SEP

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

COLEGIO DE BACHILLERES

5to. Semestre

▶ Programa de Asignatura

Diseño Editorial

- Clave: **541**
- Horas: **5**
- Créditos: **10**

https://www.gob.mx/bachilleres

COLEGIO DE BACHILLERES

Derechos Reservados
México 2018

Diseño Editorial

Programa de Asignatura

Formación Laboral

Elaboradores del Programa

Rosalba Baltazar Francisco
Profesora del Plantel 14
"Milpa Alta"

Jorge Montero Ferrer
Profesor del Plantel 2
"Cien Metros"

Coordinadores del Proceso

Luis Gabriel Mondragón Torres
Coordinador de Proyectos del Grup
Ocupacional Informática
Departamento Técnico

Jaime Tomé
Coordinador de Proyectos
Departamento de Vinculación y Desarrollo

Rosa Lugo Manzano
Coordinadora de Proyectos
Departamento Técnico

José Victoriano Garatachea Gómez
Analista
Departamento de Vinculación y Desarrollo

https://www.gob.mx/bachilleres

ÍNDICE

Presentación	5
Fundamentos del programa	6
Perfil de egreso	10
Ubicación	13
Intenciones educativas Área de Formación Grupo Ocupacional Salida Ocupacional Asignatura	16
Enfoque Estrategias metodológicas Competencias habilitantes Transversalidad Proyecto de vida	22
Tabla de contenidos	31
Orientaciones metodológicas Tablas de contenidos por corte Elementos para la planeación didáctica y evaluación	35
Dosificación	41

PRESENTACIÓN

Actualmente se reconoce que la docencia es una de las profesiones más complejas. La práctica de la enseñanza se ha articulado con exigencias ineludibles que los profesores satisfacen cotidianamente de muchas maneras: conocimientos actualizados acerca de su asignatura; habilidades metodológicas y herramientas didácticas; capacidades para conectarse con las formas en que aprenden los estudiantes; sensibilidad y empatía para atender constructivamente con las emociones de los adolescentes, entre otras.

Particularmente, en la Educación Media Superior los docentes están comprometidos con la adecuación de su planeación didáctica para decenas o cientos de estudiantes e inician sus clases formulando retos y preguntas que buscan ser interesantes y motivantes, con las especificidades para cada uno de sus grupos. Realizan al mismo tiempo acciones de diferente naturaleza, como reflexionar sobre sus prácticas, describirlas y contrastarlas con las de sus colegas para mejorarlas.

En el marco de la Reforma y el Modelo Educativo para la Educación Obligatoria, se han presentado los Programas de Estudio de Referencia con base en el Marco Curricular Común para la Educación Media Superior, en los cuales se impulsan los aprendizajes clave que los estudiantes deben lograr al cursar la formación básica en este nivel educativo. Asimismo, se concreta este planteamiento en las tres áreas de formación del Colegio de Bachilleres -Básica, Específica, Laboral- para el logro del perfil de egreso, que fortalece la formación integral en el desarrollo de las habilidades comunicativas, el impulso de habilidades socioemocionales y el trabajo colaborativo.

La Dirección General, ha implementado una estrategia de difusión y formación con base en los programas de estudio, que busca fortalecer las competencias y habilidades pedagógicas de los docentes del Colegio de Bachilleres para que reconozcan, experimenten e interioricen las prácticas que se proponen en este material.

Finalmente, es necesario agradecer a los profesores de los veinte planteles del Colegio que participaron en la elaboración de estos programas, por el interés y compromiso mostrados, los aportes realizados durante los debates, así como su dedicación para elaborar, con claridad y pertinencia, conceptos, definiciones e ideas que se incluyeron en los distintos apartados que componen el programa de estudios.

FUNDAMENTOS DEL PROGRAMA

El nivel de educación media superior tiene como propósito contribuir a que los estudiantes logren cuatro aprendizajes básicos que consisten en aprender a: ser, convivir, aprender y hacer. Tales aprendizajes están delimitados en el Marco Curricular Común y expresados en el perfil de egreso, que representa el último nivel de logro esperado para todo el trayecto de la educación obligatoria y proporciona una formación propedéutica para la educación superior, prepara para ingresar al mundo del trabajo, favorece el desarrollo de habilidades socioemocionales fundamentales para la educación integral de las personas e impulsa el fortalecimiento de derechos y obligaciones ciudadanas.

En este planteamiento, el Colegio de Bachilleres ha emprendido, desde la difusión del Modelo Educativo para la Educación Obligatoria en abril de 2017, varias acciones que tienen el propósito de construir un proyecto educativo colectivo que atienda las necesidades y expectativas de los estudiantes, los docentes y la sociedad en general, a fin de que la educación que ofrece, sea de calidad con equidad y pertinente para sus egresados, favorezca su integración social, los prepare para ejercer su ciudadanía y aprendan a vivir en armonía con su entorno, logren mejores aprendizajes y les proporcione las competencias para un acceso a estudios de nivel superior y un desempeño laboral exitoso.

Desde su creación, el plan de estudios del Colegio se organiza en tres Áreas de Formación: Básica, Específica y Laboral.

- **Área de Formación Básica**: le corresponde impulsar la formación general de todo bachiller en el desarrollo de las competencias genéricas y las disciplinares básicas, que implican el conocimiento y uso estratégico de los aprendizajes clave, e involucran habilidades y actitudes relacionadas con ramas del saber específico, ya sean científicas, humanísticas, artísticas o tecnológicas, para que el estudiante reconozca, interprete y actúe sobre su propia realidad con mejores elementos de conocimiento. Esta Área se organiza en seis campos disciplinares: Comunicación, Matemáticas, Ciencias Experimentales, Humanidades, Ciencias Sociales y Desarrollo Humano.

- **Área de Formación Específica:** tiene la intención de ofrecer la formación propedéutica general del bachiller a través de cuatro dominios profesionales, con materias optativas que fortalecen conocimientos, habilidades, valores y actitudes; profundizan en diversos campos del saber y apoyan en la definición vocacional del estudiante; situación que le permite prepararse para presentar exitosamente el examen de admisión y cursar la licenciatura de su interés. Se desarrollan las competencias disciplinares extendidas, que le permiten abordar temas actuales de su preferencia, para explicarlos desde el ámbito de acción de las disciplinas que conforman cada dominio profesional: Físico-Matemáticas, Químico-Biológicas, Económico-Administrativas, Humanidades y Artes.

- **Área de Formación Laboral**: tiene la intención de desarrollar en los estudiantes competencias profesionales básicas que respondan a las necesidades actuales del sector productivo, es decir, se genera la alternativa de incorporarse al trabajo, ya sea subordinado o independiente. Está organizada en siete grupos ocupacionales: Arquitectura, Biblioteconomía, Contabilidad, Informática, Química, Recursos Humanos y Turismo.

La Subsecretaría de Educación Media Superior (SEMS) proporcionó planes y programas de estudio de referencia para cinco campos disciplinares, que contienen aprendizajes clave[1], los cuales favorecen la organización disciplinar del conocimiento y, al mismo tiempo, su integración inter e intra asignaturas en el Área de Formación Básica. En el caso de Desarrollo Humano – campo de creación del Colegio de Bachilleres- así como en las áreas de Formación Específica y Laboral, los aprendizajes clave, han sido construidos expresamente para los programas de estudio, de acuerdo con la esencia y la estructura establecida en el Modelo Educativo.

La organización del plan de estudios en estas tres áreas de formación expresa la intencionalidad y particularidades del perfil de egreso. Para que el docente conozca y pueda desarrollar su práctica educativa en este contexto, se estructura el programa de estudios de una asignatura como herramienta indispensable que le permite prever, planear y organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en el aula. Es un documento prescriptivo en el que la institución comunica qué se debe enseñar, recomienda cómo hacerlo y señala qué evaluar. Detalla los aprendizajes clave a lograr en cada curso, la perspectiva teórico-metodológica que los organiza y dosifica para ser enseñados; favorece que los estudiantes desarrollen *los aprendizajes prescritos, de manera profunda, significativa, situada y graduada, evitando así la dispersión curricular*[2].

Los programas de estudio orientan la práctica educativa al especificar, en un espacio curricular determinado, los contenidos, los aprendizajes a desarrollar por los alumnos, así como las estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación para promover la construcción de dichos aprendizajes; proponen los recursos didácticos y las fuentes de información en las cuales los estudiantes y docentes pueden apoyarse para el logro de los propósitos establecidos. Además, permiten la acción de las academias y docentes, al adecuar su práctica a las condiciones y contexto de cada plantel que contribuyen a:

- Favorecer redes de aprendizajes que permitan, a través de la interdisciplinariedad y la transversalidad, adquirir nuevas formas de comprender, analizar e interpretar, como para proponer soluciones a problemas y fenómenos sociales y naturales de alcance nacional, regional y global.

1. Los **aprendizajes clave** son un conjunto de contenidos, actitudes, habilidades y valores fundamentales que contribuyen sustancialmente al crecimiento de la dimensión intelectual, personal y social del estudiante, y que se desarrollan de manera significativa en la escuela. Además, sientan las bases cognitivas y comunicativas que permiten la incorporación a la sociedad del siglo XXI. SEP, 2017. Modelo Educativo para la Educación Obligatoria, pág. 72.

2. Secretaría de Educación Pública. (2017). Modelo educativo para la educación obligatoria.

- Desarrollar procesos de transversalidad de los aprendizajes, a través de la articulación y la interdependencia de las diferentes asignaturas, tanto a nivel de las competencias, como de los aprendizajes esperados y su materialización a través de productos.

