes normativos para la elaboración del módulo

- NIE: Crear diseños gráficos utilizando el programa Corel Draw

Sitios de inserción en el mercado de trabajo con respecto a este módulo

- Empresas de publicidad o de comunicación.
- Imprentas.
- Oficinas de servicios públicas y privadas.
- Instituciones educativas y de autoempleo.
- Despachos de arquitectura o de ingeniería.

Resultado de aprendizaje del módulo

Elaborará páginas Web mediante animaciones interactivas de aplicación general y específica, en un ambiente multimedia.

Además desarrollará las competencias genéricas necesarias para actuar con eficiencia no sólo en el trabajo, sino a lo largo de la vida, de conformidad con el desempeño integral de la capacitación en Informática.

Para desarrollar la competencia del módulo, el estudiante deberá demostrar en forma sucesiva las siguientes competencias, por submódulo:

Módulo III. Creación de productos multimedia a través de software de diseño 176 hrs.

Submódulo I Utilizar de software de diseño. 64 hrs.

Clave	Competencia	Peso Porcentual	Horas
USD01	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y manipula el entorno de la aplicación. 	20	20
USD02	<ul style="list-style-type: none"> Crea y manipula objetos, texto y gráficos mediante el uso de las herramientas básicas del programa. 	40	24
USD03	<ul style="list-style-type: none"> Aplica herramientas y propiedades especiales. 	40	20

Submódulo II Elaborar Animaciones con elementos multimedia. 48 hrs.

Clave	Competencia	Peso Porcentual	Horas
AEM01	<ul style="list-style-type: none"> Manipula el entorno de la aplicación 	20	14
AEM02	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza las herramientas para la edición y creación de imágenes 	60	20
AEM03	<ul style="list-style-type: none"> Aplica animaciones 	20	14

Submódulo III Elaborar páginas web. 64 hrs.

Clave	Competencia	Peso Porcentual	Horas
EPW01	<ul style="list-style-type: none"> Interpreta el diseño y diseña la estructura de la página 	20	20
EPW02	<ul style="list-style-type: none"> Manipula el entorno de la aplicación, texto e imágenes y establece enlaces, crea tablas y marcos, inserta elementos multimedia 	60	24
EPW03	<ul style="list-style-type: none"> Crea blogs y publica páginas 	20	20

Recursos didácticos

Los documentos, equipos y materiales seleccionados, son los mínimos necesarios para apoyar el desarrollo de las competencias del módulo:

- Documentos: instructivos y manuales de seguridad e higiene, NIE: Crear diseños gráficos con el programa Corel Draw.
- Documentos normativos internos: Reglamento interno del taller, manual de primeros auxilios, manuales de usuario, normas de símbolos y carta de simbología.
- Equipos de cómputo con características mínimas: CPU, procesador Pentium IV, memoria RAM 256 Mb, disco duro de 40 Gb, puertos USB, unidad DVD/WR, software de compresión, monitores, teclados, ratones, bocinas, reguladores no break y supresores de picos.
- Software: para la creación de páginas Web, para la edición de imágenes y para la creación de animaciones.
- Impresora láser.
- Equipo y material didáctico: proyector de acetatos, cañón electrónico, pantalla, reproductor de videos, material fílmico, software de simulación.
- Equipo de seguridad: extintores de polvo seco, tipo ABC.
- Bienes consumibles: cartuchos / cintas, hojas y videos.
- Medios de almacenamiento: memorias USB, CD-ROM, disco duro, discos extraíbles y unidad Zip.
- Material: libros, revistas y folletos.

Estrategia de evaluación del aprendizaje

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos producidos, reportes, bitácoras y lista de cotejo, entre otros. Y las evidencias de conocimientos incluyen: cuestionarios, resúmenes, mapas mentales y cuadros sinópticos, entre otros. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras, que arrojen las evidencias y la conformación del portafolio de evidencias.

BÁSICAS

Fuentes de información

CÓRDOBA M., Enrique, Carmen González A. y Carmen. Córdoba G. Corel DRAW 8 Curso Completo. Ra-ma. México, 2004

Páginas web:

<https://www.lawebdelprogramador.com/cursos/Corel/7771-Guia-de-usuario-de-CorelDRAW-X7.html>

<https://www.coreldraw.com/la/product/disenio-grafico-creativo/>, 2017

<http://www.etsit.upm.es/~alvaro/manual/manual.html>, 2012

<http://www.programatium.com/dreamweaver.htm>, 2012

<http://www.aulaclic.es/coreldraw-x7/index.htm>, 2017

<http://www.aulaclic.es/dreamweaver-cc/index.htm>, 2017

<http://www.aulaclic.es/flash-cs5/index.htm>, 2017

COMPLEMENTARIAS

Fuentes de información

ANNA MARÍA LÓPEZ LÓPEZ, CorelDRAW X5, Anaya Multimedia-Anaya Interactiva, 2010

OROS Cabello, J.L. Macromedia Flash MX, 2004, Curso práctico. Alfa Omega. 2004

THIERRY DEHAN, Iniciación al diseño gráfico: QuarkXPRESS 7 y Photoshop CS2, Ediciones ENI, 2007

DEITEL, Harvey. Como programar en Java. Prentice Hall, Pearson. (5/Edición).

MEDIAACTIVE, Manual DE DreamWeaver CS5, ALFAOMEGA GRUPO EDITOR, México, 2011

DOUGLAS BELL, MIKE PARR, Java Para Estudiantes, Pearson Educación, México 2003

PRESSMAN, Roger S. Ingeniería del Software, un Enfoque Práctico. McGraw-Hill. México, 1993.

