

CONTEXTUALIZACION DEL MODULO II: PRESENTACIONES GRÁFICAS

CONTEXTUALIZACION DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

CETPRO : “Huacho”
DRE : Lima - Provincias
UGEL : N°09 HUAURA
FECHA : Agosto a Diciembre del 2007
DOCENTES: : Lic. Elias Márquez Santiago
 Lic. Arturo Rosales Gomero
 Lic. Basilio Lovaton Rubén
 Lic. María Villafane Robles
 Lic. Felix Caro Soto
 Lic. Luis Palacios Coronado.

UNIDADES DE COMPETENCIA:	MÓDULO	DURACIÓN
Elaborar presentaciones gráficas, utilizando software inanimado de dibujo vectorial, Edición de imágenes digitales y Diagramación.	PRESENTACIONES GRÁFICAS	360 horas

CONTEXTUALIZACIÓN CURRICULAR DEL MODULO

CAPACIDAD TERMINAL	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
Realiza diseños publicitarios vectoriales inanimados, demostrando creatividad y emprendimiento técnico.	1.1. Realiza con habilidad y destreza todo tipo gráficos a partir de vectores.	102 Horas
	1.2. Crea distintos trabajos publicitarios inanimados para impresión, demostrando creatividad y seguridad técnica	
Retoca y administra imágenes inanimadas de acuerdo a los procedimientos técnicos.	2.1. Aplica procedimientos de edición y retoque de imágenes, demostrando eficiencia en el manejo del software.	90 Horas
	2.2. Edita y Muestra fotomontajes, con acabado profesional y genera objetos de dibujo técnico.	
Elabora, diagrama y organiza elementos gráficos publicitarios.	3.1. Realiza composiciones y organiza los elementos gráficos e imprime.	60 Horas
	3.2. Ejecuta trabajos de diseño publicitario folletos y revistas.	
TOTAL DE HORAS DE FORMACIÓN ACADEMICA		252 horas
TOTAL DE HORAS DE PRACTICA PRE-PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> - PRÁCTICAS INTERNAS.- Proyecto Productivo de Servicio “Almanaque Turístico 2008, tarjetas de presentación y diseño de gigantografías” - PRÁCTICAS EXTERNAS.- en Instituciones, Empresas públicas y privadas en Huacho 	108 horas
TOTAL DE HORAS DEL MÓDULO		360 horas

PROGRAMACIÓN CURRICULAR DEL MÓDULO II

PRESENTACIONES GRÁFICAS

I. INFORMACIÓN GENERAL:

- 1.2. **CETPRO** : “Huacho”
- 1.3. **DRE** : Lima - Provincias
- 1.4. **UGEL** : N°09 HUAURA
- 1.5. **ESPECIALIDAD** : Computación e Informática
- 1.6. **CICLO** : Medio
- 1.7. **TURNOS** : Mañana, Tarde y Noche
- 1.8. **LABORATORIOS** : 1, 2, 3 y 4
- 1.9. **FECHA** : 21 de Agosto - 22 de Diciembre 2006
- 1.10. **LUGAR** : Calle Ernesto Ausejo Pintado N° 495.
Telef: 239-3321
- 1.11. **DOCENTES** Lic. Elias Márquez Santiago
Lic. Arturo Rosales Gomero
Lic. Basilio Lovaton Rubén
Lic. Maria Villafane Robles

II. UNIDAD DE COMPETENCIA

Elaborar presentaciones gráficas, utilizando software inanimado de dibujo vectorial, Edición de imágenes digitales y Diagramación.

III. PLAN DE ESTUDIO DEL MÓDULO

Componentes	Modulo	Aprendizajes	Horas Seman.			% Componentes		
			2 días	3 días	4 días			
Formación Específica	Capacidades Especificas	Específicos			24	%	180 hrs	
Formación Complementaria	Capacidades especificas complementarias	Complementarios			24	%	72 hrs	
Práctica Profesional	Prácticas en situaciones reales de trabajo					30%	108 hrs	
Total								360 hrs

IV. CAPACIDADES DEL MÓDULO

1. Realiza diseños publicitarios vectoriales inanimados, demostrando creatividad y emprendimiento técnico.
2. Retoca y administra imágenes inanimadas de acuerdo a los procedimientos técnicos, usando diferentes medios y herramientas.
3. Elabora, diagrama y organiza elementos gráficos publicitarios.