- Favorecer en cada joven, la construcción del proyecto de vida, que le permita hacer consciente lo que es y lo que pretende ser; lo que desea para su futuro, incluyendo la disposición, compromiso, esfuerzo y constancia que requerirá para su logro.

- Desarrollar de forma transversal habilidades socioemocionales que permitan a los estudiantes mantener relaciones interpersonales sanas, manejar sus emociones, tener la capacidad de afrontar la adversidad, actuar con efectividad y reconocer la necesidad de solicitar apoyo.

- Favorecer de manera transversal competencias habilitantes como la lectura, escritura, expresión oral y uso de tecnologías de la información, las cuales permiten a los estudiantes el desarrollo integral del conjunto de competencias genéricas y disciplinares, al movilizar e integrar los conocimientos, habilidades, valores, actitudes y destrezas que poseen y, con ello, hacer evidentes los desempeños alcanzados que los habilitan para proseguir convenientemente sus estudios.

Transversalidad

La transversalidad es una estrategia para lograr la formación integral y pertinente del estudiante, que considera los contenidos culturales, éticos, estéticos de bienestar, relevantes y valiosos, necesarios para la vida y la convivencia, así como los que potencian las habilidades intelectuales y humanas que configuran al ciudadano que cada sociedad requiere. La intención es promover un egresado sensible, capaz de ser crítico y tomar una posición con una actuación consecuente sobre los problemas de su entorno.

La transversalidad se desarrolla mediante ejes que atraviesan en forma vertical y horizontal al currículo, de tal manera que en torno a ellos se articulan los contenidos correspondientes a las diferentes asignaturas. Los ejes transversales van más allá de los ámbitos disciplinares y temáticos tradicionales; pretenden impulsar nuevos espacios para que los aprendizajes esperados por los estudiantes, puedan nutrirse no solo de los límites disciplinares de una sola asignatura, sino de la diversidad de los objetos de conocimiento que se le proponen en distintas áreas, además de enlazarse con otros aspectos, antes solo implícitos en el proceso educativo, como los valores y las actitudes esenciales en la formación de los jóvenes, en tanto individuos y en su espacio social.

Lo distintivo de los ejes transversales es que responden a demandas sociales de aprendizaje, relacionados con la vida cotidiana del estudiante. Cada uno, tiene la cualidad de atravesar todas las áreas y actividades que se desarrollan en el Colegio; su abordaje no se circunscribe a una materia o asignatura específica.

Ejes de Transversalidad

Se contemplan cinco ejes transversales, expresados en nuestro Plan de Estudios en los once ámbitos del perfil de egreso y se concretan en los aprendizajes clave de cada materia.

1. **Formación humana y social**, con tres dimensiones:

- **Ético-política**. Se considera como un recurso para aprender a discernir; reflexionar; deliberar; valorar opciones axiológicas; y argumentar principios que favorezcan la convivencia democrática, plural, responsable, el pensamiento crítico, el respeto a los derechos de los otros y al medio ambiente.

- **Educación en estética y en arte.** Tiene efectos cognitivos que preparan a los estudiantes para la vida. Por ejemplo, el desarrollo de habilidades como el análisis, la reflexión, el juicio crítico, lo que significa saber utilizar símbolos, leer imágenes complejas, comunicarse creativamente y pensar en soluciones antes no imaginadas.

- **Educación para la salud.** Se deben impulsar actuaciones que promuevan la salud, lo que requiere introducir en las áreas, hechos, conceptos y principios que permitan reconocer y practicar los procedimientos, habilidades y actitudes para la prevención de enfermedades y conservación de la salud, aprecio de los valores de vida, y manifestación de actitudes que permitan un ambiente sano en el entorno, es decir, un medio ambiente saludable implica el aspecto físico, pero también el cultural y social.

2. **Desarrollo de habilidades del pensamiento superior y complejo**. Despliega el pensamiento crítico y creativo; a partir del pensamiento básico promueven una concepción integral de la formación del estudiante, tanto en lo individual como en lo colectivo, haciendo uso del trabajo colaborativo y de la metacognición.

3. **Desarrollo de habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación**. Aborda desde tres dimensiones (digital, informacional, comunicacional) el desarrollo de habilidades en el estudiante que le permiten el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para consultar información válida y confiable, comunicarse, así como difundir e intercambiar de manera asertiva, el conocimiento.

4. **Lenguas**. Desde los planteamientos de la UNESCO, este eje complementa las habilidades comunicativas al desarrollar vocabulario, hablar, escribir, escuchar y leer. Por otra parte, el aprendizaje de un segundo idioma permite el acceso a otros sistemas de valores y maneras de interpretación del mundo y comprensión cultural. Por ello la acreditación de un segundo idioma, es parte esencial en la formación integral del estudiante.

5. **Educación para la investigación**. Impulsa que los estudiantes adquieran conocimientos, habilidades, actitudes y valores orientados a una cultura de la indagación, el descubrimiento y la construcción de conocimientos nuevos, desde un sustento teórico, práctico y los métodos de investigación.

Dimensiones de transversalidad

- **Dimensión Vertical de acuerdo con el Plan de Estudios**

  Refiere a la reactivación y uso de los aprendizajes que se están alcanzando en las diferentes asignaturas de un mismo semestre. Para lograr el desarrollo de una efectiva transversalidad, los aprendizajes esperados de cada una de las asignaturas requieren apuntar hacia la construcción de actividades o proyectos pertinentes, relevantes e interesantes para los estudiantes.

- **Dimensión Horizontal de acuerdo con el Plan de Estudios**

  Refiere a los aprendizajes como un continuo articulado y no sumativo, que exige que los aprendizajes y las competencias se desarrollen de manera gradual, elevando el nivel de complejidad conforme los jóvenes cursan los semestres. Los aprendizajes deben ser complementarios por lo que es indispensable que el proceso de enseñanza-aprendizaje potencie la reactivación de aprendizajes previos.

Perfil de egreso

El perfil de egreso refiere el conjunto de conocimientos, habilidades, y valores expresados en rasgos deseables para ser alcanzados por el estudiante al concluir la educación obligatoria, en este caso en el nivel Medio Superior. El perfil está conformado por once ámbitos que en conjunto se desarrollan a través de los aprendizajes de las asignaturas de las áreas de formación básica, específica y laboral. Cabe destacar que, de los once ámbitos, cuatro de ellos se consideran transversales en las asignaturas, y se desarrollan como competencias habilitantes en los diversos cursos. Estos ámbitos son: Lenguaje y Comunicación, Habilidades Socioemocionales y Proyecto de Vida, Colaboración y Trabajo en Equipo, y Habilidades Digitales.

Los once ámbitos del perfil de egreso son los siguientes:

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	Se expresa con claridad en español de forma oral y escrita. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas, obtiene e interpreta información y argumenta con eficacia. Se comunica en inglés con fluidez y naturalidad.
PENSAMIENTO MATEMÁTICO	Construye e interpreta situaciones reales, hipotéticas o formales que requieren de la utilización del pensamiento matemático. Formula y resuelve problemas, aplicando diferentes enfoques. Argumenta la solución obtenida de un problema con métodos numéricos, gráficos o analíticos.
EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL	Obtiene, registra y sistematiza información, consultando fuentes relevantes, y realiza los análisis e investigaciones pertinentes. Comprende la interrelación de la ciencia, la tecnología, la sociedad y el medio ambiente en contextos históricos y sociales específicos. Identifica problemas, formula preguntas de carácter científico y plantea las hipótesis necesarias para responderlas.
PENSAMIENTO CRÍTICO Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes.
HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES Y PROYECTO DE VIDA	Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos futuros.
COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	Trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.
CONVIVENCIA Y CIUDADANÍA	Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático, con inclusión e igualdad de derechos de todas las personas. Entiende las relaciones entre sucesos locales, nacionales e internacionales, valora y practica la interculturalidad. Reconoce las instituciones y la importancia del Estado de Derecho.
APRECIACIÓN Y EXPRESIÓN ARTÍSTICAS	Valora y experimenta las artes porque le permiten comunicarse y le aportan un sentido de identidad. Comprende su contribución al desarrollo integral de las personas. Aprecia la diversidad de las expresiones culturales.
ATENCIÓN AL CUERPO Y LA SALUD	Asume el compromiso de mantener su cuerpo sano, tanto en lo que toca a su salud física como mental. Evita conductas y prácticas de riesgo para favorecer un estilo de vida activo y saludable.
HABILIDADES DIGITALES	Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.
CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE	Comprende la importancia de la sustentabilidad y asume una actitud proactiva para encontrar soluciones sostenibles. Piensa globalmente y actúa localmente. Valora el impacto social y ambiental de las innovaciones y avances científicos.

La asignatura Diseño Editorial contribuye en los siguientes ámbitos del perfil de egreso:

- Lenguaje y comunicación: Al utilizar los diferentes elementos que intervienen en la comunicación, por ejemplo, el mensaje que transmite lo que quiere el cliente, el diseñador que emite el mensaje de una manera creativa, el medio o canal donde se comunica el mensaje que puede ser un cartel y finalmente el receptor a donde llega el mensaje que es el público. Al momento de elaborar un producto gráfico se debe tener en cuenta la comunicación visual para crear el mensaje.

- Pensamiento matemático: Al momento de diseñar los espacios donde tiene que distribuir las cajas con medidas exactas, para colocar y ordenar los distintos elementos de una maqueta, así como conocer las diferentes medidas de tamaño de papel a trabajar en el diseño gráfico.

- Pensamiento crítico y solución de problemas: Al realizar la solución gráfica considerando el brief elaborado.