RUMBAUGH, James. Modelado y diseño orientado a objetos. Prentice Hall. España, 1996.

Páginas Web:

<http://www.aulaclic.es/coreldraw/index.htm>, 2012

<http://www.aulaclic.es/flash-cs5/index.htm>, 2012

<http://www.todo-dreamweaver.com/>, 2012

<http://www.aulaclic.es/dreamweaver-cs5/index.htm>, 2012

CÓMO DESARROLLAR LOS SUBMÓDULOS EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL

3.1 LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS PARA DESARROLLAR LOS SUBMÓDULOS

En este apartado encontrará las competencias que el estudiante desarrollará en los módulos y submódulos respectivos de la capacitación, el resultado de aprendizaje para que usted identifique lo que se espera del estudiante y pueda diseñar las experiencias de formación en el taller, laboratorio o aula, que favorezcan el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas, a través de los momentos de apertura, desarrollo y cierre, de acuerdo con las condiciones regionales, situación del plantel y características de los estudiantes.

Etapa 1 Análisis

Intervienen programas de estudio, experiencia docente, posibilidades de los estudiantes y las condiciones del plantel.

Etapa 2 Planeación

- Apertura: Recuperar conocimientos previos y establecer el ambiente de aprendizaje.
- Desarrollo: Determinar las estrategias didácticas, de evaluación y los elementos de competencia por lograr.
- Cierre: Verificar el logro de las competencias profesionales planeadas.

Etapa 3 comprobación

- Evaluar desempeños y recuperar sus evidencias: puede construir o ensamblar guías de observación, juego de roles y ejercicios prácticos, entre otros.
- Evaluar los productos y recuperar sus evidencias: puede construir o ensamblar listas de cotejo, bitácoras, informes, programas y diagramas, entre otros.
- Evaluar los conocimientos: puede construir o ensamblar cuestionarios, redes o mapas mentales, proyectos y

CREACIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA A TRAVÉS DE SOFTWARE DE DISEÑO

Submódulo I Utilizar Software de diseño gráfico

Propósito: Al término del módulo el alumno será capaz de elaborar formatos de diseño gráfico para operaciones publicitarias.

Clave	Competencia	Peso Porcentual
USD01	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y manipula el entorno de la aplicación. 	20
USD02	<ul style="list-style-type: none"> Crea y manipula objetos, texto y gráficos mediante el uso de las herramientas básicas del programa. 	40
USD03	<ul style="list-style-type: none"> Aplica herramientas y propiedades especiales. 	40

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y equipo	Evidencias e instrum. de eval.
<p>Competencia I Identifica y manipula el entorno de la aplicación.</p> <p>1.1 Conceptos básicos</p> <p>1.1.1 Define software de diseño (Corel draw)</p> <p>1.1.2 Historia del diseño gráfico.</p> <p>1.1.3 Define Gráficos vectoriales c)</p> <p>1.1.4 F) Define Mapas de bits</p> <p>1.1.5 Programas para diseño gráfico j)</p> <p>1.1.6 Menciona campos de aplicación del diseño gráfico.</p> <p>1.2 Inicio de la aplicación</p> <p>1.3 Identifica los elementos de la ventana del programa de diseño.</p> <p>1.3.1 Barra de título</p> <p>1.3.2 Barra de menús</p> <p>1.3.3 Barra estándar</p> <p>1.3.4 Barra de propiedades</p> <p>1.3.5 Barra de herramientas</p> <p>1.3.6 Barra de estado</p> <p>1.3.7 Página de dibujo</p> <p>1.3.8 Paleta de colores</p> <p>1.3.9 Control de hojas</p> <p>1.3.10 Ventana acoplable</p> <p>1.3.1 Utiliza la ayuda</p> <p>a) Menciona 2 maneras de activar la ayuda.</p>	<p>Apertura:</p> <p>Aplicación de técnicas de integración</p> <p>a) Presentación del módulo</p> <p>b) Materiales</p> <p>c) Forma de trabajo</p> <p>d) Criterios de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> Lectura de material teórico. (Entregado por el docente) Técnica grupal sobre ejemplos cotidianos del manejo de gráficos en revistas, periódicos, etc. Una tabla comparativa con las características de los diferentes software de diseño en el mercado. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Visita algún centro de trabajo para realizar una entrevista con el objetivo de conocer la utilidad de los diferentes software de diseño en el sector productivo. Visitar el sitio www.lynda.com www.video2brain.com.es para escuchar las experiencias de las diferentes empresas que utilizan software de diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> Equipo de cómputo Software de aplicación Medios de almacenamiento secundario Bibliografía Cañón Prácticas realizadas por la academia. 	<p>C: los elementos de la ventana del programa de diseño identificados</p> <p>P: Las herramientas básicas del programa de diseño utilizadas</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuadro sinóptico Exposición Mapa mental Cuestionarios Investigación Rúbrica Lista de cotejo Guía de observación