V. CONTENIDOS BÁSICOS:

CAPACIDAD TERMINAL	Aprendizajes	Contenidos		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		Procedimientos	Conocimientos		
1.- Realiza diseños publicitarios vectoriales inanimados, demostrando creatividad y emprendimiento técnico..	Específicos: Diseños básicos inanimados con herramienta de Corel Draw	- Instala y describe el entorno gráfico de corel Draw	- Instalación, fundamentos de diseño e interfaz gráfica de Corel Draw.	1.1. Realiza con habilidad y destreza todo tipo gráficos a partir de vectores. 1.2. Crea distintos trabajos publicitarios inanimados para impresión. demostrando creatividad y seguridad técnica	
		- Realiza configuración del documento y agrega líneas guías para definir área de diseño	- Configuración de documentos y uso de las líneas guías.		
		- Crea dibujos y objetos gráficos utilizando las herramientas de selección, Rectángulo, elipse, mano alzada y forma	- Herramientas de Selección, Rectángulo, elipse, mano alzada, forma y uso del Zoom		
		- Crea diseños básicos utilizando las herramientas de polígono, papel gráfico, formas básicas, textos artísticos e instala fuentes	- Herramienta de polígono, papel gráfico, formas básicas, operaciones con texto artístico y manejo e instalación de fuentes.		
		- Crea logotipos con recortes, soldar, con transformación	Operaciones de Organización: alinear, agrupar, combinar, Recortar, soldar, intersecar y transformación de objetos.		
		- Aplica diferentes tipos de relleno y contorno a los objetos en diseño.	- Relleno y contorno		
		- Aplica efectos interactivos a objetos en diseño.	- Efectos Interactivos		
		- Adecua textos a párrafo e inserta letra capital, marcas, columnas	- Textos a párrafo		
	Diseño Comercial	- Utiliza todas las herramientas y opciones de Corel Draw y elabora medios publicitarios para el diseño de comercial	- Elabora calendarios, afiches, dípticos, trípticos, mosquitos, carné, tarjetas personales, y gigantografías.		
		- Realizar la impresión de trabajos publicitarios.	- Impresión de Trabajos publicitarios		
Complementario Arte, creatividad y Teoría de Colores - Dibujo Técnico	- Realiza prácticas de combinación de colores.	- Conoce las diferentes combinaciones de colores.			
	- Describe el entorno y herramientas del Software de dibujo técnico. Traza las primeras líneas geométricas.	Entorno y herramientas del Software de dibujo técnico. Trazo de las primeras líneas geométricas.			
2.- Retoca y administra imágenes inanimadas de acuerdo a los procedimientos técnicos.	Específicos: - Retoque y edición de imágenes inanimados			2.1. Aplica procedimientos de edición y retoque de imágenes inanimados, demostrando eficiencia en el manejo del programa.	
		- Captura imágenes de escaner, cámara digital, Internet y analiza el tipo, tamaño y resolución	- Captura y análisis del tipo, tamaño y resolución de la imagen		
		- Maneja las herramientas y realiza retoque y restauración de imágenes, cambia de blanco y negro a color, modifica colores, inserta textos, bordes y Guarda las imágenes en diferentes formatos	- Edición y retoque de imágenes utilizando las herramientas de photoshop y guardar en diferentes formatos.		
	- Operaciones en capas, efectos y estilos especiales	- Utilizando capas realiza fotomontaje	- Operaciones en capas	2.2. Edita y Muestra fotomontajes, con acabado profesional y genera objetos de dibujo técnico.	
		- aplica efectos, estilos, filtros y acciones para dar acabado profesional a sus fotomontajes o imágenes editadas	- Aplicación de efectos especiales en photoshop		
	- Realizar la impresión de los	Impresión de trabajos de diseño e			

