




**ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES****TRABAJO INDIVIDUAL**

Andrés Aizprúa Almeida

**ASIGNATURA: ARTE Y DIAGRAMACIÓN II**

<b>Nombre de la Estrategia:</b>	<b>HERRAMIENTAS DE FORMATO</b>
<b>Tipo:</b>	<b>E-Learning   B-Learning   M-Learning   P-Profesional</b>
<b>A quién va dirigido:</b>	Estudiantes de segundo año del Tecnológico Superior Espíritu Santo en la materia Informática Aplicada al Diseño
<b>Tiempo Previsto:</b>	12 horas Unidad 2
<b>Lugar de Aplicación:</b>	Laboratorio Mac – Tecnológico Superior Espíritu Santo - TES
<b>Competencias</b>	Reconoce y aplica las técnicas de la diagramación, para la elaboración de libros, publicaciones, revistas, etc... En un ambiente digital ADOBE IN DESIGN CC
<b>Competencias Específicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñar todo tipo de publicaciones en un ambiente digital</li> <li>- Maquetar machotes y plantillas digitales</li> <li>- Principios de la Prerensa</li> <li>- Preparar artes para imprenta</li> </ul>

**Dirigido al tipo de IM:**

-  Informática.
-  Práctica.
-  Interpersonal.

**Enfoque de la estrategia:**

Los alumnos aprenderán a trabajar en un nuevo software de Diseño llamado ADOBE IN DESIGN CC, en el cual diseñarán maquetas para elaborar todo tipo de publicaciones, el estudiante debe tener un completo dominio de otras herramientas digitales tales como ADOBE ILLUSTRATOR CC & ADOBE PHOTOSHOP CC, programas en los que se procesan elementos indispensables para trabajar; imágenes vectoriales y de pixel, como proyecto final de la unidad los estudiantes deberán realizar un catálogo de ropa de 5 páginas.

**Justificación:**

El diseño editorial es una de las ramas más importantes del diseño, ya que en este ambiente de trabajo se realizan infinidad de trabajos, como libros agendas, cuadernos etc...

**Propósito:**

El propósito de esta estrategia es que los estudiantes pongan en práctica los conocimientos impartidos en el bimestre, y los apliquen al Diseño; así va a evidenciarse su aprendizaje en base a su experiencia

**Contenido (Que enseñar):****No. 2 – HERRAMIENTAS DE FORMATO.**

<b>TEMARIOS</b>	<b>HORAS</b>
2.1- Creando un nuevo documento: Páginas individuales y encontradas, márgenes, columnas, canales, sangrado.	2
2.2- Ajustando el espacio de trabajo: Márgenes y columnas, guías, páginas maestras y opciones de previsualización.	3
2.3- Formato de imágenes: Selecciones, transformación, rotación, escala...	3
2.4- Formato de texto: Línea base, párrafo, carácter, letra capital y sangrados.	6
2.5- Diagramación: Columnaje, <i>Text wrap</i> , excepciones de la envoltura de texto.	6
<b>Subtotal horas</b>	<b>20</b>

<b>Genéricas</b>	Aprende las herramientas y software específicos para Diagramación de Textos
<b>Específicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza los componentes en las herramientas y en la interfaz del software.</li> <li>• Configura el documento aplicando a los diversos formatos a realizar.</li> <li>• Explora las distintas opciones en la configuración de archivos.</li> <li>• Ajusta el programa a las necesidades del proyecto a realizar.</li> </ul>

<b>No.</b>	<b>Estándares (Cómo lo demuestra el alumno)</b>	<b>Competencias (Habilidades)</b>
<b>1</b>	Analiza la evolución de los sistemas aplicados a la diagramación.	Ajusta el documento tomando en cuenta los aspectos a diagramar.
<b>2</b>	Elabora análisis de problemas básicos del sistema operativo aplicado a la diagramación de textos.	Maneja utilitarios y comandos básicos que le permiten resolver problemas detectados aplicado a imágenes.
<b>3</b>	Identifica las diversas opciones de imágenes a utilizar.	Identifica opciones en el manejo y control de textos e imágenes.

**Conocimientos previos:**

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Mac OSX

**Actividades a realizar:****Clase 1: 2 horas**

1. Analizar el área de trabajo y las herramientas.
2. Ajustar Documentos y preferencias

**Clase 2: 2 horas**

1. Diagramación sencilla de tarjetas de presentación.
2. Diagramación sencilla de volantes.
3. Maquetación de un díptico.

