

PLANEACIÓN DOCENTE

DATOS GENERALES

Plantel: Atotonilco	Parcial: Segundo	Ciclo escolar: Feb- Jul 2020
Docente: Roberto Torres Nuño	Semestre: Segundo	Horas-clase total de aplicación:
Carrera: Diseño Gráfico Digital	Propósito de la asignatura o submódulo: El estudiante será capaz de ilustrar y digitalizar ideas y conceptos aplicando los principios básicos del diseño gráfico conformando mensajes visuales en el ámbito personal, profesional y laboral aplicados a su contexto.	
Asignatura o submódulo: Dibuja objetos vectoriales	Competencias disciplinares o profesionales a desarrollar: Vectoriza objetos. Edita objetos.	
Competencias genéricas y atributos a evaluar:		
Competencia 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.		
Atributo 6. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.		
Elementos de transversalidad:		
Habilidad socioemocional: Primer/Segundo semestre	CONOCE-T	Autoconocimiento <input type="checkbox"/>
Tercer/Cuarto semestre	RELACIONA-T	Conciencia social <input type="checkbox"/>
Quinto/Sexto semestre	ELIGE-T	Toma responsable de decisiones <input type="checkbox"/>
Lecciones Construye T: Autorregulación		Auto-regulación (X)
		Colaboración <input type="checkbox"/>
		Perseverancia <input type="checkbox"/>

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE

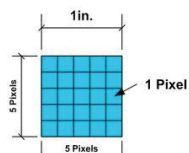
	Fecha/Tiempo	Aprendizajes esperados/ Contenidos/ Habilidades:	Número de evidencia o producto	Descripción de las actividades:	Evaluación: Tipo/Agente/ Instrumento de evaluación	Observaciones de la actividad
A P E R T U R A		<p>Vectoriza objetos</p> <p>Edita objetos</p>	10	<p>El docente realiza la Práctica demostrativa No. 2 para presentar el software de gráficos vectoriales a manera de introducción para conocer el entorno y las herramientas básicas para generar gráficos vectoriales. (50 min.)</p> <p>El alumno realiza la Práctica demostrativa para presentar el software de gráficos vectoriales a manera de introducción para conocer el entorno y las herramientas básicas para generar gráficos vectoriales. (80 min.)</p> <p>El docente expone mediante proyecciones de archivos digitales, distintos ejercicios para realizar figuras básicas con el software vectorial. (30 min.)</p> <p>El alumno individualmente realiza en el laboratorio de cómputo una serie de archivos digitales donde dibuje objetos vectoriales sencillos a partir de figuras básicas. (50 min.)</p> <p>Los alumnos utilizan la lista de cotejo practica demostrativa 2, se evalúan en base a los criterios establecidos. (5 min.)</p>	<p>Resumen / Coevaluación /sumativa / Lista de cotejo practica demostrativa 2</p> <p>Resumen Act. 10</p> <p>Secuencia 2</p>	

			<p>El docente realiza retroalimentación tomando en cuenta opiniones de los estudiantes mediante una lluvia de ideas. (15 min.)</p> <p>El docente aplica la lección construye T 5 (genérica) (20 min.)</p>		
	<p>Vectoriza objetos</p> <p>Edita objetos</p>	11	<p>El docente retoma los conocimientos integrados en el comienzo del submódulo mediante la dinámica que más le sea adecuada a sus necesidades. (20 min.)</p> <p>El docente expone de manera visual los conceptos básicos tales como pixel, resolución, dpi/ppp configuración de imagen vectorial, modos de color, etc. (30 min)</p> <p>El docente presenta una serie de imágenes y ejemplos (impresos o digitales) que permitan apreciar la identificación de pixeles, resolución, calidad, dpi, etc. Enfatizando en la calidad de una imagen tomando en cuenta las diferencias existentes en la configuración inicial de una imagen bmp VS vectorial. (20 min)</p>	<p>base de pixeles /Coevaluación</p> <p>/Sumativa/ Lista de cotejo Practica supervisada para Ilustración a base de pixeles Act. 11 Secuencia</p>	



Jalisco

GOBIERNO DEL ESTADO



Resolution =
5 DPI (dots per inch)