		proyectos inanimadas.	imágenes inanimadas.	
	Complementario - Dibujo técnico	- Traza líneas base y diseño de objetos base con Software de dibujo técnico	- Creación de objetos de dibujo	
3.- Elabora, diagrama y organiza elementos gráficos publicitarios.	Específicos • Diagramación de elementos gráficos con software diagramador. • Elaboración de trabajos de diseño publicitario.	• Utiliza las principales herramientas del Adobe In design u otro programa diagramador	• Entorno y manejo de herramientas básicas del software diagramador.	- Realiza composiciones y organiza los elementos gráficos e imprime. - Ejecuta trabajos de diseño publicitario folletos y revistas.
		• Inserta, importa texto e imágenes dentro del software diagramador.	• Trabajo con textos e imágenes	
		• Controla los elementos insertados en la aplicación, utiliza páginas maestras, diagrama y compone en el software diagramador.	• Diagramación, Composición, Funciones complementarias y uso de plantillas publicitarias	
		• Elabora trabajos de diseño publicitario (mosquitos, afiches, Folletos, revistas y otros)	Elaboración de trabajos diseño publicitario.	
		• Prepara archivos para su impresión.	• Preparar archivos para su impresión digital o para imprenta.	
	Complementarios: - Elabora diseños básicos en software de dibujo técnico	- Elabora diseños básicos en software de dibujo técnico.	- Diseños Básicos de dibujo técnico	

VI. VALORES Y ACTITUDES:

- ❖ Responsabilidad
- ❖ Trabajo en equipo
- ❖ Solidaridad
- ❖ Puntualidad y respeto
- ❖ Seguridad e Higiene
- ❖ Tolerancia

VII. EJES TRANSVERSALES

- ❖ Ciudadanía (Cambios socioeconómicos y culturales de nuestro región y país)
- ❖ Medio Ambiente (Conciencia de conservación del medio en que vive)

ORGANIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

CAPACIDAD TERMINAL	CONTENIDOS BÁSICOS	UNIDADES DIDÁCTICAS	HORAS	CRONOGRAMA				
				Ag	Se	Oc	No	Di
3.- Realiza diseños publicitarios vectoriales inanimados, demostrando creatividad y emprendimiento técnico..	<u>Específicos:</u> - Diseños básicos inanimados con herramienta de Corel Draw. - Diseño Comercial	Graficadores vectoriales	78 horas					
	<u>Complementario</u> - Arte, creatividad y Teoría de colores. - Dibujo Técnico		24 horas					
Retoca y administra imágenes inanimadas de acuerdo a los procedimientos técnicos.	<u>Específicos:</u> - Retoque y edición de imágenes - Operaciones en capas, efectos y estilos especiales	Retoque de imágenes inanimados	66 horas					
	<u>Complementario</u> - Dibujo Técnico		24 horas					
Elabora, diagrama y organiza elementos gráficos publicitarios.	<u>Específicos:</u> • Diagramación de elementos gráficos con software diagramador. • Elaboración de trabajos de diseño publicitario.	Elaboración y Diagramación de gráficos publicitarios	36 horas					
	<u>Complementario</u> - Diseño de objetos básicos en software de dibujo técnico.		24 horas					

VIII. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- ❖ Proyectos
- ❖ Exposición - diálogo
- ❖ Practica Guiada
- ❖ Trabajo en grupo
- ❖ Lluvia de Ideas
- ❖ Observación - análisis - investigación
- ❖ Método por descubrimiento
- ❖ Simulación de casos.
- ❖ Control de lectura.

IX. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

Evaluación continua y permanente por competencias laborales teniendo en cuenta el avance del estudiante en relación con la adquisición de competencias laborales referidos a un perfil técnico - profesional definido por capacidades terminales y criterios de Evaluación donde debe resaltar habilidades, destrezas, emociones, actitudes, logros a través de aprendizajes y actividades significativas que propician experiencias conmutadas a la realidad del alumno.

