

Programa de diseño grafico

I.- DATOS INFORMATIVOS

SECCIÓN: Secundaria

DEPARTAMENTO: Diseño grafico

CURSO: 3 de bachillerato

AÑO LECTIVO: 2020 – 2021

PROFESOR: Harold Mora

II.- PERFIL DE SALIDA

Al término de este curso el estudiante estará en la capacidad de Aprender a utilizar Microsoft Office y adobe illustrator, utilizando materiales ricos en contenidos a través de los recursos de aprendizaje. Certificar y validar sus habilidades en las herramientas de Microsoft Office e illustrator. Obtener diferencia ante otros candidatos. Adquirir una valiosa experiencia y confianza Prepararse para un futuro exitoso. Podrá elaborar proyectos tecnológicos que contribuya a mejorar la calidad de vida de las personas por medio de conocimientos de programación, robótica, electrónica, etcétera que ha adquirido el estudiante durante la secundaria.

III.- CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS POR UNIDAD	FECHA
<p>UNIDAD 1. Impresión 3D.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características de un sistema de impresión 3D • Modelado 3D de estructuras básicas. • Materiales utilizados para la impresión 3D y selecciona el adecuado. • Diseña y realiza la impresión de las piezas necesarias para un montaje sencillo. (Proyecto) 	Abril – Mayo
<p>UNIDAD 2. Desarrollo a la Introducción a Xcode, swift</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducir al estudiante en el mundo de la Programación por medio de proyectos cortos en los cuales pueda relacionarse con conceptos como variables, constantes • Desarrollo, Comprensión y utilización de apps en los dispositivos móviles. 	Junio - Julio

<p>UNIDAD 3. Ilustrador: Manejo de objetos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar objetos • Aislar objetos • Agrupaciones • Seleccionar objetos agrupados • Apilar objetos • Capas y objetos • Capas y objetos • Visualización de objetos • Alinear y distribuir objetos • Expandir objetos • Ocultar y bloquear objetos. 	<p>Julio – Septiembre</p>
<p>UNIDAD 4. Ilustrador: Herramientas de Dibujo</p> <ul style="list-style-type: none"> • El trazado • Puntos de ancla y líneas de dirección • Contorno y relleno • Dibujo de líneas • Dibujo de rectángulos, elipses y polígonos. • Dibujar arcos, estrellas, espirales y cuadrículas • La herramienta Pluma • Dibujar con la Pluma • Editar trazos con la Pluma • Herramienta curvatura • Dibujar a mano alzada • Las herramientas Pincel y Lápiz • Modificar trazados con el lápiz • Tipos de pinceles • Opciones de las herramientas • La herramienta Pincel de manchas • Opciones del pincel de manchas • La herramienta Suavizar • Shaper • Creador de formas • Dibujo en perspectiva. 	<p>Septiembre – Oct.</p>

<p>UNIDAD 5. Ilustrador: Texto y símbolos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Formato carácter • Formato carácter • Retocar texto • Propiedades del párrafo • Estilos de carácter y párrafo • Texto de área • Enlazar elementos • Texto y objetos • Texto en un trazado • Revisión ortográfica • Transformar en trazado • Símbolos 	<p>Nov. – Dic</p>
<p>UNIDAD 6. Ilustrador: Modificar objetos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transformar • Métodos de escalar • Modos de distorsionar • Efectos líquidos • Modos de rotar • Modos de reflejar • Envoltentes • Combinar objetos • Cortar, dividir y separar objetos • Borrador de trazos • Borrador • Unir • Máscaras de recorte • Fusión de objetos 	<p>Dic. – enero.</p>