

BACHILLERATO GENERAL POR COMPETENCIAS

Trayectoria de Aprendizaje Especializante

Formato I

I. Datos de Identificación

| | |
|---------------------------------|-----------------|
| Nombre de la Trayectoria | Diseño Gráfico. |
|---------------------------------|-----------------|

| |
|----------------------|
| Ciclo (Grado) |
| Tercero a Sexto |

| |
|---------------|
| Fecha |
| Abril de 2015 |

| Clave | Horas de teoría | Horas de práctica | Total de horas | Valor de créditos |
|-------|-----------------|-------------------|----------------|-------------------|
| | 70 | 215 | 285 | 25 |

| | |
|----------------------|--------|
| Tipo de curso | Taller |
|----------------------|--------|

| | |
|--------------------------|----------------|
| Área de formación | Especializante |
|--------------------------|----------------|

| | |
|---------------------|------------------|
| Departamento | Sociotecnología. |
| Academia | Informática. |

II. Presentación

En la perspectiva socio constructivista de las competencias, se reconoce la posibilidad de movilizar e integrar diversos saberes y recursos cognitivos, cuando el aprendiz se enfrenta a una situación-problema inédita, ante lo cual se requiere mostrar la capacidad de resolver problemas complejos y abiertos, en distintos escenarios y momentos.

Se requiere que la persona, al enfrentar la situación y en el lugar mismo, re-construya el conocimiento, proponga una solución o tome decisiones en torno a posibles cursos de acción, y lo haga de manera reflexiva, teniendo presente aquello que da sustento a su forma de actuar ante ella.

La competencia es mostrada cuando el individuo identifica, selecciona, coordina y moviliza, de manera articulada e interrelacionada, un conjunto de saberes diversos en el marco de una situación educativa dentro de un contexto específico.

Para comprender el desenvolvimiento del Bachillerato General por Competencias (BGC) de la Universidad de Guadalajara expuesto en su plan de estudios, es necesario abordar el perfil que se espera del estudiante, señalado en el Marco Curricular Común (MCC), del Sistema Nacional de Bachillerato (SNB), a través de los acuerdos 444, 447 y 656, establecer afinidades, así como identificar las características que hacen de aquel una educación que excede las perspectivas nacionales deseadas para el egresado del nivel medio superior.

Los seres humanos utilizamos la comunicación en nuestro entorno social como un elemento primordial de convivencia. Existen diversas formas de transmisión de mensajes, entre ellas las

visuales que a través de imágenes quedan plasmadas en dípticos, carteles, folletos, periódicos y medios digitales actuales, entre otros, que incluso pueden llegar a generar conciencia social.

A través de la Trayectoria de Aprendizaje Especializante (TAE) de Diseño Gráfico, el estudiante comprende la importancia que tiene el diseño en nuestra sociedad, conoce los principios así como elementos fundamentales de esta disciplina; identifica que es la Internet y como expresar ideas por medio de elementos básicos de texto e imagen, además de editar ilustraciones y crear productos de diseño editorial impresos o digitales; utiliza herramientas de software especializado para generar mensajes interactivos que pueden ser difundidos con el apoyo de redes sociales digitales; para finalizar, demuestra las competencias adquiridas en el transcurso de esta trayectoria con un proyecto de diseño integral de impacto en su entorno.

El alumno culmina con el conocimiento y aplicación de diversas técnicas en diseño gráfico, donde ha desarrollado su creatividad y dominio en el manejo de herramientas manuales y digitales en la elaboración de diversos proyectos comprendidos en esta TAE.

| | |
|----------------------------|--------------|
| III. Eje Curricular | Comunicación |
|----------------------------|--------------|

IV. Propósito General de la TAE (Objetivo)

El egresado de esta TAE será capaz de comunicar gráficamente mensajes o ideas de manera eficaz e innovadora, mediante el uso de aplicaciones y software especializado en diseño gráfico con base en los principios éticos de la comunicación en su entorno sociocultural.