ETAPAS PARA EVALUAR

- ❖ Inicio
- ❖ Proceso: Seguimiento y Formativo
- ❖ Logro : Confirmación y sumativa
- ❖ Meta-cognición

FORMA DE EVALUACIÓN

- ❖ Integral, democrático, contextualizado, diferencial, consensual y criterial

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- ❖ Fichas de Práctica de taller,
- ❖ Exámenes escritos – orales – trabajos.
- ❖ Proyectos.
- ❖ Ficha de seguimiento

EVALUACIÓN DE PRÁCTICAS

Las prácticas se evalúan según el trabajo, desempeño, informe y acreditación de los participantes en las empresas unipersonales, PYMES y Proyectos productivos.

X. MEDIOS Y MATERIALES

POTENCIAL HUMANO

Coordinador de la especialidad de Computación e Informática, docentes y Estudiantes

INFRAESTRUCTURA Y EQUIPOS

- 05 Talleres de Cómputo cada uno con 18 Computadoras

MATERIALES

- Pizarra acrílica (una para cada taller)
- Plumones, CD, discos
- Internet

MATERIALES IMPRESOS y AUDIO VISUAL

- Manual de Mantenimiento de PC,s.
- Guías de Practica.
- Internet - Curso ON-LINE

XI. BIBLIOGRAFÍA

TITULOS:

- LA BIBLIA DE CORELDRAW
- LA RUTA PRÁCTICA A CORELDRAW
- CORELDRAW
- DISEÑANDO CON PHOTOSHOP
- PHOTOSHOP
- PC WORLD
- FOLLETOS Y REVISTAS DE DISEÑO WEB
- INTERNET

EDITORAS:

Editorial ANAYA
Editorial MACRO
Editorial CEVATEC
Editorial MACRO
Editorial Macro
Revistas PC WORD
Varios.

U N I D A D D I D Á C T I C A N ° 0 1
“GRAFICADORES VECTORIALES”

INFORMACIÓN GENERAL

CETPRO : HUACHO

DRE : LIMA PROVINCIAS

UGEL: N° 09 – Huaura

MODULO : “PRESTACIONES GRÁFICAS” UNIDAD: GRAFICADORES VECTORIALES

DURACIÓN: 120 horas

Inicio: 27 / 08 / 07

Termino: 28 /09 /07

PRÁCTICA PROFESIONAL: 108 Horas

CAPACIDAD TERMINAL	APRENDIZAJES	CONTENIDOS		CRITERIO DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	HORAS
		PROCEDIMIENTOS	CONOCIMIENTOS CIENTÍFICOS Y TÉCNICOS			
1. Diseña toda clase de publicidad inanimada, demostrando creatividad, habilidad y emprendimiento	Específicos: - Diseños básicos inanimados con herramientas de Corel Draw. -	- Instala y describe el entorno gráfico de corel Draw	- Instalación, fundamentos de diseño e interfaz gráfica de Corel Draw.	1.1. Realiza con habilidad y destreza todo tipo gráficos a partir de vectores.	- Práctica de Instalación y descripción del entorno gráfico de corel Dra.	03
		- Realiza configuración del documento y agrega líneas guías para definir área de diseño	- Configuración de documentos y uso de las líneas guías.		- Preparación de formato de documentos	03
		- Crea dibujos y objetos gráficos utilizando las herramientas de selección, Rectángulo, elipse, mano alzada y forma	- Herramientas de Selección, Rectángulo, elipse, mano alzada, forma y uso del Zoom		- Creación de dibujos y objetos con Herramientas de selección, elipse, rectángulo, mano alzada y forma	06
		- Crea diseños básicos utilizando las herramientas de polígono, papel gráfico, formas básicas, textos artísticos e instala fuentes	- Herramienta de polígono, papel gráfico, formas básicas, operaciones con texto artístico y manejo e instalación de fuentes.		- Creación de diseños básicos con herramientas de polígono, papel gráfico, formas básicas, textos artísticos e instala fuentes	06
		- Crea logotipos con recortes, soldar, con transformación	Operaciones de Organización: alinear, agrupar, combinar, Recortar, soldar, intersecar y transformación de objetos.		- Creación de logotipos con recortes, soldar y transformación	06
		- Aplica diferentes tipos de relleno y contorno a los objetos en diseño.	- Relleno y contorno		- Elaboración de objetos utilizando rellenos y contornos.	06
		- Aplica efectos interactivos a objetos en diseño.	- Efectos Interactivos		- Elaboración de objetos con uso efectos interactivos	12
		- Adecua textos a párrafo e inserta letra capital, marcas, columnas	- Textos a párrafo		- Trabajo en Textos a párrafo	06
	- Exporta objetos en diferentes formatos	- Importación e exportación de objetos.	- Exportación de objetos		06	
	- Diseño Comercial	Utiliza todas las herramientas de Corel Draw y elabora medios publicitarios de diseño comercial	- Elaboración de dipticos, trípticos y mosquitos.		- Elaboración de dipticos, trípticos y mosquitos.	12
		Utiliza todas las herramientas de Corel Draw y elabora medios publicitarios de diseño comercial	- Elaboración de carné y tarjetas personales		- Elaboración de carné y tarjetas personales	12
		Elabora y Diagrama en Corel , manuales, folletos y gigantografías	Elabora manuales publicitarios y folletos		- Elabora manuales publicitarios y folletos	12
		- Realiza la impresión de los trabajos	- Impresión de trabajos de diseños en Corel.		- Impresión de trabajos de diseño gráfico publicitario en corel.	06
	Complementario -Gestión Empresarial - Dibujo Técnico	- Conoce los procedimientos para generar pequeñas empresas de diseño	Pequeñas empresas de Diseño: Creación y funcionamiento		- Gestión en pequeñas empresas de diseño	12
		- Traza las primeras líneas geométricas de dibujo técnico	Líneas geométricas de dibujo técnico		- Líneas geométricas de dibujo técnico	12
TOTAL HORAS					120	