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y equipo	Evidencias e instrum. de eval.
<p>1.4 Inicia y abre un dibujo</p> <p>1.5 Dibujo nuevo</p> <p>a) Menciona 2 maneras de generar un archivo.</p> <p> <u>1.5.1.1 Nombre</u></p> <p> <u>1.5.1.2 Destino</u></p> <p> <u>1.5.1.3 Tamaño</u></p> <p> <u>1.5.1.4 Orientación</u></p> <p> <u>1.5.1.5 Modo de Color Principal</u></p> <p> <u>1.5.2 Abrir un archivo para editarlo.</u> Dibujo existente</p> <p> <u>1.5.3 Importar una imagen.</u></p> <p> <u>1.5.4 Exportar el dibujo con diferentes extensiones (JPG).</u></p> <p>1.6 Guarda un dibujo</p> <p> 1.5.1 Utiliza configuraciones avanzadas de guardado</p> <p> <u>1.5.1.1 Nombre</u></p> <p> <u>1.5.1.2 Tipo</u></p> <p> <u>1.5.1.3 Cambiar opciones avanzadas según los requerimientos del dibujo.</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prácticas para recuperar los conocimientos de manipulación de objetos y gráficos, trazados de líneas, y nodos. • Planeación de la estructura del diseño. • Diferenciar el tamaño de los tipos de diseños publicitarios. • Elaborar positivos (diseño de formatos publicitarios). • Dibujar los bosquejos realizados en el programa de diseño, identificando las herramientas necesarias para su elaboración. • Ejercicios demostrativos sobre la creación de gráficos con el software de diseño. • Ejercicios demostrativos sobre el uso de herramientas especiales del software de diseño. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de análisis y reflexión mediante exposición por Parte del alumno, mesa redonda, panel, etc. Acerca de las generalidades de la creación de animaciones con elementos multimedia. 		<p>D: El dibujo guardado</p> <p>D: El dibujo importado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Guía de observación • Rúbrica
<p>1.7 Utiliza las herramientas básicas del programa</p> <p> 1.7.1 Líneas rectas</p> <p> <u>1.7.1.1 Mano alzada</u></p> <p> 1.7.1.2 Línea de dos puntos.</p> <p> 1.7.1.3 Bézier</p> <p> 1.7.1.4 Medios artísticos</p> <p> 1.7.1.5 Pluma</p> <p> 1.7.1.6 Curva de 3 puntos</p> <p> 1.7.2 Rectángulo</p> <p> 1.7.2.1 Rectángulo</p> <p> 1.7.2.2 Rectángulo de 3 puntos</p> <p> ¿Qué pasa si dibujas presionando ctrl o shift al dibujar un rectángulo?</p> <p> 1.7.3 Elipse</p> <p> 1.7.3.1 Elipse</p> <p> 1.7.3.2 Elipse de 3 puntos</p> <p> 1.7.4 Polígono</p> <p> 1.7.4.1 Estrella</p> <p> 1.7.4.2 Estrella compleja</p> <p> 1.7.4.3 Espiral</p> <p> 1.7.5 Formas básicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de prácticas mediante la elaboración de un documento publicitario utilizando las herramientas básicas del programa . • Ejercicios de autoevaluación: (Comparativo de las actividades realizadas). 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de aplicación • Medios de almacenamiento secundario • Bibliografía • Cañón • Prácticas realizadas por la academia. 	<p>D: Las herramientas básicas del programa de diseño utilizadas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Guía de observación • Rúbrica

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y equipo	Evidencias e instrum. de eval.
1.7.5.1 Formas de flechas 1.7.5.2 Formas de diagrama de flujo 1.7.5.3 Formas de orla 1.7.5.4 Formas de nota 1.7.9 Transparencia 1.7.10 Selección 1.7.10.1 Selección a mano alzada. 1.7.10.2 Transformación libre. 1.7.11 Zoom 1.7.11.1 Zoom 1.7.11.2 Mano 1.7.12 Borrador 1.7.13 Recortar 1.7.14 Cuenta gotas 1.7.15 Malla 1.7.15.1 Preestablecidos 1.7.15.2 Modo de selección 1.7.15.3 Color de relleno de malla			
Competencia II Crea y manipula objetos, texto y gráficos mediante el uso de las herramientas básicas del programa. 2.1 Manipula los objetos y gráficos 2.1.1 Seleccionar 2.1.2 Agrupar, desagrupar 2.1.3 Duplicar 2.1.4 Rotar 2.1.5 Soldar, 2.1.6 Recortar, Intersección, simplificar, delante menos detrás, detrás menos delante, crear límites 2.1.7 Orden de las Capas	Apertura <ul style="list-style-type: none"> Técnicas de análisis y reflexión mediante exposición por parte del alumno, mesa redonda, panel, etc. Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> Instrucciones de ejercicio para manipular objetos, gráficos, nodos y textos. Ejercicios demostrativos sobre la creación de gráficos con el software de diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> Equipo de cómputo Software de aplicación Medios de almacenamiento secundario Bibliografía Cañón Prácticas realizadas por la academia.	D: Los objetos y gráficos manipulados <ul style="list-style-type: none"> Rúbrica Lista de cotejo Guía de observación
2.2 Manipula Nodos 2.2.1 Agregar 2.2.2 Mover 2.2.3 Eliminar 2.2.4 Unir 2.2.5 Separar 2.2.6 Convertir objetos a curvas 2.2.7 Convertir objetos a rectas	Cierre <ul style="list-style-type: none"> Realización de prácticas. Diseñen un logo comercial. 		D: manipulación de nodos <ul style="list-style-type: none"> Rúbrica Lista de cotejo Guía de observación