- Colaboración y trabajo en equipo: Al colaborar de manera efectiva en equipos diversos, tomando decisiones de manera responsable.

- Apreciación y expresión artísticas: Al utilizar las técnicas de comunicación gráfica para expresar sus ideas, así como al analizar, observar y comparar imágenes.

- Habilidades digitales: Al aplicar las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica, eficaz, y eficiente en sus actividades cotidianas, académicas y laborales, además de generar entornos virtuales para trabajar de forma colaborativa.

Ubicación

La asignatura *Diseño Editorial* pertenece al Área de Formación Laboral y se ubica en el mapa curricular como se muestra a continuación.

CAMPOS	1er SEMESTRE			2o SEMESTRE			3er SEMESTRE			4o SEMESTRE			5o SEMESTRE			6o SEMESTRE		
	Asignatura	H	C	Asignatura	H	C	Asignatura	H	C	Asignatura	H	C	Asignatura	H	C	Asignatura	H	C
ÁREA DE FORMACIÓN BÁSICA																		
Comunicación	Inglés I	3	6	Inglés II	3	6	Inglés III	3	6	Inglés IV	3	6	Inglés V	3	6	Inglés VI	3	6
	Tecnologías de la Información y la Comunicación I	2	4	Tecnologías de la Información y la Comunicación II	2	4	Tecnologías de la Información y la Comunicación III	2	4	Tecnologías de la Información y la Comunicación IV	2	4						
	Lenguaje y Comunicación I	4	8	Lenguaje y Comunicación II	4	8	Lengua y Literatura I	3	6	Lengua y Literatura II	3	6	Taller de Análisis y Producción de Textos I	3	6	Taller de Análisis y Producción de Textos II	3	6
Matemáticas	Matemáticas I	4	8	Matemáticas II	4	8	Matemáticas III	4	8	Matemáticas IV	4	8	Matemáticas V	4	8	Matemáticas VI	4	8
Ciencias Experimentales	Física I	3	5	Física II	3	5	Física III	3	5									
				Química I	3	5	Química II	3	5	Química III	3	5						
							Geografía I	2	4	Geografía II	2	4						
										Biología I	3	5	Biología II	3	5	Ecología	3	5
Ciencias Sociales	Ciencias Sociales I	3	6	Ciencias Sociales II	3	6	Historia de México I	3	6	Historia de México II	3	6	ESEM I	3	6	ESEM II	3	6
Humanidades	Introducción a la Filosofía	3	6	Ética	3	6							Lógica y Argumentación	3	6	Problemas Filosóficos	3	6
Desarrollo Humano	Apreciación Artística I	2	4	Apreciación Artística II	2	4												
	Actividades Físicas y Deportivas I	2	4	Actividades Físicas y Deportivas II	2	4												
	Orientación I	2	4							Orientación II	2	4						

ÁREA DE FORMACIÓN ESPECÍFICA							
	DOMINIOS PROFESIONALES	5o SEMESTRE			6o SEMESTRE		
		Asignatura	H	C	Asignatura	H	C
	FÍSICO-MATEMÁTICAS	Ingeniería Física I	3	6	Ingeniería Física II	3	6
		Ciencia y Tecnología I	3	6	Ciencia y Tecnología II	3	6
	QUÍMICO-BIOLÓGICAS	Salud Humana I	3	6	Salud Humana II	3	6
		Química del Carbono	3	6	Procesos Industriales	3	6
	ECONÓMICO-ADMIISTRATIVAS	Proyectos de Inversión y Finanzas Personales I	3	6	Proyectos de Inversión y Finanzas Personales II	3	6
		Proyectos de Gestión Social I	3	6	Proyectos de Gestión Social II	3	6
	HUMANIDADES Y ARTES	Humanidades I	3	6	Humanidades II	3	6
		Interdisciplina Artística I	3	6	Interdisciplina Artística II	3	6

ÁREA DE FORMACIÓN LABORAL														
GRUPOS OCUPACIONALES	**SALIDAS OCUPACIONALES**	**3er SEMESTRE**			**4o SEMESTRE**			**5o SEMESTRE**			**6o SEMESTRE**		
		Asignatura	**H**	**C**	**Asignatura**	**H**	**C**	**Asignatura**	**H**	**C**	**Asignatura**	**H**	**C**
Contabilidad	**Auxiliar de Contabilidad**	Contabilidad de Operaciones Comerciales	5	10	Elaboración de Estados Financieros	5	10	Control de Efectivo	2	4	Proyecto Integrador	2	4
								Contribuciones de Personas Físicas y Morales	3	6	Introducción al Trabajo	3	6
Turismo	**Auxiliar de Servicios de Hospedaje, Alimentos y Bebidas**	Reservación y Recepción de Huéspedes	3	6	Preparación de Alimentos	5	10	Servicio de Restaurante	3	6	Auditoria Nocturna	2	4
		Atención al Huésped	2	4				Caja de Restaurante y Caja de Recepción	2	4	Introducción al Trabajo	3	6
Química	**Auxiliar Laboratorista**	Toma y Tratamiento para el Análisis de Muestras	5	10	Análisis Físicos y Químicos	5	10	Análisis Instrumental	5	10	Gestión de Calidad en el Laboratorio	2	4
											Introducción al Trabajo	3	6
Biblioteconomía	**Auxiliar Bibliotecario**	Organización de Recursos de Información	5	10	Servicios a Usuarios	5	10	Sistematización, Búsqueda y Recuperación de Información	5	10	Conservación de Documentos	2	4
											Introducción al Trabajo	3	6
Recursos Humanos	**Auxiliar de Recursos Humanos**	El Proceso Administrativo en los Recursos Humanos	2	4	Gestión de Personal	5	10	Elaboración del Pago de Personal	5	10	Prevención de Riesgos de Trabajo	2	4
		Elaboración de Manuales Organizacionales	3	6							Introducción al Trabajo	3	6
Arquitectura	**Dibujante de Planos Arquitectónicos**	Dibujo Técnico Arquitectónico	5	10	Dibujo de Planos Arquitectónicos y Estructurales	5	10	Dibujo de Planos de Instalaciones	5	10	Integración de Proyectos	2	4
											Introducción al Trabajo	3	6
Informática	**Auxiliar Programador**	Modelado de Sistemas y Principios de Programación	5	10	Crear y Administrar Bases de Datos	5	10	Programación en Java	5	10	Programación de Páginas Web	2	4
											Introducción al Trabajo	3	6
	Auxiliar Diseñador Gráfico	Comunicación Gráfica	5	10	Corrección y Edición Fotográfica	5	10	**Diseño Editorial**	**5**	**10**	Diseño en 2D para Web	2	4
											Introducción al Trabajo	3	6

Intenciones
educativas

Las intenciones educativas expresan el desempeño que los estudiantes deben demostrar al término de su proceso formativo, en diferentes niveles de concreción curricular:

Area de Formación

El **Área de Formación Laboral (AFL)** tiene como finalidad que los alumnos desarrollen competencias profesionales básicas que respondan a las necesidades actuales del sector productivo, que les permitan iniciarse en diversos aspectos del ámbito laboral (empleándose o auto empleándose), en caso de que así lo decidan. Se organiza en 7 grupos ocupacionales (con sus salidas ocupacionales respectivas) los cuales comparten un módulo común en el 6° semestre, denominado Introducción al Trabajo; dichos grupos ocupacionales son:

1. *Arquitectura*
2. Biblioteconomía
3. Contabilidad
4. Informática
5. Química
6. Recursos Humanos
7. Turismo

Grupo Ocupacional

El Grupo Ocupacional de Informática comprende dos salidas ocupacionales, Auxiliar Programador y Auxiliar Diseñador Gráfico, esta última contempla las siguientes competencias profesionales:

1. Planear soluciones gráficas mediante proyectos.
2. Realizar productos de tratamiento digital a partir de las necesidades del producto gráfico
3. **Realizar material publicitario y editorial básico.**
4. Elaborar páginas Web publicitarias

Este Grupo Ocupacional está integrado por las siguientes Salidas Ocupacionales y Asignaturas, las cuales se cursan de 3°a 6° semestres.

Grupo Ocupacional	Salida Ocupacional	Asignaturas	Semestre
Informática	Auxiliar Programador	Modelado de Sistemas y Principios de Programación	3°
		Crear y Administrar Bases de Datos	4°
		Programación en Java	5°
		Programación de Páginas Web	6°
		Introducción al Trabajo	6°
	Auxiliar Diseñador Gráfico	Comunicación Gráfica	3°
		Corrección y Edición Fotográfica	4°
		Diseño Editorial	5°
		Diseño en 2D para Web	6°
		Introducción al Trabajo	6°

Salida ocupacional

Al término de la Salida Ocupacional Auxiliar Diseñador Gráfico, el estudiante será capaz de desarrollar soluciones gráficas para presentar información de forma impresa y/o digital, que permita promocionar la marca, producto y/o servicio de una empresa; empleando su creatividad, originalidad, experiencia y trabajo colaborativo, lo que le permitirá incorporarse a la vida laboral.

En este sentido, el alumno será capaz de analizar, planear, diseñar y desarrollar material publicitario y editorial básico, de forma impresa y digital, a través del trabajo colaborativo para la propuesta de soluciones al cliente, el uso de herramientas informáticas para el diseño y edición gráfica, mediante la realización de trabajos de diseño: bocetos, maquetación, material publicitario, editorial básico, tratamiento digital de imágenes, así como la elaboración de páginas web publicitarias.