Valores y actitudes : Respeto, tolerancia, puntualidad, responsabilidad, trabajo en grupo, Seguridad e Higiene

Ejes Transversales : Ciudadanía (Cambios socioeconómicos, políticos y culturales de nuestra región y país).

Estrategias Metodológicas: Práctica Guiada, Observación

U N I D A D D I D Á C T I C A N ° 0 2
“ R E T O Q U E D E I M Á G E N E S I N A N I M A D O S ”

INFORMACIÓN GENERAL

CETPRO : HUACHO

DRE: LIMA PROVINCIAS

UGEL: N° 09 – Huaura

MODULO : “PRESTACIONES GRÁFICAS ”

NOMBRE: RETOQUE DE IMÁGENES INANIMADOS

DURACIÓN: 72 horas

Inicio: 01 / 10 / 07 Termina: 22 / 10 / 07

CAPACIDAD TERMINAL	APRENDIZAJES	CONTENIDOS		CRITERIO DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES	HORAS
		PROCEDIMIENTOS	CONOCIMIENTOS CIENTÍFICOS Y TÉCNICOS			
2. Retoca y administra imágenes inanimadas de acuerdo a los procedimientos técnicos, usando diferentes medios y herramientas	Específicos: - Retoque y edición de imágenes inanimados	- Realiza instalación, fundamenta tipos de imágenes y resoluciones - Describe el entorno gráfico de la ventana de photoshop	- Instalación, Fundamentos y entorno gráfico de Photoshop.	2.1. Aplica procedimientos de edición y retoque de imágenes inanimados demostrando eficiencia en el manejo del programa	Práctica de instalación y descripción del entorno gráfico de Photoshop.	06
		- Captura imágenes de escaner, cámara digital, Internet y analiza el tipo, tamaño y resolución	- Captura y análisis del tipo, tamaño y resolución de la imagen		- Captura y reconocimiento de las propiedades de la imagen	06
		- Maneja las herramientas y realiza retoque y restauración de imágenes, cambia de blanco y negro a color, modifica colores, inserta textos, bordes y Guarda las imágenes en diferentes formatos	- Edición y retoque de imágenes utilizando las herramientas de photoshop y guardar en diferentes formatos.		- Práctica de retoque de imágenes con las herramientas de photoshop	12
	Operaciones en capas, efectos y estilos especiales	- Utilizando capas realiza fotomontaje	- Operaciones en capas	2.2. Edita y Muestra fotomontajes, con acabado profesional.	- Elaboración de imágenes en montaje	12
		- aplica efectos, estilos, filtros y acciones para dar acabado profesional a sus fotomontajes o imágenes editadas	- Aplicación de efectos especiales en photoshop		- Aplicación de estilos y efectos a las imágenes	12
	Complementario - Formación y Orientación Laboral	- Recopila información y expone sobre formación y orientación laboral.	- Formación y Orientación Laboral		- Formación y Orientación Laboral	24
Total de Horas						72