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y equipo	Evidencias e instrum. de eval.
<p>2.3 Incorporación de textos</p> <p>2.3.1 Aplicar formato al texto</p> <p>2.3.1.1 Propiedades del texto.</p> <p>2.3.1.2 Tabuladores</p> <p>2.3.1.3 Columnas</p> <p>2.3.1.4 Marcas</p> <p>2.3.1.5 Capitular</p> <p>2.3.1.6 Editar texto</p> <p>2.3.1.7 Insertar carácter</p> <p>2.3.1.8 Cambiar mayúsculas/minúsculas</p> <p>2.3.2 Editar texto</p> <p>2.3.2.1 Buscar texto</p> <p>2.3.2.2 Reemplazar texto</p> <p>2.3.2.3 Corrector ortográfico</p> <p>2.3.2.4 Sinónimos</p> <p>2.3.3 Desplazamiento y rotación de texto</p> <p>2.4 Formato de párrafos</p> <p>2.5 Adaptar texto a trayecto</p> <p>2.6 Efectos de texto</p> <p>2.6.1 Silueta.</p> <p>2.6.2 Distorsionar.</p> <p>2.6.3 Sombra.</p> <p>2.6.4 Envoltura</p> <p>2.6.5 Extrusión.</p> <p>2.7 Herramienta tabla</p> <p>2.7.1 Filas y columnas</p> <p>2.7.2 Selección de bordes</p> <p>2.7.3 Color del contorno (bordes)</p> <p>2.7.4 Anchura de contorno</p> <p>2.8 Copiar objetos</p> <p>a) Realiza una tabla comparativa con las opciones para copiar objetos (clonar, duplicar y copiar)</p> <p>2.8.1 Clonar</p> <p>2.8.2 Duplicar</p> <p>2.8.3 Copiar</p> <p>2.9 Alinear y distribuir</p> <p>a) Menciona las opciones y los atajos para alinear y distribuir objetos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crear un logo para cada capacitación. • Crear un logo para las prácticas profesionales. • Crear constancias, diplomas. • Concurso de un logotipo para la capacitación de informática. 		<p>C=Conceptos básicos en referencia a las propiedades del texto</p> <p>C= Características especiales de texto</p> <p>D: Textos aplicados al diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuadro sinóptico • Exposición • Mapa mental • Cuestionarios • Investigación • Rúbrica • Lista de cotejo • Guía de observación

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y eq. de apoyo	Evidencias e instrumentos de evaluación
<p>Competencia III Aplica herramientas y propiedades especiales.</p> <p>3.1 Aplica efectos especiales a trazos cerrados</p> <p>3.1.1 Power Clips</p> <p> 3.1.1.1 <u>Editar</u></p> <p> 3.1.1.2 <u>Seleccionar contenido</u></p> <p> 3.1.1.3 <u>Permitir extraer</u></p> <p> 3.1.1.4 <u>Bloquear</u></p> <p>3.1.2 Mezclas y rellenos (2 figuras seleccionadas).</p> <p> 3.1.2.1 <u>Prestablecidos</u></p> <p> 3.1.2.2 <u>Objetos de mezcla</u></p> <p> 3.1.2.3 <u>Dirección de mezcla</u></p> <p>3.1.3 Siluetas</p> <p> 3.1.3.1 <u>Prestablecidos</u></p> <p> 3.1.3.2 <u>Etapas</u></p> <p>3.1.4 Extrusión</p> <p> 3.1.4.1 <u>Prestablecidos</u></p> <p> 3.1.4.2 <u>Tipo de extrusión</u></p> <p> 3.1.4.3 <u>Profundidad</u></p> <p> 3.1.4.4 <u>Coordenadas del punto de fuga</u></p> <p> 3.1.4.5 <u>Bloqueado PF (en objeto, en página, copiar PF)</u></p> <p>3.1.5 Añadir perspectivas</p> <p> 3.1.5.1 <u>Reflejar horizontalmente</u></p> <p> 3.1.5.2 <u>Reflejar verticalmente</u></p> <p>3.1.7 Sombras</p> <p> 3.1.7.1 <u>Prestablecidos</u></p> <p> 3.1.7.2 <u>Opacidad de sombra</u></p> <p> 3.1.7.3 <u>Fundido de sombra</u></p> <p> 3.1.7.4 <u>Dirección del fundido</u></p> <p> 3.1.7.5 <u>Borde del fundido</u></p> <p> 3.1.7.6 <u>Operación de transparencia</u></p> <p> 3.1.7.7 <u>Color de la sombra.</u></p> <p>3.1.8 Distorsionar</p> <p> 3.1.8.1 <u>Prestablecidos</u></p> <p> 3.1.8.2 <u>Distorsión empujar y tirar.</u></p> <p> 3.1.8.3 <u>Distorsión cremallera.</u></p> <p> 3.1.8.4 <u>Distorsión torbellino.</u></p> <p> 3.1.8.5 <u>Distorsión nueva distorsión.</u></p> <p>3.1.9 Envoltura</p>	<p>Apertura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de análisis y reflexión mediante exposición por parte del alumno, mesa redonda, panel, etc. • Utilizar la ayuda y tutoriales incluidos en Corel. • Lluvia de ideas sobre conceptos de aplicación de efectos especiales <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrucciones de ejercicio para manipular herramientas especiales y establecer parámetros de impresión. • Ejercicios demostrativos sobre las herramientas especiales y establecer parámetros de impresión. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyecto final: desarrollar la imagen iconográfica de una empresa (folletos, papel membretado, uniformes, logotipos, poster, tazas, etc). • Crear un folleto por paquete y por capacitación. • Aplicar efectos a los logos diseñados en la competencia anterior. 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de aplicación • Medios de almacenamiento secundario • Bibliografía • Cañón • Prácticas realizadas por la academia. 	<p>C= Establece conceptos básicos</p> <p>C= Conoce las características especiales</p> <p>D: Aplica propiedades especiales a imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Práctica integradora • Cuadro sinóptico • Exposición • Mapa mental • Cuestionarios • Investigación • Rúbrica • Lista de cotejo • Guía de observación