| V.- Perfil de egreso del BGC de la Universidad de Guadalajara. | Competencias Genéricas del Marco Curricular Común del Sistema Nacional Bachillerato. |
|---|--|
| <p>GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN Evalúa y aplica información utilizando estrategias de búsqueda, organización y procesamiento de la misma, para la resolución de problemas en todos los ámbitos de su vida, mediante la utilización de diversas herramientas a su alcance. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para intercambiar ideas, generar procesos, modelos y simulaciones, de acuerdo con sus necesidades de aprendizaje e innovación.</p> <p>PENSAMIENTO CREATIVO Utiliza su imaginación y creatividad en la elaboración y desarrollo de proyectos innovadores.</p> | <p>CG 4. Se expresa y comunica 4.2. Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue. 4.5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p> <p>CG 8. Trabaja en forma colaborativa 8.1. Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> |

| VI. Competencias específicas (UAC's) | Correspondencia con las Competencias Disciplinarias básicas y extendidas del Marco Curricular Común (486 y 656) |
|---|---|
| <p>Diseño Gráfico</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica los conceptos básicos de la comunicación gráfica para adentrarse al área del diseño. 2. Distingue la diferencia, relación y aportaciones entre Diseño Gráfico, Arte, Publicidad y Multimedia para saber las aportaciones de cada una de ellas al diseño. 3. Reconoce los elementos básicos del Diseño Gráfico a través de diversas actividades. 4. Aplica una metodología de Diseño Gráfico en la producción de un proyecto de comunicación visual para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional. | <p>COMUNICACIÓN</p> <p>CDb-Com 12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p> <p>CDex-Com 11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p> |
| <p>Elaboración de Gráficos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica los elementos básicos del diseño editorial para la comprensión de las estructuras de productos impresos. 2. Distingue los elementos técnicos de la fotografía para su edición a través de software especializado para su utilización en diferentes soportes físicos o digitales. 3. Distingue los elementos técnicos del dibujo vectorial a través de software especializado para su utilización en diferentes soportes físicos o digitales. 4. Reconoce los elementos básicos para el diseño y construcción de productos editoriales en soporte físico o digital. 5. Aplica una metodología en la elaboración de proyecto editorial para la difusión de producto y/o servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional. | <p>COMUNICACIÓN</p> <p>CDb-Com 12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p> <p>CDex-Com 11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p> |
| <p>Expresión en Internet.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica los elementos básicos de la Internet como un eje fundamental en el proceso de comunicación actual y su impacto mundial. 2. Distingue que es una red social digital, sus diferencias, aportaciones e impacto en el proceso de comunicación a través de la Internet. | <p>COMUNICACIÓN</p> <p>CDb-Com 12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p> <p>CDex-Com 11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y</p> |

| | |
|---|---|
| <p>3. Reconoce los elementos básicos para el diseño y construcción de sitios web básicos al emplear distintos software especializados.</p> <p>4. Aplica una metodología en la producción de un sitio web básico para la difusión de productos y/o servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p> | <p>servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p> |
| <p>Diseño Digital de Interactivos.</p> <p>1. Identifica los conceptos básicos de diseño interactivo para comprender la estructura de un sitio web.</p> <p>2. Utiliza plataformas especializadas en la construcción de interfaces interactivas.</p> <p>3. Desarrolla mensajes gráficos al combinar imágenes, texto, animaciones y multimedia en la elaboración de páginas web interactiva en la difusión de productos y servicios en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p> | <p>COMUNICACIÓN</p> <p>CDb-Com 12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p> <p>CDex-Com 11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p> |
| <p>Taller integrador de diseño y TIC's.</p> <p>1. Identifica los conceptos y procesos básicos de la mercadotecnia para la creación de una estrategia publicitaria.</p> <p>2. Reconoce las fases de la elaboración de proyectos que le permitan presentar una propuesta de diseño integral.</p> <p>3. Aplica una metodología mercadológica para el diseño e implementación de un proyecto de comunicación visual integral para la difusión de productos y servicios de impacto en su entorno.</p> <p>4. Analiza el resultado de su proyecto de comunicación visual integral en el entorno de ejecución.</p> | <p>COMUNICACIÓN</p> <p>CDb-Com 12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p> <p>CDex-Com 11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p> |