Valores y actitudes : Respeto, tolerancia, puntualidad, responsabilidad, trabajo en grupo, Seguridad e Higiene

Ejes Transversales : Ciudadanía (Cambios socioeconómicos, políticos y culturales de nuestra región y país)

Medios y Materiales : Guía Impresas, Software Photoshop, Internet, Pizarra, plumones, pcs y otros

Estrategias metodológicas: Demostración – practica, lluvias de ideas, Practica Guiada, Observación - análisis - investigación

U N I D A D D I D Á C T I C A 0 3

“Elaboración y Diagramación de gráficos publicitarios”

INFORMACIÓN GENERAL

CETPRO : HUACHO

DRE: LIMA PROVINCIAS

UGEL: Nº 09 – Huaura

MODULO: “PRESTACIONES GRÁFICAS ”

NOMBRE: Elaboración y Diagramación de gráficos publicitarios

DURACIÓN: 60 horas

Inicio: 23 /10 /07

Termino: 07 / 11 / 07

PRACTICA PROFESIONAL:

108 Horas

CAPACIDADES TERMINALES	Aprendizajes	Contenidos		Criterios de Evaluación	Actividades	Horas	
		Procedimientos	Conocimientos Científicos y tecnológicos				
Elabora, diagrama y organiza elementos gráficos publicitarios.	Específico	Realiza Diagramación y Elaboración de Dístico y tríptico	Elaboración de Dístico y tríptico	- Realiza composiciones y organiza los elementos gráficos e imprime.	- Diagramación y Elaboración de Dístico y tríptico	06	
		Realiza Diagramación y Elaboración Folletos y manuales	Elaboración Folletos y manuales		- Ejecuta trabajos de diseño publicitario folletos y revistas.	- Diagramación y Elaboración Folletos y manuales	06
		Realiza Diagramación y Elaboración de Tarjetas, Diplomas	Elaboración de Tarjetas, Diplomas			- Diagramación y Elaboración de Tarjetas, Diplomas	06
	• Diagramación de elementos gráficos.	Realiza Diagramación y Elaboración de Almanagues	Elaboración de mosquitos y afiches	- Ejecuta trabajos de diseño publicitario folletos y revistas.	- Diagramación y Elaboración de mosquitos y afiches	06	
		Realiza la Diagramación y Elaboración de Almanagues	Diagramación y Elaboración de Almanagues		- Diagramación y Elaboración de Almanagues	06	
		Ejecuta Diagramación y Elaboración de Gigantografías	• Elaboración de Gigantografías		- Diagramación y Elaboración de Gigantografías	06	
		Realiza impresión de trabajos	• Impresión de trabajos		- Impresión de trabajos		
	Complementarios:	- Describe términos de Ingles técnico aplicado a programación	Ingles técnico aplicado a programación	- Ejecuta trabajos de diseño publicitario folletos y revistas.	Términos de Ingles Técnico	12	
		- Elabora diseños básicos en dibujo técnico.	- Diseños Básicos de dibujo técnico		Crear diseños básicos en dibujo técnico	12	
Total Horas						60	

Valores y actitudes : Respeto, tolerancia, puntualidad, responsabilidad, trabajos grupales, Seguridad e Higiene

Ejes Transversales : Ciudadanía (Cambios socioeconómicos, políticos y culturales de nuestra región y país)

Medios y Materiales : Guías Impresas, Software Dreamweaver y tutor guían animada, Internet, Pizarra, papelógrafos y plumones, pcs y otros

Estrategias metodológicas: Demostración – practica, lluvias de ideas, Práctica Guiada, Observación - análisis - investigación