<p> 3.1.9.1 Prestablecidos 3.1.9.2 Modo de selección 3.1.9.3 Convertir a curvas 3.1.9.4 Modo de línea recta 3.1.9.5 Modo de arco único </p>			
<p> 3.2 Aplica efectos especiales a imágenes 3.2.1 Recortar una imagen de mapa de bits 3.2.2 Efectos a objetos de mapa de bits 3D 3.2.2.1 Rotación 3D 3.2.2.2 Cilindro 3.2.2.3 Relieve 3.2.2.4 Legado de esquina 3.2.2.5 Perspectiva 3.2.2.6 Apretar / golpear 3.2.2.7 Esfera 3.2.3 Trazos artísticos 3.2.3.1 Carboncillo 3.2.3.2 Cera 3.2.3.3 Pasteles 3.2.3.3 Acuarela 3.2.4 Desenfocar 3.2.4.1 Suavizado direccional 3.2.4.2 Paso bajo 3.2.4.3 Desenfoque radial 3.2.4.3 Suavizar 3.2.5 Cámara 3.2.5.1 Colorear 3.2.5.2 Ruido difuso 3.2.5.3 Filtro fotográfico 3.2.5.4 Tono sepia 3.2.5.5 Máquina del tiempo 3.2.6 Creativo 3.2.6.1 Manualidades 3.2.6.2 Azulejo 3.2.6.3 Vidriera 3.2.6.4 Tiempo 3.2.7 Perfilar 3.2.7.1 Alchemy </p>			<p>D: Los efectos aplicados al dibujo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Práctica integradora • Rúbrica • Lista de cotejo • Guía de observación

<p>3.2.7.2 Mapa de protuberancia</p> <p>3.2.8 Transformación del color</p> <p>3.2.8.1 Planos de bits</p> <p>3.2.8.2 Medios tonos</p> <p>3.2.8.3 Psicodélico</p> <p>3.2.8.4 Solarizar</p> <p>3.2.9 Ruido</p> <p>3.2.9.1 Añadir ruido</p> <p>3.2.9.2 Máximo</p> <p>3.2.9.3 Medio</p> <p>3.2.8.4 Mínimo</p> <p>3.2.10 Distorsionar</p> <p>3.2.10.1 Bloques</p> <p>3.2.10.2 Pixelear</p> <p>3.2.10.3 Remolino</p> <p>3.2.10.4 Viento</p>			
<p>3.3 Establecer parámetros de impresión del documento.</p> <p>3.3.1 Define las propiedades de impresión.</p> <p>Centro arriba</p> <p>Toda la página</p> <p>3.3.2 Imprime documento en varias.</p> <p>3.3.3 Imprime una tarjeta varias veces en una página.</p>			<p>D: El dibujo impreso de acuerdo a las necesidades específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica • Lista de cotejo • Guía de observación

CREACIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA A TRAVÉS DE SOFTWARE DE DISEÑO

Submódulo II Elaborar Animaciones con elementos multimedia

Propósito: *Al término del módulo el alumno será capaz de elaborar animaciones gráficas para operaciones publicitarias.*

Clave	Competencia	Peso Porcentual
AEM01	<ul style="list-style-type: none"> Manipula el entorno de la aplicación 	20
AEM02	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza las herramientas para la edición y creación de imágenes. 	60
AEM03	<ul style="list-style-type: none"> Aplica animaciones 	20

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y eq. de apoyo	Evidencias e instrumentos de evaluación
<p>Competencia I Manipula el entorno de la aplicación</p> <p>1.1. Conceptos generales</p> <p>1.1.1. Define animación multimedia</p> <p>1.1.2. Qué es adobe Flash</p>	<p>Apertura:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar los conocimientos previos de los alumnos, a partir de: Técnica grupal (collage, pintura, dactilo pintura, exposición fotográfica, etc.) sobre ejemplos cotidianos de diferentes animaciones que hayan observado. Cuestionarios referenciados, con preguntas directas e indirectas, lluvia de ideas, etc. sobre las generalidades de las animaciones. Otros (toda actividad que nos permitan conocer y desarrollar la integración de los contenidos de aprendizaje). <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas de análisis y reflexión en base a investigación (esquemas, cuadros sinópticos, mapas mentales, etc.) sobre Técnicas comparativas sobre las herramientas para generar una animación. Consulta documental en texto y/o en Internet acerca de animaciones. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas de análisis y reflexión mediante exposición por parte del alumno, mesa redonda, panel, etc. acerca de las generalidades de la creación de animaciones con elementos multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> Equipo de cómputo Software de aplicación Medios de almacenamiento secundario Bibliografía Cañón 	C: Los conceptos básicos definidos
<p>1.2 Elementos de la ventana de inicio de adobe flash.</p> <p>1.1.1 Escenario</p> <p>1.1.2 Barra de menús</p> <p>1.1.3 Barras de herramientas</p> <p>1.1.4 Ventanas acoplables</p> <p>1.1.5 Capas</p> <p>Línea de tiempo</p> <p>b.despla. vertical y horizontal</p> <p>1.3 Herramienta de selección</p> <p>1.3.1 Selección</p> <p>1.3.2 Subselección</p> <p>1.3.3 Lazo</p> <p>1.4 Herramienta de Transformación</p> <p>1.4.1 Transformación libre</p> <p>1.4.2 Degradado</p> <p>1.5 Herramientas de dibujo</p> <p>1.5.1 Pluma</p> <p>1.5.2 Línea</p> <p>1.5.3 Rectángulo, óvalo, polystar</p>			C: Los elementos de la ventana del programa de diseño identificados
			<p>P: Las herramientas de dibujo utilizadas</p> <ul style="list-style-type: none"> Práctica integradora Guía de observación Listas de cotejo