VII. Mapa Curricular y contenidos de las unidades de aprendizaje

| No. | Nombre de UA | Hrs. Teoría | Hrs. Práctica | Créditos | Descripción Sintética |
|-----|-------------------------|-------------|---------------|----------|---|
| 1 | Diseño Gráfico | 14 | 43 | 5 | Conoce los principios fundamentales del diseño gráfico y su impacto en la sociedad. |
| 2 | Elaboración de Gráficos | 14 | 43 | 5 | Crea ilustraciones y productos de diseño editorial aplicado a diferentes soportes. |

| | | | | | |
|---|-----------------------------------|----|----|---|---|
| 3 | Expresión en Internet | 14 | 43 | 5 | Expresa ideas a través de la Internet por medio de la creación de sitios web básicos vinculados con las redes sociales digitales. |
| 4 | Diseño Digital de Interactivos | 14 | 43 | 5 | Genera mensajes interactivos en las que utiliza herramientas de software especializado. |
| 5 | Taller integrador de Diseño y TIC | 14 | 43 | 5 | Demuestra las competencias adquiridas con un proyecto de diseño integral de impacto en su entorno. |

VIII. Rasgos del perfil del docente

| Perfil docente BGC ¹ |
|---|
| <p>I. Competencias técnico pedagógicas Se relacionan con su quehacer docente, abarcan varios procesos: planeación didáctica, diseño y evaluación de estrategias y actividades de aprendizaje, gestión de la información, uso de tecnologías de la información y la comunicación, orientados al desarrollo de competencias. Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planifica procesos de enseñanza y de aprendizaje para desarrollar competencias en los campos disciplinares de este nivel de estudios. • Diseña estrategias de aprendizaje y evaluación, orientadas al desarrollo de competencias con enfoque constructivista-cognoscitivista. • Desarrolla criterios e indicadores de evaluación para competencias, por campo disciplinar. • Gestiona información para actualizar los recursos informativos de sus UA y, con ello, enriquecer el desarrollo de las actividades, para lograr aprendizajes significativos y actualizados. • Utiliza las TIC para diversificar y fortalecer las estrategias de aprendizaje por competencias. • Desarrolla estrategias de comunicación, para propiciar el trabajo colaborativo en los procesos de aprendizaje. <p>El docente que trabaja en educación media superior, además de las competencias antes señaladas, debe caracterizarse por su sentido de responsabilidad, ética y respeto hacia los adolescentes. Conoce la etapa de desarrollo del bachiller, y aplica las estrategias idóneas para fortalecer sus aprendizajes e integración.</p> <p>II. Experiencia en un campo disciplinar afín a la unidad de aprendizaje</p> <p>1. Experiencia académica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poseer un amplio dominio programas de diseño gráfico. • Transmitir y comunicar ideas de manera clara y precisa. • Contar con un amplio sentido de la estética, así como sensibilidad, pensamiento crítico, ético, flexible, artístico y receptivo. • Promover el aprendizaje y trabajo colaborativo a través de diferentes estrategias procurando la reflexión creativa en los alumnos. |

¹ Sistema de Educación Media Superior. (2008). *Bachillerato General por Competencias del SEMS de la U. de G. Documento Base, págs. 99-100*

| |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Propiciar el uso del lenguaje gráfico y visual, y el diseño digital para expresar ideas. <p>2. Formación profesional: contar con una formación profesional preferentemente en Diseño Gráfico, así como de áreas relacionadas a: Diseño, Arquitectura, Informática, Computación, Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) o diplomados y cursos de formación disciplinar en Diseño Gráfico, Fotografía o Dibujo, Computación y TIC; o haber realizado cursos, diplomados u otros (presentando los documentos probatorios de instituciones reconocidas socialmente, que serán evaluados y visados por el colegio departamental correspondiente), que avalen el conocimiento, comprensión y manejo pedagógico de las presente unidad de aprendizaje curricular.</p> |
| <p>Perfil docente MCC²</p> |
| <p>Los siguientes son atributos que definen el Perfil del Docente y la competencia que requiere el sistema Nacional de Bachillerato:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional. 2. Domina y estructura los saberes para facilitar experiencias de aprendizaje significativo. 3. Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias, y los ubica en contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios. 4. Lleva a la práctica procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva, creativa e innovadora a su contexto institucional. 5. Evalúa los procesos de enseñanza y de aprendizaje con un enfoque formativo. 6. Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo. 7. Contribuye a la generación de un ambiente que facilite el desarrollo sano e integral de los estudiantes. 8. Participa en los proyectos de mejora continua de su escuela y apoya la gestión institucional. |
| <p>Función del docente</p> |
| <p>En el enfoque por competencias, los actores se piensan como sujetos de aprendizaje; para cada uno se confiere un papel activo, docentes y alumnos, no sólo en la participación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje sino, también, en la conducción y orientación de contenidos, objetivos y estilos de aprendizaje. La actividad docente se orienta hacia una integración transdisciplinar de contenidos, habilidades, actitudes y valores, donde los conceptos, referencias teóricas, procedimientos, estrategias didácticas, materiales y demás aspectos que intervienen en el proceso se organicen entre diversas unidades de aprendizaje curricular, para crear estructuras conceptuales y metodológicas compartidas entre varias disciplinas.</p> <p>La función docente reconoce que el estudiante es el principal actor; implica un cambio de roles- El docente es un facilitador del aprendizaje; sistematiza su práctica y la expone</p> |