Asignatura

Al término de la asignatura Diseño Editorial el estudiante será capaz de elaborar material editorial y publicitario básico mediante el uso de programas de maquetación para ofrecer soluciones gráficas.

Aprendizajes clave

Los aprendizajes clave en el Área de Formación Laboral, fortalecen la organización de la Salida ocupacional, a través de tres dominios organizadores: **eje, componente y contenido central**. El **eje** organiza y articula los conceptos, habilidades, actitudes y valores que conforman la competencia a desarrollar en la asignatura. El **componente** genera y/o integra los conceptos centrales y responde a formas de organización específica de la salida ocupacional. El **contenido central** corresponde a los conceptos fundamentales dentro de los programas de estudio. Define la concreción de este planteamiento la tabla de contenidos por corte (competencias a desarrollar, contenido específico, aprendizaje esperado, producto esperado).

Tabla de Aprendizajes Clave de la Asignatura Diseño Editorial

Eje	Componente	Contenido central
Realizar material publicitario y editorial básico.	Crear maquetas utilizando un programa informático.	Software de maquetación. Maquetación. Tipografía.
	Desarrollar el producto gráfico.	Producto gráfico publicitario. Producto gráfico editorial. Tipos de pruebas.
	Realizar la producción en papel del producto gráfico.	Producción de un producto gráfico. Control de calidad del producto gráfico.

Tabla de cruce de competencias

Competencia Profesional Básica	Realizar material publicitario y editorial básico				**Demostración del cruce en el desempeño**
Aprendizajes esperados	**Competencias genéricas**				
	Categoría				
	Competencia 4 Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	**Competencia 5** Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.	**Competencia 6** Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.	**Competencia 8** Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.	
Crea una maqueta utilizando un software informático para definir la distribución y tamaños de los componentes del diseño editorial y publicitario.	**Atributo 4.1** Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas. **Atributo 4.2** Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue. **Atributo 4.5** Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	**Atributo 5.1** Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. **Atributo 5.2** Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones. **Atributo 5.6** Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	**Atributo 6.1** Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad. **Atributo 6.3** Reconoce los propios prejuicios, modifica sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias, e integra nuevos conocimientos y perspectivas al acervo con el que cuenta. **Atributo 6.4** Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.	**Atributo 8.1** Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. **Atributo 8.3** Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.	○ Al diseñar sus páginas maestras para la maquetación, el diseñador expresa sus ideas de forma gráfica. ○ Al crear páginas maestras en una aplicación de diseño gráfico sigue procedimientos para definir la distribución de los diferentes elementos que tendrá el producto final que resuelve el proyecto solicitado por el cliente.
Selecciona diferentes fuentes tipográficas para los productos gráficos.					○ Al seleccionar las fuentes y características tipográficas el diseñador pretende comunicar de forma visual la idea principal del material gráfico al usuario final plasmado en el proyecto gráfico.

Elabora un producto gráfico publicitario utilizando las diferentes herramientas del software de maquetación.					○ Al elaborar su composición gráfica distribuye los elementos que tendrá el producto publicitario, aplicando las herramientas del software de maquetación.
Elabora un producto gráfico editorial utilizando las diferentes herramientas del software de maquetación.					○ Al realizar la composición gráfica editorial incorpora los elementos utilizando las diferentes herramientas del software de maquetación. ○ Al ajustar y retocar el producto gráfico para su distribución y publicación sigue procesos específicos para mantener la calidad del producto, evitando el problema de perdida de tipos de letra.
Realiza pruebas y hace los ajustes y retoques pertinentes al producto final.					○ Al imprimir los productos gráficos de diseño publicitario y editorial, sigue las instrucciones adecuadas para la entrega del proyecto final. ○ Al realizar el control de calidad del producto final: impreso o digital, el diseñador sigue los procedimientos para controlar la reproducción, logrando así el producto final del proyecto gráfico.
Imprime los productos gráficos publicitarios y de edición.					
Realiza el control de calidad del producto final gráfico impreso.					

Enfoque

Para el logro de las competencias profesionales planteadas en la salida ocupacional, se propone la metodología ABP o PBL, mediante la elaboración de proyectos de trabajo ligados a situaciones del campo laboral. En donde el proyecto es entendido como una actividad realizada en un medio socio-cultural con un fin específico, que implica: propósito común, un plan de acción, fuentes de información, búsqueda de materiales, resolución de problemas y productos concretos

Con la implementación de los proyectos propuestos, se busca que los estudiantes adquieran el hábito del esfuerzo, busquen por sí mismos los caminos y los instrumentos de trabajo dentro y fuera de la escuela, logrando con ello acostumbrarse a dos cosas de extraordinario valor educativo y social: a valerse por sí mismos y a medir con justeza y reconocimiento la ayuda que les prestan los demás, contribuyendo a su proceso de autoconocimiento, autonomía y autorregulación.

Estrategias metodológicas

Es aquí donde la función del profesor es fundamental para el aprendizaje, ya que debe tener un manejo integral del contenido de las competencias a construir o reconstruir a través de dichos proyectos; incorpora información necesaria y oportuna al grupo; asesora el trabajo grupal; genera situaciones que propician la ejercitación, reflexión y autocontrol de las acciones que realizan los estudiantes; realimenta y motiva al grupo de manera permanente; asimismo, evalúa las evidencias obtenidas. Es necesario destacar que, es indispensable para la adquisición de las competencias profesionales definidas en la asignatura Diseño Editorial, la impartición de las clases en la sala de cómputo para la realización de prácticas, investigaciones y proyectos definidos por el docente en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la asignatura Diseño Editorial el estudiante adquiere conocimientos y habilidades de la comunicación gráfica, al interpretar y traducir un mensaje en elementos del lenguaje visual para la creación de un diseño.

El Auxiliar Diseñador Gráfico realiza un trabajo de investigación en equipo para un proyecto de diseño, mediante la realización de bocetos y la preparación de los materiales para la producción, aplicadas al diseño de un producto con ideas creativas, mediante la producción de bocetos, utilizando colores, técnicas y materiales adecuados. Presenta ideas, genera modelos y prototipos con herramientas de lenguaje visual. Durante su trabajo el alumno debe considerar lo que el cliente requiere, elaborar el presupuesto, la idoneidad de los diferentes materiales y las limitaciones técnicas.

Durante el desarrollo del semestre se desarrollarán diferentes actividades considerando las competencias genéricas para que los estudiantes adquieran conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes en sus actividades cotidianas, académicas y laborales como:

- Habilidades para resolver problemas
- Habilidades lógicas
- Habilidades creativas y artísticas
- Habilidades para trabajar solo, en binas y en equipo
- Capacidad de transformar ideas en diseños
- Comprensión del espacio de composición
- Facilidad para entender instrucciones del profesor/diseñador
- Habilidades comunicativas
- Habilidades de investigación
- Capacidad de trabajar con plazos de tiempo ajustado
- Capacidad para el análisis de información
- Capacidad de emplear colores y formas de manera creativa
- Capacidad de mantenerse al día sobre las innovaciones del diseño gráfico

Para el logro de los aprendizajes esperados en este proceso formativo, se debe implementar el uso de una metodología de investigación que apoye al estudiante en la recopilación, selección de la información y a su vez en la construcción de su propio conocimiento, también se sugiere integrar debates que le permitirá recibir información variada y estimulante con la finalidad de contrastar diferentes puntos de vista con respecto a un tema.

Para el desarrollo de los proyectos de la asignatura se proponen diferentes actividades donde el estudiante pueda trabajar con aprendizajes basados en problemas y/o proyectos, donde profesor y estudiantes definan un problema o situación, para desarrollar una solución por etapas. De esta forma, los estudiantes adquieren aprendizajes orientados a proyectos y problemas basados en situaciones de la vida real que ayudan al desarrollo de nuevas habilidades y conocimientos, asumiendo una mayor responsabilidad en su propio proceso de aprendizaje.

Competencias habilitantes
Uso de las TIC

La asignatura de Diseño Editorial se apoya con el uso de las TIC que brindan una mayor autonomía a nuestros alumnos para adquirir competencias sobre la investigación, además de comprender y analizar la información de forma crítica, apoyándose en ambientes dinámicos de aprendizaje en donde se conecten y desarrollen competencias para resolver diversos problemas, producir contenidos educativos, expresar sus ideas y ser innovadores y, por ende, alcanzar metas académicas, laborales y personales.

Las competencias en TIC envuelven un conocimiento básico de herramientas como: **procesadores de palabras**, que le permiten al estudiante procesar la información, capturando y editando textos en documentos que luego se imprimen o se envían por correo electrónico; **conocimientos básicos de una hoja de cálculo**, donde el alumno trabaja con filas y columnas en una hoja de datos y muestra la información a través de gráficos; el **uso de programas gráficos de diseño y de edición de imágenes digitales**, estos hacen posible que el estudiante produzca impresos de calidad como carteles, trípticos, anuncios, folletos y otras publicaciones; **elaboración de documentos multimedia y presentaciones**, estos son un excelente recurso que se utilizan como apoyo en la enseñanza-aprendizaje para motivar al alumno y además ayuda a desarrollar la competencia del expresión oral una de las tecnologías que refuerzan más este tipo de competencias es la **navegación por internet**, la cual nos ofrece correo electrónico, motores de búsqueda, foros, grupos, transferencia de archivos, servicios de conversación en línea, videoconferencias, almacenamiento en línea, softwares libres, plataformas educativas, redes sociales, base de datos con una amplia gama de recursos de información. A continuación, se muestran algunos ejemplos del uso que se les da a estas tecnologías.