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y eq. de apoyo	Evidencias e instrumentos de evaluación
<p>1.5.4 El lápiz</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.5.4.1 Enderezar 1.5.4.2 Suavizar 1.5.4.3 Tinta <p>1.5.5-Pincel</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.5.5.1 Pincel 1.5.5.2 Modo del pincel 1.5.5.3 Tamaño del pincel 1.5.5.4 Pincel Rociador <p>1.5.6 Herramienta Deco</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.5.6.1 Efecto de dibujo <p>1.6 Herramienta Color</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.6.1 Cubo de pintura 1.6.2 Bote de Tinta 1.6.3 Cuentagotas 1.6.4 Color de trazo 1.6.5 Color de relleno <p>1.7 Herramienta Zoom</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.7.1 Zoom (alt + clic=disminuye) 1.7.2 Mano <p>1.8 Herramienta borrador</p> <p>1.9 Línea de tiempo</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.9.1 Capas (crear, modificar, eliminar) Carpetas 1.9.2 Fotograma 1.9.3 Utilizar F6 (copiar fotograma) 1.9.4 Extender el tiempo de un fotograma. F5 <p>1.10 Ejecutar archivo terminado</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.10.1 Probar película <p>1.11 Símbolos F11 (biblioteca de símbolos)</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.11.1 Tipo Clip de Película (MovieClip) 1.11.2 Tipo Botón 1.11.3 Tipo Gráfico (Modificar atributos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de prácticas mediante la elaboración de un documento publicitario utilizando los elementos multimedia. • Ejercicios de autoevaluación: (Comparativo de las actividades realizadas). <p>¿Qué es un símbolo? Un símbolo puede ser un gráfico, un botón o un clip de película que se crea una vez y que se puede reutilizar en el transcurso de la película o en otras películas.</p> <p>¿Dónde se almacenan los símbolos? Estos símbolos se almacenan automáticamente en la Biblioteca y estarán disponibles para posteriormente ser utilizadas.</p> <p>¿Para qué sirven los símbolos? Los símbolos sirven para realizar un sin número de tareas, ya que poseen distintos comportamientos, los cuales ayudan a construir películas interactivas.</p> <p>¿Cuáles son los componentes de un símbolo? Cada símbolo posee una <u>Línea de Tiempo</u> y un escenario exclusivos que incluyen capas. Al crear un símbolo, se elige el tipo de símbolo en función de cómo se desea utilizar dicho símbolo en el documento.</p> <p>Describe los tres grupos de símbolos:</p> <p> Se utiliza símbolos Gráficos (Graphics) para las imágenes estáticas y para crear animaciones reutilizables ligadas a la línea de tiempo principal. Los símbolos gráficos funcionan de manera sincronizada con la línea de tiempo principal. Los controles y sonidos interactivos no funcionan en la secuencia de animación de un símbolo gráfico.</p> <p> Se utiliza símbolos de Botón (Button) para crear botones interactivos que respondan a las pulsaciones y desplazamientos del ratón, o a otras acciones a una instancia del botón.</p>		
<p>Competencia II Utiliza las herramientas para la edición y creación de imágenes</p> <p>2.1 Utilizar textos</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de cómputo • Software de aplicación • Medios de almacenamiento secundario 	<p>P= Aplica el formato al texto según los requerimientos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Práctica integradora • Guía de observación • Listas de cotejo

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y eq. de apoyo	Evidencias e instrumentos de evaluación
2.1.1 Insertar un texto 2.1.2 Propiedades de textos 2.1.3 Contenedores de texto 2.2 Insertar texto estático 2.3 Insertar texto dinámico 2.4 Tipos de interpolación 2.4.1 Interpolación de forma (F7 fotograma vacío)	 Se utiliza símbolos de Clip de Película (Movie Clip) para crear piezas de animación reutilizables. Los clips de película tienen sus propias líneas de tiempo de varios fotogramas, independientes de la línea de tiempo principal. Se encuentran dentro de una línea de tiempo principal que contiene elementos interactivos como controles, sonidos e incluso otras instancias de clip de película. También pueden colocarse instancias de clip de película dentro de la línea de tiempo de un símbolo para crear botones animados.	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía • Cañón 	
2.4.2 Interpolación de movimiento 2.4.3 Interpolación con guía de movimiento 2.5 Retocar formas 2.5.1 La flecha 2.5.2 Enderezar y suavizar 2.5.3 Optimizar curvas 2.5.4 Borrado 2.5.5 Modificar formas 2.5.6 Ajuste y encaje 2.5.7 Color			P: Las formas retocadas
2.6 Utilizar gráficos 2.6.1 Tipos de gráficos (Vectorial y Mapa de bits) 2.6.2 Propiedades de gráficos 2.6.3 Importar y Exportar mapas de bits			P: Las Imágenes manejadas
Competencia III Aplica animaciones 3.1 Trabajar con botones 3.1 Mascara 3.1.1 Crear un botón 3.1.2 Formas de botones 3.1.3 Insertar clips y sonidos a los botones			P: Los botones creados
3.2 Manejar Sonido Y VIDEO 3.2.1 Importación WAV MP3 3.2.2 Compresión ADPCM			P: Los Movie Clip manejados P: El Sonido manejado
3.3 Efectos sobre animaciones 3.3.1 Introducción 3.3.2 Efectos sobre la interpolación 3.3.3 Efectos sobre el símbolo interpolado 3.3.4. Efecto brillo 3.3.5. Efecto tinta 3.3.6. Efecto transparencia			D: La animación aplicada

MÓDULO III CREACIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA A TRAVÉS DE SOFTWARE DE DISEÑO

Submódulo III Elaborar páginas web

Propósito: Al término del módulo el alumno será capaz de diseñar páginas web gráfico para fines publicitarios y de comunicación.