² Secretaría de Educación Pública. (2008) ACUERDO número 447 por el que se establecen las competencias docentes para quienes impartan educación. *Diario Oficial*, Cap. III págs. 2-4

provocando que los estudiantes asuman un papel más activo y responsable de su proceso de aprendizaje.³

IX. Bibliografía y documentos

Básica:

- Cabero, J. & Aguaded, J. (2014). *Tecnologías y medios para la educación e-sociedad*. Madrid: Alianza.
- López, A. (2014). *Curso diseño gráfico. Fundamentos y técnicas*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Project Management Institute (2014). *Guía de los fundamentos para la dirección de proyectos*. EUA: Project Management Institute Inc.

Complementaria:

- Knight C. & Glaser, J. (2010). *Ejercicios de diseño gráfico, cuaderno práctico*. España: Gustavo Gili.
- Navarro, J. (2007). *Fundamentos del diseño*. Universitat Jaume I.
- Rivera, A. (2014). *La nueva educación del diseñador gráfico*. México: Designio.
- Zanón, D. (2007). *Introducción al diseño editorial*. Madrid. Visión Net.

Digital:

- Bastos de Quadros Junior, Itanel. El diseño gráfico: de las cavernas a la era digital, *Revista Latina de Comunicación Social*, julio de 1999 / ISSN: 1138 – 5820. Consultado el 05 de junio de 2015 en las bases de datos (EBSCO).
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=28045969&site=ehost-live>,
- Gómez Morín, Manuel, Nobleza de la tipografía, Se presenta un extracto del artículo "Nobleza de la tipografía,"
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=31238591&site=ehost-live>
- González Casillas M. *Son Mil Palomas Tu Caserío, Guadalajara--* [e-book]. Editorial Conexión Gráfica; 2005. Breve historia de Guadalajara y el uso de la fotografía así como su desarrollo y principales fotógrafos (EBSCOhost),
http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=146008&site=ehost-live&ebv=EB&ppid=pp_11

X. Infraestructura

- Un laboratorio o aula de cómputo con capacidad mínima de 30 equipos.
- Conexión a Internet banda ancha.
- Aire acondicionado.

³ Sistema de Educación Media Superior. (2008). *Bachillerato General por Competencias del SEMS de la U. de G. Documento Base*, págs. 78-79

XI. Recursos materiales y presupuestales.

- 1 Equipo de cómputo disponible por cada estudiante con las siguientes especificaciones: Procesador Intel o AMD a 1.35GHZ, memoria RAM de 4GB, disco duro de 500GB, pantalla de 18.5", USB 2.0 o 3.0, Sistema operativo Windows 8.1. o superior, tarjeta de red.
- Software de diseño: Suite Creativa Adobe (CS6 ó superior), Suite Corel X7 ó superior, Inkscape, GIMP y aplicaciones de soporte a funciones multimedia.
- Cañón y pantalla de proyección.
- Mobiliario ergonómico.
Pintarrón, marcadores y borrador.

XII. Docentes que actualizaron.

| Nombre | Escuela de Adscripción |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| Aguirre Coronado María Soledad | Preparatoria No. 12. |
| Castellón Amaya Francisco | Preparatoria No. 8. |
| Flores Chávez José Alberto | Preparatoria Regional Tonalá Norte. |
| Gómez Chavira Vicente Javier | Preparatoria Tonalá. |
| Gutiérrez Cruz Ana Cecilia. | Preparatoria No. 7. |
| Jiménez Barragán Alfredo | Escuela Vocacional. |

Coordinación y revisión general

Dirección de Educación Propedéutica

Fecha de actualización

Abril 2015