- Correo electrónico: con este medio de comunicación los estudiantes se pueden comunicar de manera personalizada con su profesor, para el intercambio de cualquier documento en diferente formato.

- Plataformas educativas: son aulas virtuales de manejo gratuito donde el docente puede dejar notificaciones a los alumnos para la elaboración de actividades fuera de clase y es una de las opciones que ayuda a que se mejore la comunicación entre docente y estudiante, algunas de ellas son: Edmodo, Moodle, Grouply, Coffe-soft, algunas de estas plataformas ofrecen aplicaciones como generadores de mapas mentales, almacenamiento en línea, foros, grupos, etc.

- Motores de búsqueda: útiles para explorar en la web, facilitando la búsqueda, recuperación, localización y acceso a la información por parte de los estudiantes, a través de los motores podemos encontrar bibliotecas públicas para que los alumnos puedan tener acceso a ellas.

Con las TIC los estudiantes pueden tener un aprendizaje de manera autónoma, y cuando se les guía de manera correcta incrementan sus habilidades en el uso de estas tecnologías.

La lectura, la escritura y la expresión oral

Los estudiantes se expresan al analizar el diseño gráfico como una manifestación de la comunicación visual con mayor influencia de la vida social, política y económica que influya a todos los niveles de la sociedad. Esta asignatura le permitirá propiciar las habilidades para la elaboración de mensajes y productos de la comunicación gráfica.

De igual forma, le permitirá entender la importancia y precisión que tiene la comunicación escrita dentro de los elementos gráficos desarrollados como un refuerzo de la expresión y comunicación gráfica.

Las Habilidades Socioemocionales (HSE)

Uno de los elementos centrales del Modelo Educativo para la Educación Obligatoria de 2017, es la incorporación de las Habilidades Socioemocionales en el currículo formal, ya que se reconoce su papel central en el aprendizaje de los estudiantes, en el fortalecimiento de su capacidad para relacionarse de forma positiva con otros, en su desarrollo como seres sanos, creativos y productivos, así como en su contribución para la adquisición de otras competencias disciplinares y específicas.

De esta manera, el propósito de las HSE es contribuir al desarrollo integral de los estudiantes del nivel medio superior, así como a la prevención de conductas de riesgo que pueden truncar su trayectoria educativa tales como: violencia, adicciones o embarazo temprano.

Las HSE serán incorporadas al currículo de forma gradual, deliberada, específica y con contenidos referentes al autoconocimiento, autorregulación, conciencia social, colaboración, toma de decisiones y perseverancia. Se pretende que los docentes favorezcan su desarrollo a través de la aplicación de lecciones, las cuales son herramientas para apoyar el trabajo de las HSE en el aula. Cada plantel en sus academias acordará la distribución de lecciones para las asignaturas, considerando sus recursos humanos y materiales, así como las condiciones operativas con que cuenta.

Para conseguir la gradualidad de las HSE es necesario que semestre con semestre, los alumnos desarrollen cada una de las habilidades de forma secuencial, conforme al siguiente esquema:

Semestre	18-B	19-A	19-B	20-A	20-B	21-A	21-B
Sexto		Conciencia social		Toma responsable de decisiones		Perseverancia	
Quinto	Autorregulación		Colaboración		Toma responsable de decisiones		Toma responsable de decisiones
Cuarto		Conciencia social		Colaboración		Colaboración	
Tercero	Autorregulación		Conciencia social		Conciencia social		Conciencia social
Segundo		Autorregulación		Autorregulación		Autorregulación	
Primero	Autoconocimiento		Autoconocimiento		Autoconocimiento		Autoconocimiento

Orientaciones para su implementación:

- Al momento de la distribución de lecciones, es importante no afectar las asignaturas con menor carga horaria a la semana.
- Evitar la repetición de lecciones para un mismo grupo de estudiantes.
- Incluir la lección acordada en la planeación didáctica de la asignatura, con la intención de vincularla al contenido o a los aprendizajes esperados de la misma.
- Desarrollar las lecciones de HSE explicitando el objetivo de las mismas y la forma en que se relacionan con el contenido de la asignatura.
- Generar un ambiente participativo, reflexivo y de confianza para influir positivamente en el proceso de formación emocional de los estudiantes.

Transversalidad

La noción de transversalidad refiere a las relaciones entre asignaturas de todo el Plan de estudios. Las relaciones se establecen desde los aprendizajes esperados ya que constituyen la expresión de las competencias del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior, que debe lograr el egresado del Colegio de Bachilleres.

Para la salida ocupacional de Auxiliar Diseñador Gráfico se ha determinado que la transversalidad se trabaje a través del producto integrador, que tiene como finalidad retomar los aprendizajes de las asignaturas de los anteriores semestres, a partir de la elaboración de una práctica integradora en el contexto de un producto grafico publicitario y editorial básico, iniciando con una planeación de solución gráfica, integrando los datos recabados del cliente, elaborando presupuestos finalizando con el diseño de una página web.

Producto Integrador

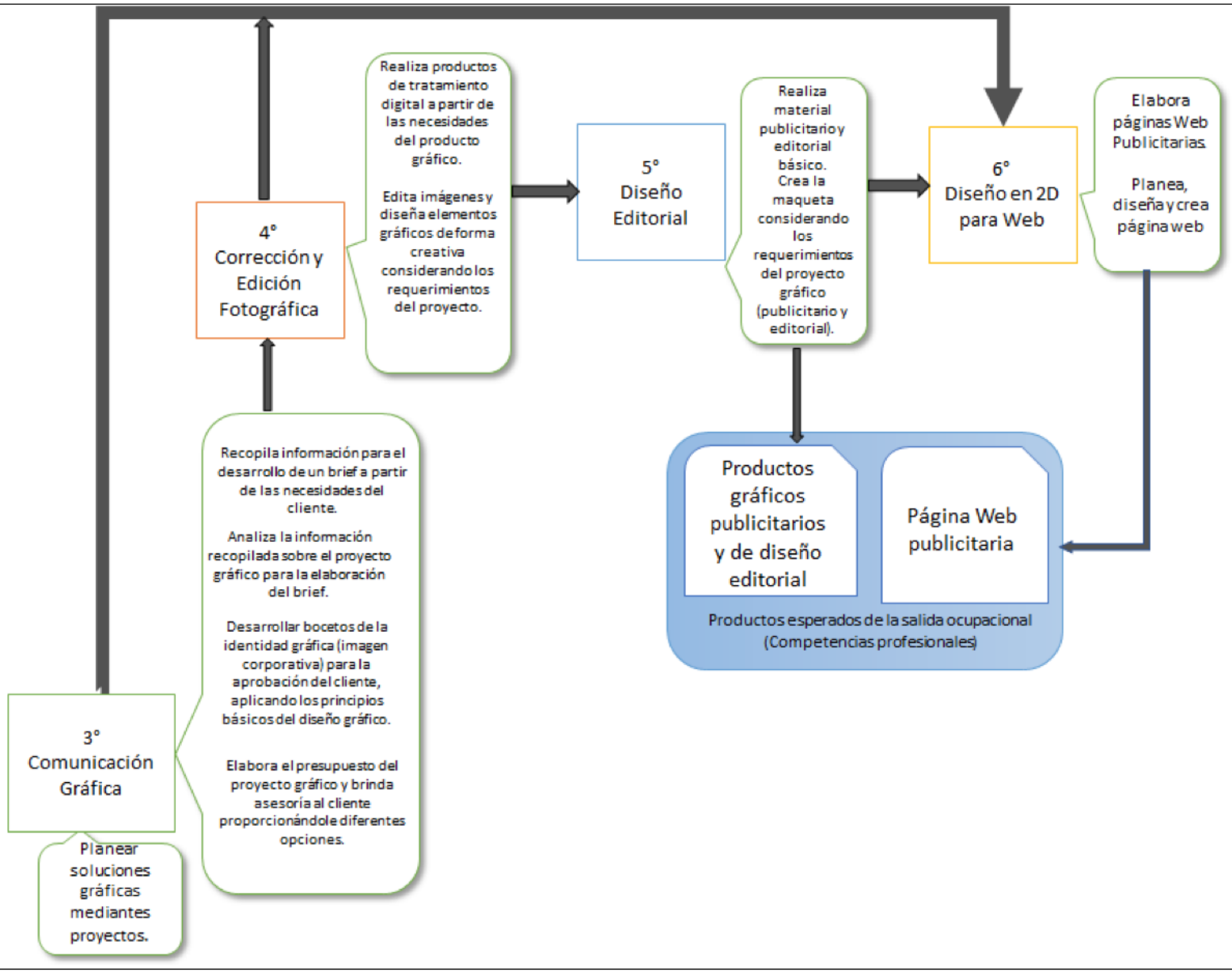
Para orientar la construcción de ejemplos concretos de transversalidad contextualizados en cada plantel, es necesario poner el aprendizaje al centro. La transversalidad parte de identificar qué aprendizajes son comunes en las diferentes asignaturas que se imparten en el mismo semestre, así como la recuperación de conocimientos previos construidos a lo largo de los diferentes semestres; considerando como criterios de selección un eje de transversalidad y las competencias genéricas y /o habilitantes que se desean impulsar.

Una vez que se han seleccionado los aprendizajes esperados de las asignaturas con las que se estableció la transversalidad, se determina el tipo de producto esperado (evidencia de aprendizaje) que permite conocer el logro de los mismos. Dado que el aprendizaje esperado puede o no coincidir en el mismo corte entre asignaturas, el producto esperado puede ser específico para cada una. Finalmente, se revisa si todas las evidencias requeridas pueden constituir un producto integrador o bien, definir cuál será la evidencia más pertinente para el aprendizaje que se desea alcanzar. De este modo, al poner el aprendizaje en el centro del currículo, por un lado, los contenidos específicos constituyen los medios que apoyarán en los aprendizajes y, por otro, los productos esperados representarán las evidencias del aprendizaje.