Contenido

Clave	Competencia	Peso Porcentual
EPW01	1. Interpreta el diseño y la estructura de la página.	20
EPW02	2. Manipula el entorno de la aplicación y sus herramientas.	40
EPW03	3. Crea y publica páginas.	40

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y eq. De apoyo	Evidencias e instrumentos de evaluación
Competencia I Interpreta el diseño y la estructura de la página. 1.1 Interpretar el diseño 1.1.1 Teorías del diseño 1.1.1.1 Minimalismo 1.1.1.2 Conceptualismo 1.1.2 Funciones de diseño 1.1.2.1 Necesidades 1.1.2.2 Impacto 1.1.2.3 Enfoque 1.2 Conceptos básicos para el diseño de páginas web. 1.2.1 Definición de HTML 1.2.2 Elementos que integran una página web. • Encabezado • Cuerpo • Pie de página • Panel izquierdo o derecho 1.2.3 Definición de un sitio WEB 1.3 Etapas de la creación de una web. 1.3.1 Análisis y definición 1.3.2 Creación 1.3.3 Publicación de un sitio WEB 1.4 Tipos de diseño web	Apertura: <ul style="list-style-type: none"> Identificar los conocimientos previos de los alumnos, a partir de: Técnica grupal (collage, pintura, dactilo pintura, exposición fotográfica, etc.) sobre ejemplos cotidianos de manejo de diseño. Cuestionarios referenciados, con preguntas directas e indirectas, sobre las generalidades del diseño. Otras (Todas actividades que nos permita conocer y desarrollar la integración de los contenidos de aprendizaje). Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> Técnicas de análisis y reflexión con base en la investigación (esquemas, cuadros sinópticos, mapas conceptuales, mapas mentales, videos, etc.) sobre las aplicaciones de páginas WEB. Técnicas comparativas del desarrollo en el diseño de páginas, desde su inicio hasta la actualidad. Consulta documental en texto y/o en Internet acerca del tema manejado. Cierre: <ul style="list-style-type: none"> Técnicas de análisis y reflexión mediante exposición por parte del alumno, mesa redonda, panel, etc., acerca de las generalidades de la Interpretación del diseño y de la estructura de la página. Realización de prácticas mediante la elaboración de formatos en un ejercicio de auto evaluación. 	Equipo de cómputo Software de aplicación Medios de almacenamiento Secundario Bibliografía Cañón	C: El diseño Interpretado <ul style="list-style-type: none"> Práctica integradora Cuadro sinóptico Exposición Mapa mental Cuestionarios Investigación C: La historia del diseño web comprendida C: Manejo de conceptos básicos D: Etapas del diseño establecidas P: Exposición del bosquejo del proyecto. D: Las teorías de diseño establecidas. <ul style="list-style-type: none"> Práctica integradora Cuadro sinóptico Exposición Mapa mental

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y eq. De apoyo	Evidencias e instrumentos de evaluación
2.2.3.1 Panel de estilos. 2.2.3.2 Panel del sitio. 2.2.4 Barra de Documento. 2.2.5 Barra de navegación con navegador. 2.2.6 Ventana de documento. 2.2.7 Barra de estado. 2.2.7.1 Selector de etiquetas. 2.2.7.2 Seleccionar, mano, zoom 2.2.7.3 Tamaño de la ventana 2.2.7.4 Velocidad de conexión. 2.2.8 Inspector de propiedades. 2.3 Vistas de un documento 2.4 Menú de ayuda	<ul style="list-style-type: none"> • Otras (todas actividades que nos permita favorecer los aprendizajes mencionados para ampliar, complementar y profundizar el conocimiento). Cierre: <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de análisis y reflexión mediante exposición por parte del alumno en la creación de una página Web. • Realización de prácticas mediante la solución de un caso real. • Ejercicios de autoevaluación y coevaluación para manipular el entorno y herramientas de la aplicación (Comparativo de las actividades realizadas). 		<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Guía de observación
2.5 Crear un sitio local 2.5.1. Introducción 2.5.2. Crear o editar un sitio 2.5.3. Abrir un sitio 2.5.4. Ver el sitio 2.5.5 Subir archivos al servidor. 2.6. Propiedades de la página. 2.6.1. Colores y fondo. 2.6.2. Resolución. 2.6.3. Codificación.			D: El sitio web establecido según los requerimientos <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Guía de observación
2.7 Aplicar formato al texto 2.7.1 Propiedades del texto 2.7.2 Listas 2.7.3 Caracteres especiales 2.7.4 Estilos CSS. Introducción 2.7.5 Sangrías 2.7.6 Formato de párrafos 2.7.7 Alineaciones 2.7.8 Fuente 2.7.9 Color. 2.8 Establecer un estilo personalizado 2.8.1 Panel Estilos CSS 2.8.2 Crear o editar un estilo 2.8.3 Aplicar un estilo 2.8.4 Hojas de estilos			D: Texto con formato específico <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica • Lista de cotejo • Guía de observación