**Clase 3: 2 horas**

1. Maquetación de un comic de dos páginas.

**Clase 4: 2 horas**

1. Resolver ejercicios de artes para imprenta, aplicando metodología de casos.

**Hora 5: 2 horas**

1. Creación de encabezado y numeración de página

**Hora 6: 2 horas**

1. Diseño de Master Page y ceñido de texto.

**Herramientas Web 2.0 a utilizar**

Behance, Wikipedia, Edmodo, Wix, Wettransfer.

**Medio de transmisión:**

Mac OsX Laboratorio Imac

**Trabajo Individual:**

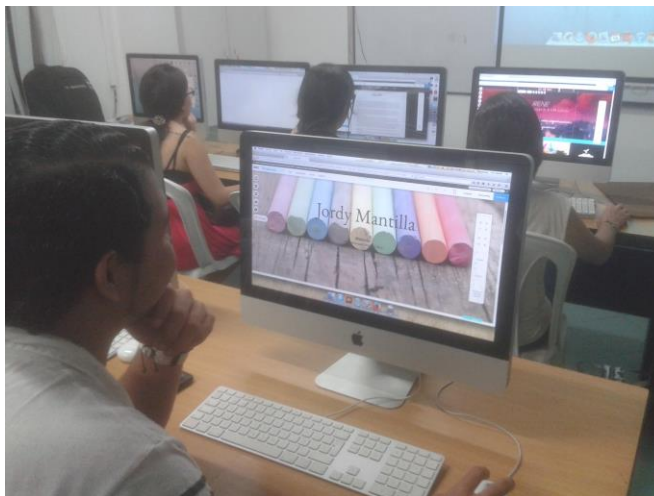
- Los estudiantes realizarán un catálogo de 5 páginas para promocionar un producto.
- Los estudiantes trabajarán las imágenes inéditas en programas de procesamiento de imágenes.

**Trabajo Colaborativo:**

- Realizar un portafolio de curso.

### Proceso de evaluación:

- Revisión del sitio enlazado a la plataforma. 20 pts.
  - Recopilación de investigaciones en wix. 10 pts
  - Diseño de imágenes para la página. 20 pts.
  - Diseño de guión para video. 20 pts.
  - Evaluación de la Unidad. 30 pts.
- ESTUDIANTES EN CLASE – LAB MAC



### EJERCICIO DE LA CLASE

Realizar en Adobe In design un catálogo al que se le adjuntarán fotografías y texto.

**Tema:** Moda

Alcance: Realizar 5 páginas, al culminar la hora de clase, el docente revisará el avance en catálogo.

<b>CARRERA:</b>	Diseño Gráfico Multimedia	<b>MENCIONES:</b>	
<b>MATERIA:</b>	<b>ARTE Y DIAGRAMACIÓN II</b>		
<b>EJES:</b>	<b>(P) Profesional <u> X </u></b>		
<b>PROFESOR:</b>	Lcdo. Andrés Aizprúa		
<b>FECHA DE INICIO:</b>	18/08/2014	<b>FECHA DE FINALIZACIÓN:</b>	27/08/2014
		<b>HORAS:</b>	12 Horas
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>	<b>HERRAMIENTAS DE FORMATO.</b>		<b>Nº: 2</b>

<b>COMPETENCIAS GENÉRICAS:</b>	Aprende las herramientas y software específicos para Diagramación de Textos
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:</b>	Analiza los componentes en las herramientas y en la interfaz del software.
<b>BIBLIOGRAFÍA DE LA UNIDAD:</b>	Adobe Indesign CC pdf manual

<b>COMPETENCIAS (HABILIDADES)</b>	<b>CONOCIMIENTOS</b>	<b>HORAS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	<b>REFLEXIÓN</b>	<b>INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajusta el documento tomando en cuenta los aspectos a diagramar.</li> <li>• Maneja utilitarios y comandos básicos que le permiten resolver problemas detectados aplicado a imágenes.</li> <li>• Identifica opciones en el manejo y control de textos e imágenes.</li> </ul>	Manejo de páginas maestras	5	A partir de los bocetos en el papel, configurar la retícula y crear páginas maestras para una correcta diagramación.	Al terminar esta unidad, el estudiante reconocerá la forma correcta en la diagramación de retículas y plantillas para elaborar Diseño de editoriales.	Analiza la evolución de los sistemas aplicados a la diagramación.  Elabora análisis de problemas básicos del sistema operativo aplicado a la diagramación de textos. Identifica las diversas opciones de imágenes a utilizar.
	Manejo del espacio en la página.	3			
	Aplicación de formatos de imágenes	6	Distribuir el texto y las imágenes en el espacio reticulado con criterios y normas de diseño.		
	Manejo del texto en columnas y la relación con el espacio reticulado.	6			