En un producto integrador, se deben establecer tareas motivantes para los estudiantes, cercanas con su realidad. Esto requiere del desarrollo de pedagogías creativas e innovadoras que:

- Reactiven los aprendizajes logrados a lo largo de su trayectoria educativa.
- Potencien el uso de la comunicación oral y escrita, como competencias habilitantes y transversales en su formación.
- Promuevan y potencien el uso de las TIC.
- Tomen en cuenta los intereses y diferentes formas en que los estudiantes se comunican y comparten aprendizajes y experiencias de vida.

Asignatura eje	Diseño Editorial (5º. Semestre) y Diseño en 2D para Web (6º. Semestre)
Asignaturas participantes	Comunicación Gráfica (3er. Semestre) y Corrección y Edición Fotográfica (4º. Semestre)
Articulación entre la asignatura eje y las asignaturas participantes	EJEMPLO DE OBTENCIÓN DEL PRODUCTO INTEGRADOR PARA EL CASO DE UN NEGOCIO, INSTITUCIÓN O ASOCIACIÓN.


3° Comunicación Gráfica
Planear soluciones gráficas mediantes proyectos.
Recopila información para el desarrollo de un brief a partir de las necesidades del cliente.
Analiza la información recopilada sobre el proyecto gráfico para la elaboración del brief.
Desarrollar bocetos de la identidad gráfica (imagen corporativa) para la aprobación del cliente, aplicando los principios básicos del diseño gráfico.
Elabora el presupuesto del proyecto gráfico y brinda asesoría al cliente proporcionándole diferentes opciones.
4° Corrección y Edición Fotográfica
Realiza productos de tratamiento digital a partir de las necesidades del producto gráfico.
Edita imágenes y diseña elementos gráficos de forma creativa considerando los requerimientos del proyecto.
5° Diseño Editorial
Realiza material publicitario y editorial básico.
Crea la maqueta considerando los requerimientos del proyecto gráfico (publicitario y editorial).
6° Diseño en 2D para Web
Elabora páginas Web Publicitarias.
Planea, diseña y crea página web
Productos gráficos publicitarios y de diseño editorial
Página Web publicitaria
Productos esperados de la salida ocupacional (Competencias profesionales)

Proyecto/tarea a desarrollar	Diseño Editorial: Desarrollo de productos publicitarios y editoriales básicos. Diseño en 2D para Web: Páginas Web Publicitarias.
Propósito	Diseño Editorial: Que el alumno elabore productos publicitarios y editoriales que comuniquen el mensaje del cliente. Diseño en 2D para Web: Que el alumno elabore Páginas Web con diseño para publicitar un producto o servicio.
Estrategias y actividades (corresponden a cada asignatura)	Comunicación Gráfica: 1. Recopila y analiza información para elaborar el proyecto de la solución gráfica. 2. Planea y diseña los productos gráficos mediante el uso de bocetos. 3. Realiza el presupuesto del proyecto gráfico. Corrección y Edición Fotográfica: 1. Realiza tratamiento digital a imágenes y fotografías seleccionadas por el cliente. 2. Diseña elementos gráficos de forma creativa.
Evaluación y recursos	Diseño Editorial: Mediante la elaboración de productos gráficos de diseño editorial y publicitario, que comuniquen las necesidades del cliente. Lista de cotejo para verificar lo anterior. Diseño en 2D para Web: Mediante el diseño y desarrollo de Páginas Web Publicitarias. Lista de cotejo para verificar lo anterior.

Proyecto de vida.

Es el proceso de toma de decisiones para la vida propia, al asumir la libertad que cada individuo tiene para construir su identidad en interacción con su ambiente social. Es posible gracias a la adquisición de conocimientos que permitan lograr metas personales, habilidades sociales para la interacción y fortalecimiento de las capacidades emocionales de cada individuo.

Es un ejercicio fundamental de aprender a ser. Si la disciplina así lo requiere, explicar la función del proyecto de vida para contribuir a la construcción de aprendizajes significativos y situados de los contenidos de la disciplina. Especificando la relación del proyecto de vida con los aprendizajes e indicando la contribución de la disciplina (contenidos específicos de la asignatura) en la definición de un proyecto viable y posible, según sus conocimientos construidos hasta el momento. Es importante considerar que, si bien el proyecto de vida se construirá con la ayuda de varias disciplinas, en cada asignatura se especificará cómo se contribuirá a la construcción de dicho proyecto en aspectos específicos, los cuales serán motivo de evaluación formativa y sumativa en cada corte.

El Área de Formación Laboral, ofrece herramientas que permiten al alumno incorporarse al sector productivo; con la elaboración del proyecto de vida, se pretende seguir desarrollando los conocimientos, las habilidades y las actitudes necesarias para producir un bien o servicio y/o fortalecer su capacidad para buscar, mantenerse y desarrollarse en un trabajo. Para esta área de formación, el proyecto de vida se desarrollará en la asignatura Introducción al Trabajo.

Las dimensiones del proyecto de vida son las siguientes:

Dimensión	Contexto
Empleo	Como ya se indicó, uno de los aspectos fundamentales del tránsito hacia la vida adulta de los jóvenes es la toma de decisiones respecto a si se asumirá el rol de trabajador. En ese sentido, es fundamental que consideren si es compatible con los estudios, si lo harán mientras cursan la EMS o al concluirla, si buscan seguridad social o si existe la posibilidad de emprender un proyecto laboral independiente (emprendimiento).
Educación	El estudiante tomará la decisión de continuar o no con la EMS, transitar hacia la Educación Superior o continuar un trayecto formativo capacitándose para el trabajo. En este rubro, es importante que comprenda la relevancia del retorno económico que implica concluir con su formación académica frente a quienes no lo hacen.
Seguridad financiera	El joven puede establecer como meta lograr un empleo con un salario que le permita solventar sus gastos y los de su familia. Para esta dimensión, por ejemplo, podría hacer énfasis en la importancia del ahorro para el futuro, ya sea por cuenta propia (bancos) o vía los fondos de ahorro y pensiones, de tal manera que pueda establecer un mínimo de seguridad económica para la vejez.
Salud física /mental	Es importante que los jóvenes desarrollen hábitos alimenticios y de actividad física que les permitan tener una vida saludable, ya sea para evitar enfermedades crónicas y, o, degenerativas como las cardíacas, diabetes e hipertensión, por ejemplo.
Vida independiente	Esta dimensión permitirá que el joven comprenda las consecuencias de tomar la decisión de vivir en el mismo hogar con sus padres/familia, de forma independiente, con compañeros, con esposo/esposa o pareja.
Familia y relaciones sociales	El estudiante puede mirarse consolidando a su familia como parte de una comunidad, ejerciendo sus derechos y cumpliendo sus obligaciones de manera responsable.
Responsabilidad social	El alumno puede establecer como objetivo participar activamente en la toma de decisiones de su comunidad, ejerciendo plenamente sus derechos ciudadanos, políticos y sociales, y presentado alternativas de solución a los problemas que enfrenta cotidianamente, cuidando el medio ambiente, respetando los derechos humanos y constitucionales, etcétera.
Tiempo libre y ocio	En su visión de futuro el joven puede observarse disfrutando de una o varias actividades recreativas, culturales y artísticas, ya sea solo, con una familia formada o con su esposo/esposa o pareja.

Tabla
de contenidos

La tabla de contenidos incluye los nuevos conceptos que se introducen para dar más especificidad al currículo y lograr una mayor profundidad de los aprendizajes en los estudiantes, está conformada por los Aprendizajes Clave que son los conocimientos y las competencias del Marco Curricular Común a las que tienen derecho todos los estudiantes de la Educación Media Superior en nuestro país; estos aprendizajes, en tanto su naturaleza funcional y transversal, habrán de servir a lo largo de la vida en situaciones diversas. Esto se logra al proponer una articulación jerárquica en tres dimensiones: ejes, componentes y contenidos, que además se complementan con la descripción de aprendizajes y productos esperados.

Dichos elementos se definen a continuación.

Tabla de contenidos de la asignatura Diseño Editorial

Eje	Componente	Contenido central	Contenidos específicos	Aprendizajes esperados	Productos esperados
Realizar material publicitario y editorial básico.	Crear maquetas utilizando un programa informático.	Software de maquetación.	Plataformas y software para elaborar productos gráficos publicitarios y de diseño editorial.	Crea una maqueta utilizando un software informático para definir la distribución y tamaños de los componentes del diseño editorial y publicitario.	Organizador gráfico donde específica las características y función de cada uno de los siguientes tipos: • Software para redacción de documentos textuales. • Software para las ilustraciones. • Software para el diseño de maquetas.
		Maquetación.	Principios generales. Justificación: métodos y parámetros. Distribución del espacio en blanco. Color tipográfico. Distribución del texto sobre una imagen. Columnas, márgenes, interlineado y longitud de línea. Tamaño de página y proporciones. Estructura de la maqueta		Maqueta de un diseño editorial y publicitario considerando lo siguiente: • Toma en cuenta las necesidades técnicas y de comunicación reflejadas en los bocetos. • Los márgenes, cajas de contenidos y todos los elementos gráficos se definen en la maqueta, determinando la unidad de estilo del producto gráfico.
		Tipografía.	Partes que componen un tipo de letra. Clasificación de familias tipográficas. Color. Uso de la tipometría. Variables visuales: grosor del trazo, expansión o condensación y otros.	Selecciona diferentes fuentes tipográficas para los productos gráficos.	Fuentes tipográficas seleccionadas considerando: • Fáciles de leer • Máximo dos tipos de letra • Considerar la teoría del color • Trazo y grosor • Expansión y condensación • Clasificación de familias tipográficas.