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y eq. De apoyo	Evidencias e instrumentos de evaluación
2.9 Insertar una imagen 2.9.1 Aplicar formato a una imagen 2.9.2 Propiedades de imagen 2.9.3 Mapas de imagen 2.9.4 Cambiar el tamaño de una imagen 2.9.5 Imagen de sustitución. Rollover		Equipo de cómputo Software de aplicación Medios de almacenamiento Secundario Bibliografía Cañón	D: Las imágenes insertadas D: El formato aplicado <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Guía de observación
2.10 Establecer hipervínculo 2.10.1 Anclaje 2.10.2 Crear hipervínculo 2.10.2.1 Comando de la barra insertar. 2.10.2.2 Señalar archivo. (En el panel de propiedades). 2.10.3 Establecer el destino del vínculo 2.10.3.1 Blank 2.10.3.2 New 2.10.3.3 Parent 2.10.3.4 Self 2.10.3.5 Top 2.10.4 Vínculos rotos			D: Los vínculos establecidos D: Identifica errores comunes al interactuar con la aplicación. P: Presentación del avance del proyecto final. <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Guía de observación
2.11. Utilizar tablas 2.11.1 Insertar una tabla 2.11.2 Rellenar las celdas 2.11.3 Seleccionar elementos de una tabla 2.11.4 Aplicar formato a tablas 2.11.4.1 Cambiar tamaño de tabla y celdas 2.11.4.2. Añadir y eliminar filas y columnas 2.11.4.3 Anidar, dividir y combinar celdas 2.11.4.4 Alineación de tabla 2.11.4.4.1 Izquierda 2.11.4.4.2 Derecha 2.11.4.4.3 Centrada 2.12. Adaptar webs a distintas resoluciones. 2.12.1 Teléfono de gama baja, Smartphone, tableta, otras resoluciones.			D: La tablas colocadas en el documento D: El formato aplicado <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Guía de observación

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y eq. De apoyo	Evidencias e instrumentos de evaluación
<p>Competencia III Diseño y publicación de páginas.</p> <p>3.1 Definición de marco</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1.1 Crear marcos 3.1.2 Seleccionar marcos 3.1.3 Guardar 3.1.4 Configurar marcos 3.1.5 Contenido del marco <p>3.2 Insertar Elementos multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.2.1 Flash (SWF) 3.2.2 Sonido 3.2.3 Vídeos <p>3.3 Diseño de Formularios</p> <p>3.3.1 Herramientas de formulario.</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.3.1.1 Formulario 3.3.1.2 Campo de texto 3.3.1.3 Campo oculto 3.3.1.4 Área de texto 3.3.1.5 Casilla de verificación 3.3.1.6 Grupo de casillas de verificación 3.3.1.7 Botón de opción 3.3.1.8 Grupo de opción 3.3.1.9 Seleccionar 3.3.1.10 Menú de salto 3.3.1.11 Campo de imagen 3.3.1.12 Campo de archivo 3.3.1.13 Botón 3.3.1.14 Etiqueta 3.3.1.15 Juego de campos <p>3.4 Configuración y publicación de sitio web</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.4.1 Dominios <ul style="list-style-type: none"> 3.4.1.1 Definición 3.4.1.2 Función 3.4.1.3 Elementos 3.4.1.4 Nombres 3.4.1.5 Dominios en internet más utilizados. 3.4.2 Dominios en internet más utilizados 3.4.3 Servidores para publicar 3.4 	<p>Apertura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introducción a las herramientas de marcos, multimedia y formularios. ● Sugerir al alumno páginas, foros, grupos etc., donde ellos acudan a realizar investigaciones. ● Otra (Toda actividad que nos permita conocer y desarrollar la integración de los contenidos de aprendizaje). <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Complementar los ejercicios prácticos de la competencia II con las herramientas de marcos, multimedia y formularios. ● Técnicas demostrativas sobre la configuración del sitio web, creación de marcos, formularios e inserción de elementos multimedia. ● Desarrollo de ejercicios prácticos. ● Otras (todas actividades que nos permita favorecer los aprendizajes mencionados para ampliar, complementar y profundizar el conocimiento). ● Proyección de videos “redes sociales”, “principiantes fuera de línea” y “Documental de Google”. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentación del proyecto final de la creación del sitio Web. ● Publicación del proyecto final ● Ejercicio de heteroevaluación y coevaluación. 	<p>Equipo de cómputo Software de aplicación Medios de almacenamiento Secundario Bibliografía Cañón</p>	<p>C: Conocimientos establecidos</p> <p>C: Manejo de conceptos básicos D: Los marcos utilizados D: Diferentes elementos multimedia insertados P: Presentación de proyecto final D: La página publicada</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Práctica integradora ● Cuadro sinóptico ● Exposición ● Mapa mental ● Cuestionarios ● Investigación ● Rúbrica ● Lista de cotejo ● Guía de observación

Contenido	Estrategias Didácticas	Materiales y eq. De apoyo	Evidencias e instrumentos de evaluación
3.4.3.1 Servidores web gratuitos. 3.4.3.2 Servidores de paga. 3.4.3.3 Pasos para publicar una página.			

Dr. OSCAR BAEZ SENTIES

Director General del Colegio de Bachilleres del Estado de B. C. Sur

ING. JOSÉ ARTURO HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ

Director Académico

Navarro e/Gmo. Prieto y Serdán #462, Col Centro, C.P. 23000 La Paz, Baja California Sur

2017