4 x 4

10 x 10

16 x 16



24 x 24

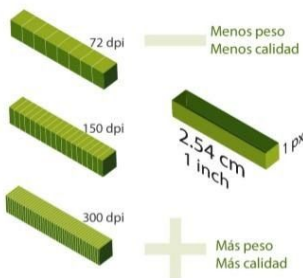
36 x 36

72 x 72



Pixel

Unidad mínima de representación bitmap



Resolución

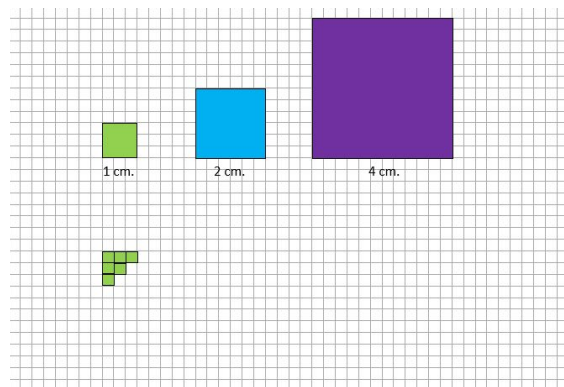
Cantidad de pixeles por pulgada lineal

alta impresión 300 dpi
150 dpi
baja pantalla 72 dpi

dots
per
inch



			<p>El docente presenta diferentes imágenes acerca de la comparación de las imágenes de mapa de bits y vectoriales explicando el porqué del peso de almacenamiento en relación a calidad. (20 min)</p> <p>El docente pone a disposición de los estudiantes dichas imágenes para que las separen y clasifiquen por tipo de imagen (bmp o vectorial)(15 min)</p> <p>El docente solicita a los estudiantes que realicen (en una hoja cuadriculada de preferencia y en la parte superior) un cuadrado de 1cm. otro de 2cm. y otro de 4cm. a base de líneas y al final sean coloreados de forma completa (se sugiere un cuadro de cada color). (15 min.)</p> <p>El docente solicita a los estudiantes que en la misma hoja (en la parte inferior) rellene la cantidad de cuadritos que utilizó para cada cuadro que realizó en centímetros. (20 min.)</p>		
--	--	--	---	--	--



El docente apoya y guía a los alumnos en dudas e inquietudes.

El docente realiza mediante una lluvia de ideas tomando como base la comparación en la elaboración de la actividad que los estudiantes observaron. **(20 min.)**

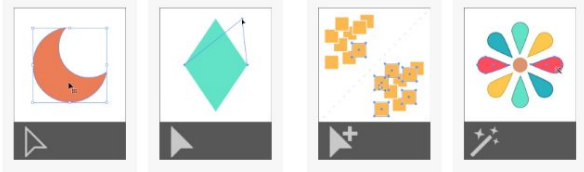
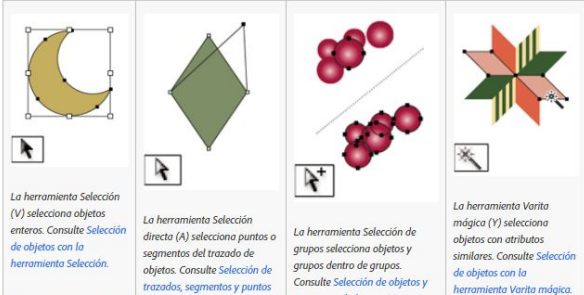
El docente refuerza la comparación entre vectores y píxeles, peso y calidad. **(15 min.)**

El docente solicita a los estudiantes que realicen una figura intermedia al centro de una hoja cuadrículada y representada por píxeles (flor, estrella, árbol, animal, etc.) **(5 min.)**

El estudiante realiza la figura pixel por pixel, al final representa la cantidad de píxeles y la resolución. **(20 min.)**

				<p>El docente solicita a los estudiantes que incrementen el tamaño de su imagen inicial en todos sus lados, simulando el crecimiento en primera instancia a 2 cuadros y una segunda vez crecerlo a tres cuadros sobre la misma imagen marcando solamente los bordes de los recuadros sin rellenar. (20 min.)</p> <p>El alumno describe en su hoja la conclusión que encontró al momento de crecer dos veces la imagen en pixeles.</p> <p>El docente refuerza la pérdida de información en pixeles y la calidad al momento de acrecentar la imagen, que lo mismo pasa en el proceso digital. (15 min.)</p> <p>Los alumnos Entregarán una investigación sobre los diferentes conceptos básicos de imagen vectorial modos de color enviar sus evidencias por classroom o por whatsapp</p>		
D E S A R R O L		Vectoriza objetos	12	<p>El docente expone herramientas básicas del software vectorial para la creación de objetos vectoriales sencillos. (50 min.)</p>	<p>Imagen digital Edición de vectores /Coevaluación /Sumativa/ Lista de cotejo Imagen digital Edición de vectores</p>	



L O			  <p><i>La herramienta Selección (V) selecciona objetos enteros. Consulte Selección de objetos con la herramienta Selección.</i></p> <p><i>La herramienta Selección directa (A) selecciona puntos o segmentos del trazado de objetos. Consulte Selección de trazados, segmentos y puntos</i></p> <p><i>La herramienta Selección de grupos selecciona objetos y grupos dentro de grupos. Consulte Selección de objetos y</i></p> <p><i>La herramienta Varita mágica (Y) selecciona objetos con atributos similares. Consulte Selección de objetos con la herramienta Varita mágica.</i></p> <p>https://helpx.adobe.com/es/illustrator/using/tool-galleries.html</p> <p>Los alumnos realizan ejercicios correspondientes al manejo de las herramientas con el acompañamiento del docente. (50 min.)</p> <p>El docente expone nuevas herramientas básicas del software vectorial para la edición de objetos en formas, colores, degradados, etc. vectoriales sencillos. (50 min.)</p> <p>Los alumnos realizan ejercicios correspondientes al manejo de las herramientas en formas, colores, degradados, etc. con el acompañamiento del docente. (50 min.)</p>	Act 13. Secuencia 2.	
--------	--	--	---	-------------------------	--