Eje	Componente	Contenido central	Contenidos específicos	Aprendizajes esperados	Productos esperados
	Desarrollar el producto gráfico.	Producto gráfico publicitario.	Selección de la tipografía, armado de la maqueta a partir de incluir y encuadrar los diferentes componentes (logotipo, imágenes, fotografías, textos y figuras geométricas)	Elabora un producto gráfico publicitario utilizando las diferentes herramientas del software de maquetación.	Producto gráfico publicitario que considere: • Tipografía acorde a los requerimientos del brief. • Imágenes, fotografías, logotipos, textos y figuras geométricas insertados y alienados en sus cajas correspondientes.
		Producto gráfico editorial.	Cajas de texto e imagen, numeración, división de documentos en secciones, trabajo con flujos de texto y con columnas, ajustes de texto: capitulares, atributos de caracteres, atributos de párrafos, alineación y sangrías, interlineado y espacio entre párrafos, tabulaciones. Control sobre partición de palabras, justificación de texto, y líneas viudas y huérfanas.	Elabora un producto gráfico editorial utilizando las diferentes herramientas del software de maquetación.	Producto gráfico editorial que considere: • La composición de los elementos se realiza según las indicaciones del boceto, aplicando la teoría de maquetación.
		Tipos de pruebas.	Revisión de los textos y la maquetación en las pruebas impresas. Normas ortotipográficas: Teoría gramatical, redacción literaria, sintaxis, ortografía, comprobación de la reproducción del color en pruebas impresas y normas para la indicación de correcciones en las pruebas impresas.	Realiza pruebas y hace los ajustes y retoques pertinentes al producto final.	Pruebas impresas del diseño de los productos gráficos que considere: • Estén acordes a los prototipos. • Artes finales verificados. • Artes finales retocados. • Ajustes del proyecto final

Eje	Componente	Contenido central	Contenidos específicos	Aprendizajes esperados	Productos esperados
	Realizar la producción en papel del producto gráfico.	Producción de un producto gráfico.	Compresión de imágenes, convertir texto a curvas. Almacenamiento del producto grafico en formato PDF. Emplear algún sistema de impresión: Offset, Rotativa o Digital.	Imprime los productos gráficos publicitarios y de edición.	Impresión del producto gráfico editorial y publicitario que considere lo siguiente: • Compresión de imágenes • Conversión del texto a curvas • Guardar el archivo en formato especial especificado por la imprenta. • Enviar el archivo a impresión.
		Control de calidad del producto gráfico.	Colorímetro. Gramajes. Cuentahílos. Control de calidad, distribución y publicación del producto gráfico.	Realiza el control de calidad del producto final gráfico impreso.	Control de calidad de los diferentes tipos de productos gráficos impresos verificando: • La reproducción impresa por medio de cuentahílos, determinando la ausencia de defectos de registro. • El producto final impreso para comprobar la correcta ejecución de acabados, doblados, hendidos, encuadernación y otros. • El producto final con las expectativas o necesidades del cliente.

Orientaciones
metodológicas

Tabla de contenidos. Corte 1.

Título. Creación de maquetas utilizando un programa informático.	**Carga horaria.** 25 horas.

Propósito. Al finalizar el corte el estudiante será capaz de crear maquetas, utilizando programas informáticos, así como la selección y creación de fuentes tipográficas; para ofrecer alternativas en la distribución de los diferentes componentes de un diseño editorial y publicitario.

Competencias genéricas para el corte

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
   - Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
   - Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
   - Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
   - Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
   - Ordena información de acuerdo con categorías, jerarquías y relaciones.
   - Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
   - Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.

Competencia profesional básica para el corte

Realizar material publicitario y editorial básico.

Contenidos específicos	Aprendizajes esperados	Productos esperados
• Plataformas y software para elaborar productos gráficos publicitarios y de diseño editorial. • Principios generales de maquetación. • Justificación: métodos y parámetros. • Distribución del espacio en blanco. Color tipográfico. • Distribución del texto sobre una imagen. • Columnas, márgenes, interlineado y longitud de línea. • Tamaño de página y proporciones. • Estructura de la maqueta • Partes que componen un tipo de letra. • Clasificación de familias tipográficas. • Color • Uso de la tipometría. • Variables visuales de la tipografía: grosor del trazo, expansión o condensación y otros.	• Crea una maqueta utilizando un software informático para definir la distribución y tamaños de los componentes del diseño editorial y publicitario. • Selecciona diferentes fuentes tipográficas para los productos gráficos.	**Organizador gráfico donde específica las características y función de cada uno de los siguientes tipos:** • Software para redacción de documentos textuales. • Software para las ilustraciones. • Software para el diseño de maquetas. **Maqueta de un diseño editorial y publicitario considerando lo siguiente:** • Toma en cuenta las necesidades técnicas y de comunicación reflejadas en los bocetos. • Los márgenes, cajas de contenidos y todos los elementos gráficos se definen en la maqueta, determinando la unidad de estilo del producto gráfico. **Fuentes tipográficas seleccionadas considerando:** • Fáciles de leer • Máximo dos tipos de letra • Considerar la teoría del color • Trazo y grosor • Expansión y condensación • Clasificación de familias tipográficas.

Fuentes de información para el docente:

- Zappaterra, Y. (2014). Diseño Editorial N.E. Gustavo Gili.
- Muller-Brockmann, J. (2012). Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos. Gustavo Gili.
- Castro, M. (2014). Maquetación de productos editoriales. ARGG0110 - Diseño de productos gráficos. IC Editorial: Innovación y cualificación editorial.

Tabla de contenidos. Corte 2

Título. Desarrollo del producto gráfico. | **Carga horaria.** 40 horas.

Propósito. Al finalizar el corte el estudiante será capaz de desarrollar un proyecto gráfico, mediante la elaboración de productos editoriales y publicitarios, para satisfacer las necesidades del cliente.

Competencias genéricas para el corte

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
   - Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
   - Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
   - Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
   - Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
   - Ordena información de acuerdo con categorías, jerarquías y relaciones.
   - Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
   - Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.
   - Reconoce los propios prejuicios, modifica sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias, e integra nuevos conocimientos y perspectivas al acervo con el que cuenta.
   - Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
   - Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
   - Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

Competencia profesional básica para el corte

Realizar material publicitario y editorial básico.

Contenidos específicos	Aprendizajes esperados	Productos esperados
• Selección de la tipografía, armado de la maqueta a partir de incluir y encuadrar los diferentes componentes (logotipo, imágenes, fotografías, textos y figuras geométricas) • Cajas de texto e imagen, numeración, división de documentos en secciones, trabajo con flujos de texto y con columnas, ajustes de texto: capitulares, atributos de caracteres, atributos de párrafos, alineación y sangrías, interlineado y espacio entre párrafos, tabulaciones. • Control sobre partición de palabras, justificación de texto, y líneas viudas y huérfanas • Revisión de los textos y la maquetación en las pruebas impresas. • Normas ortotipográficas: Teoría gramatical, redacción literaria, sintaxis, ortografía, comprobación de la reproducción del color en pruebas impresas y normas para la indicación de correcciones en las pruebas impresas.	• Elabora un producto gráfico publicitario utilizando las diferentes herramientas del software de maquetación. • Elabora un producto gráfico editorial utilizando las diferentes herramientas del software de maquetación. • Realiza pruebas y hace los ajustes y retoques pertinentes al producto final.	**Producto gráfico publicitario que considere:** • Tipografía acorde a los requerimientos del brief. Imágenes, fotografías, logotipos, textos y figuras geométricas insertados y alienados en sus cajas correspondientes. **Producto gráfico editorial que considere:** • La composición de los elementos se realiza según las indicaciones del boceto, aplicando la teoría de maquetación. **Pruebas impresas del diseño de los productos gráficos que considere:** • Estén acordes a los prototipos. • Artes finales verificados. • Artes finales retocados. • Ajustes del proyecto final

Fuentes de información para docentes:

- Zappaterra, Y. (2014). Diseño Editorial N.E. Gustavo Gili.
- Castro, M. (2014). Maquetación de productos editoriales. ARGG0110 - Diseño de productos gráficos. IC Editorial: Innovación y cualificación editorial

Tabla de contenidos. Corte 3

Título. Realización de la producción en papel del producto gráfico. | **Carga horaria.** 15 horas.

Propósito. Al finalizar el corte el estudiante será capaz de preparar el producto gráfico, seleccionando el tipo de soporte y control de calidad del producto final, para su presentación impresa.

Competencias genéricas para el corte

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
   - Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
   - Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
   - Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
   - Ordena información de acuerdo con categorías, jerarquías y relaciones.
   - Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
   - Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.
   - Reconoce los propios prejuicios, modifica sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias, e integra nuevos conocimientos y perspectivas al acervo con el que cuenta.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
   - Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
   - Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

Competencia profesional básica para el corte

Realizar material publicitario y editorial básico.

Contenidos específicos	Aprendizajes esperados	Productos esperados
• Compresión de imágenes, convertir texto a curvas. Almacenamiento del producto grafico en formato PDF. • Emplear algún sistema de impresión: Offset, Rotativa o Digital. • Colorímetro. • Gramajes. • Cuentahílos. • Control de calidad, distribución y publicación del producto gráfico.	• Imprime los productos gráficos publicitarios y de edición. • Realiza el control de calidad del producto final gráfico impreso.	**Impresión del producto gráfico editorial y publicitario que considere lo siguiente:** • Compresión de imágenes • Conversión del texto a curvas • Guardar el archivo en formato especial especificado por la imprenta. • Enviar el archivo a impresión. **Control de calidad de los diferentes tipos de productos gráficos impresos verificando:** • La reproducción impresa por medio de cuentahílos, determinando la ausencia de defectos de registro. • El producto final impreso para comprobar la correcta ejecución de acabados, doblados, hendidos, encuadernación y otros. • El producto final con las expectativas o necesidades del cliente

Fuentes de información para docentes:

- Zappaterra, Y. (2014). Diseño Editorial N.E. Gustavo Gili.
- Castro, M. (2014). Maquetación de productos editoriales. ARGG0110 - Diseño de productos gráficos. IC Editorial: Innovación y cualificación editorial

Elementos para la planeación didáctica y evaluación

Apertura

1. Realizar una evaluación diagnóstica sobre los elementos que componen los diferentes productos gráficos de diseño editorial y publicitario, haciendo énfasis en la importancia de los bocetos, composición gráfica y la maquetación.

2. Organizar a los alumnos en equipos de trabajo preferentemente entre 4 o 6 integrantes, según las condiciones de las salas de cómputo y la dimensión de los grupos para trabajar con el proyecto a lo largo del semestre.

Desarrollo

3. Solicitar a los estudiantes que elaboren un organizador gráfico donde especifiquen las características y funciones de los tipos de software utilizados en el diseño de maquetado.

4. Mostrar un video de cómo realizar una maqueta de un producto gráfico publicitario o editorial y explicar la estructura y distribución de sus elementos para que lo diseñen.

5. Indicar que realicen ejercicios de creación y selección de fuentes para incorporarlos en el producto gráfico.

6. Para la evaluación formativa, observar su desempeño a lo largo de las sesiones del corte y retroalimentar cada una de las evidencias elaboradas para que mejoren el producto realizado.

7. Solicitar como evaluación sumativa un portafolio de evidencias con los productos generados en el primer corte, adjuntando el organizador gráfico, la maqueta con todos los elementos solicitados y las fuentes creadas.

8. Comentar con el grupo sobre el logro de los aprendizajes esperados y refuerza mediante una coevaluación de sus productos.

9. Solicitar al grupo que se organicen en equipo para el desarrollo del proyecto grafico publicitario y de diseño editorial.

10. Especificar el software de diseño gráfico, y programas informáticos a emplear para desarrollar el proyecto.

11. Elaborar en equipos de trabajo la solución gráfica publicitaria utilizando las diferentes herramientas del software de maquetación considerando las necesidades del brief.

12. Elaborar en equipos de trabajo la solución gráfica editorial utilizando un programa de edición de maquetado para incorporar las imágenes y tipografía, así como los diferentes elementos mostrados en el boceto, considerando las necesidades del brief.

13. Realizar las diferentes pruebas y ajustes pertinentes al proyecto final revisando los textos y la maquetación de manera impresa.

14. Para la evaluación formativa, revisar cada uno de los productos gráficos, con fin de retroalimentar a los estudiantes en su conocimiento, habilidad, desempeño y actitud.

15. Aplicar la evaluación sumativa, solicitando a los integrantes de cada equipo que presenten y hagan entrega el proyecto final en forma electrónica.

16. Comentar con el grupo sobre el logro de los aprendizajes esperados y refuerza mediante una coevaluación de sus productos.

17. Explicar cómo realizar la compresión y conversión de los objetos gráficos para su impresión.

18. Modelar el proceso de compresión de imágenes, conversión de texto a curvas y como almacenar el archivo en el formato especial para la impresión de los productos gráficos publicitarios y de edición.

19. Imprimir los productos gráficos de diseño publicitario y el de editorial según lo solicitado por el cliente.

20. Llevar a cabo el control de calidad del producto final impreso, para comprobar la correcta ejecución de acabados, validando que satisfaga las necesidades del cliente.

21. Para la evaluación formativa, monitorear los ajustes de los productos gráficos, la elección de un tipo de impresión, el almacenamiento de archivos, la compresión de imágenes, la conversión de texto a curvas y la impresión del producto editorial y publicitario.

Cierre

22. Para la evaluación sumativa, solicitar una exposición de los productos gráficos editoriales y publicitarios donde se aplique una coevaluación entre equipos y en plenaria retomar las fortalezas y debilidades de lo expuesto.

23. Solicitar los productos gráficos elaborados, tanto de manera impresa como digital.

Dosificación

Este instrumento permite vislumbrar los horizontes temporales en que se organizan los contenidos del currículo para su enseñanza. Por medio de la dosificación programática el docente divide los aprendizajes clave de su programa y determina la gradualidad en que serán enseñados durante el semestre. La dosificación antecede y complementa la planeación didáctica y orienta el cumplimiento de los objetivos del programa de estudio, anticipando hasta donde es posible, el ritmo y la profundidad en la revisión de los contenidos.

Las 16 semanas de duración del semestre de la asignatura Diseño Editorial se organizan de la siguiente manera:

- 85% del tiempo se destinará para el desarrollo de los productos esperados.
- 15% para el desarrollo de habilidades socioemocionales y actividades de reforzamiento.

Proponer una estructura de dosificación que considere los siguientes aspectos:

- 16 semanas de duración
- Aprendizajes esperados
- Actividades de reforzamiento
- HSE
- Evaluación

COLEGIO DE BACHILLERES

ACADEMIA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

DOSIFICACIÓN PROGRAMÁTICA

MES	AGOSTO / SEPTIEMBRE								OCTUBRE/NOVIEMBRE								DICIEMBRE		
SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
CORTE																			
CAPTURA						1RA						2DA					3RA	FINAL	
COMPONENTE	Crear maquetas utilizando un programa informático.					Desarrollar el producto gráfico.								Realizar la producción en papel del producto gráfico.					
CARGA HORARIA	25 HRS					40 HRS								15 HRS					
SESIONES	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	1	2	
APRENDIZAJES ESPERADOS/CONTENIDOS ESPECÍFICOS																			
Crea una maqueta utilizando un software informático para definir la distribución y tamaños de los componentes del diseño editorial y publicitario																			
Evaluación diagnóstica																			
Plataformas y software para elaborar productos gráficos publicitarios y de diseño editorial.																			
Principios generales de maquetación. Justificación: métodos y parámetros. Distribución del espacio en blanco. Color tipográfico. Distribución del texto sobre una imagen. Columnas, márgenes, interlineado y longitud de línea. Tamaño de página y proporciones. Estructura de la maqueta.																			
Selecciona diferentes fuentes tipográficas para los productos gráficos.																			
Partes que componen un tipo de letra. Clasificación de familias tipográficas.																			
Color Uso de la tipometría. Variables visuales de la tipografía: grosor del trazo, expansión o condensación y otros																			
Reforzamiento y primera evaluación parcial																			
Elabora un producto gráfico publicitario utilizando las diferentes herramientas del software de maquetación.																			
Selección de la tipografía, armado de la maqueta a partir de incluir y encuadrar los diferentes componentes (logotipo, imágenes, fotografías, textos y figuras geométricas)																			
Elabora un producto gráfico editorial utilizando las diferentes herramientas del software de maquetación.																			
Cajas de texto e imagen, numeración, división de documentos en secciones, trabajo con flujos de texto y con columnas, ajustes de texto: capitulares, atributos de caracteres, atributos de párrafos, alineación y sangrías, interlineado y espacio entre párrafos, tabulaciones. Control sobre partición de palabras, justificación de texto, y líneas viudas y huérfanas.																			
Realiza pruebas y hace los ajustes y retoques pertinentes al producto final.																			
Revisión de los textos y la maquetación en las pruebas impresas. Normas ortotipográficas: Teoría gramatical, redacción literaria, sintaxis, ortografía, comprobación de la reproducción del color en pruebas impresas y normas para la indicación de correcciones en las pruebas impresas.																			
Reforzamiento y segunda evaluación parcial																			
Imprime los productos gráficos publicitarios y de edición.																			
Compresión de imágenes, convertir texto a curvas. Almacenamiento del producto grafico en formato PDF. Emplear algún sistema de impresión: Offset, Rotativa o Digital.																			
Realiza el control de calidad del producto final gráfico impreso.																			
Colorímetro. Gramajes. Cuentahílos. Control de calidad, distribución y publicación del producto gráfico.																			
Reforzamiento y tercera evaluación parcial																			
Evaluación final																			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	80%	Portafolio de evidencias				80%	Poroyecto							80%	Proyecto impreso		Captura de calificaciones finales		
	20%	Examen				20%	Examen							20%	Examen				

Directorio

Remigio Jarillo González
Director General

Laura Montalvo Díaz
Secretaria General

Miguel Ángel Báez López
Director de Planeación Académica

Adriana Yáñez de la Rosa
Subdirectora de Planeación Curricular

María Guadalupe Coello Macías
Jefa del Departamento de Análisis y Desarrollo Curricular

Raymundo Tadeo García
Jefe del Departamento de la Coordinación de Academias

Celia Cruz Chapa
Subdirectora de Capacitación para el Trabajo

Elsa Aidee Ceballos Lara
Jefa del Departamento Técnico

Marco Polo Soto de la Torre
Jefe del Departamento de Vinculación y Desarrollo

COLEGIO DE BACHILLERES

https://www.gob.mx/bachilleres

COLEGIO DE
BACHILLERES

https://www.gob.mx/bachilleres