			<p>El docente aplica la</p> <p>Práctica supervisada No. 2</p> <p>Los alumnos desarrollan de forma individual una imagen digital vectorial que contenga una serie de figuras básicas que forman una imagen general. (80 min.)</p> <p>Los alumnos en binas intercambian la lista de cotejo, se evalúan en base a los criterios establecidos. (5 min.)</p> <p>El docente realiza retroalimentación tomando en cuenta opiniones de los estudiantes mediante una lluvia de ideas. (15 min.)</p> <p>El docente aplica la lección construye T 6 (genérica) (20 min.)</p> <p>El alumno dibujara de la caja de herramientas del programa de ilustrador todas las herramienta y su descripción de cada una de las herramientas y enviar su evidencia por classroom o por whatsapp</p>		
	Vectoriza objetos	13	<p>El docente expone herramientas de edición del software vectorial para la edición de objetos vectoriales. (50 min.)</p> <p>https://helpx.adobe.com/es/illustrator/using/tool-galleries.html</p> <p>Los alumnos realizan ejercicios correspondientes al manejo de las herramientas con el acompañamiento del docente. (50 min.)</p>		

			<p>El docente expone nuevas herramientas básicas del software vectorial para la edición de objetos en formas, colores, degradados, etc. vectoriales sencillos. (50 min.)</p> <p>Los alumnos de forma individual desarrollan un boceto en papel mediante un dibujo (intermedio en figuras) para que pueda ser desarrollado como una imagen digital vectorial el software. (50 min.)</p> <p>Los alumnos trasladan el dibujo en boceto a imagen digital en software vectorial con el acompañamiento del docente. (80 min.)</p> <p>Los alumnos desarrollan de forma individual una nueva imagen digital vectorial (Libre) (100 min.)</p> <p>El docente realiza retroalimentación tomando en cuenta opiniones de los estudiantes mediante una lluvia de ideas. (15 min.)</p> <p>El docente aplica la lección construye T 7 (genérica) (20 min.)</p> <p>Los alumnos de forma individual desarrollan un boceto en papel mediante un dibujo (intermedio en figuras) para que pueda ser desarrollado como una imagen digital vectorial el software. Su boceto le tomaran foto y lo enviaran su evidencia por medio de whatsapp o classrom</p>	<p>Boceto del dibujo</p>	
--	--	--	--	---------------------------------	--

C I E R R E	Vectoriza objetos	14	<p>El docente solicita al estudiante que visualice una imagen para que pueda representar como una obra de arte digital impresa para exposición. (20 min.)</p> <p>El alumno de forma individual realiza un boceto físico en el cual incluya los siguientes criterios.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Imagen vectorial. ● Creativa. ● Inédita. ● Enfoque al arte. <p>El docente supervisa en el boceto los criterios desarrollados y apoya la creatividad y especifica las actividades para el proyecto transversal aplicado a la imagen. (50 min.)</p> <p>El alumno realizara 3 bocetos que el maestro les enviara al grupo por whatsapp para que los dibuje y le tomen foto enviar las evidencias por whatsapp o classroom</p>	<p>Collage artístico vectorial /Coevaluación</p> <p>/Sumativa/ Rúbrica Act 14. Collage artístico vectorial Secuencia 2.</p> <p>Dibujo de los 3 bocetos</p>
	Vectoriza objetos Edita objetos	15	<p>El docente solicita al estudiante la aplicación de la práctica autónoma No 2. Y supervisa su desarrollo. (30 min.)</p> <p>El alumno de forma individual desarrolla la Práctica autónoma No. 1 (130 min.)</p> <p>Los alumnos en equipos complementan las actividades del proyecto transversal (100 min.)</p>	<p>Practica autónoma No.2 /Coevaluación/ Sumativa/ Lista de cotejo Practica autónoma No.2 Act 15. Secuencia 2</p>

			<p>El docente aplica la lección construye T 8 (genérica) (20 min.)</p> <p>El alumno realizara un boceto con mayor complejidad</p>	<p>Boceto con mayor complejidad</p>	
<p>Recursos didácticos y/o materiales:</p>	<p>Memoria USB Lápices de dibujo Papel para dibujo Block para dibujo Cartulina Papeles de colores</p>				
<p>Fuentes de información:</p>	<p>Internet Libros Revistas</p>				
<p>Observaciones posteriores a la aplicación:</p>					

ELABORÓ

REVISÓ

Roberto Torres Nuño

Nombre y Firma

Nombre y Firma

Fecha de elaboración: _____

Fecha de revisión: _____