

## **REGLAMENTO DEL LABORATORIO DE DISEÑO**

- 1.- Los alumnos podrán ingresar al laboratorio siempre que se encuentre un profesor en el interior del mismo.
- 2.- Deberán presentarse puntualmente a su clase. Si llegan tarde, se les permitirá la entrada con falta.
- 3.- Deberán presentarse con las manos limpias.
- 4.- Deberán observar buena conducta dentro del laboratorio.
- 5.- No se permitirá la entrada al laboratorio con alimentos ni con bebidas de ningún tipo.
- 6.- No se permite instalar programas ni ingresar discos no autorizados por su profesor.
- 7.- El alumno realizará solamente las prácticas indicadas por el profesor, durante la clase. No se permite entrar a Messenger, juegos, ni Internet si no es con la autorización del Profesor.
- 8.- El alumno no podrá escuchar música dentro del laboratorio.
- 9.- Cualquier faltante en el equipo o daño encontrado que no sea reportado en los primeros 10 minutos de clase será responsabilidad del alumno asignado a dicho equipo.

En el caso de que alguna de las reglas sea ignorada, el alumno estará sujeto a:

- A) Sanción por parte del Profesor.
- B) Sanción por parte de la Dirección
- C) Deberá cubrir el costo económico que derive de su falta.

**COLEGIO MONTREAL, A.C.**



**DEL COLEGIO MONTREAL A.C.**

**Prof. Armando Pérez Bolaños**

**6° DE PREPARATORIA  
TÉCNICA DISEÑO  
GRÁFICO**

**Computación en  
Diseño VI  
Flash CS6,**

**Proyectos  
Febrero-Junio 2018**

**Conocimientos previos:**

- > Windows, Explorador de Windows
- > Internet- Navegadores, Buscadores y servicios
- > Corel Draw, Photoshop,( programas vectoriales y de mapa de bits)

PROYECTO	SUBPROYECTOS	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMÁTICAS	RELACIÓN CON ASIGNATURAS	COMPETENCIAS ACTITUDINALES
PROYECTO 1 <b>FIREWORKS PHOTOSHOP ILLUSTRATOR</b>	CONCEPTO DE PÁGINAS WEB INTRODUCCIÓN A INTERNET Y LAS PÁGINAS WEB FUNCIONAMIENTO DE LA WEB PALABRAS Y CONCEPTOS CLAVE ANATOMÍA DE UNA PRESENTACIÓN WEB LENGUAJE JAVA SCRIPT	1.- Introducción a Internet y a las páginas Web 2.- Anatomía de una animación Web 3.- preparación de imágenes, análisis y diseño de una página Web (layout) 4.- Briefing	Argumentación Lectoras Informativas Investigación Pensamiento Crítico. Análisis	Informática. Tecnologías de la información.	Construcción de ambiente Autoestima Convivencia. Autoestima Disciplina consciente.
PROYECTO 2 <b>FLASH</b>	¿QUÉ ES Y PARA QUÉ SIRVE? ELEMENTOS DE LA PÁGINA PRINCIPAL USO DE MENÚS FORMATO DE PÁGINA FORMATO DE TEXTO IMPORTACION Y EDICION BASICA DE IMÁGENES ( ANAGLIFICAS)	5.- Uso de menús 6.- Formato de página 7.- Formato de texto 8.- Inserción de imágenes e imágenes de sustitución 9.- Vinculación de página y correo electrónico.	Creatividad Innovación Comprensión Búsqueda en Internet Creación de mapas mentales Análisis Práctica	Informática. Tecnologías de la información. Con todas las asignaturas	Participación Responsabilidad Convivencia en equipo. Autoestima Disciplina consciente
PROYECTO 3 <b>FLASH</b>	CREACIÓN DE TÍTULOS CREACIÓN DE IMÁGENES CREACIÓN DE BOTONES DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO VINCULACIÓN DE PÁGINAS PUBLICACIÓN VINCULACIÓN A DREAMWEAVER USO DE CAPAS O LAYERS ANIMACIÓN ESCENAS ACCIONES  CREACION DE CD MULTIMEDIA PARA CAMPAÑA O COLOQUIO EN 3D	10.- Concepto y elementos de la interfaz 11.- Uso de menús y herramientas 12.- Importando imágenes y librería 13.- Creación de imágenes 14.- Uso de capas o layers 15.- Entendiendo Keyframe y Animación 16.- Escenas 17.- Acciones 18.- Botones 19.- Generando SWF, Publicación 20.- CD multimedia para Campaña	Lectoras Informativas Investigación Pensamiento Crítico. Análisis Creatividad Innovación	Diseño en computación I Diseño en computación II Técnicas de representación	Convivencia en equipo. Autoestima Disciplina consciente. Responsabilidad
PROYECTO 4 <b>PRESENTACION COLOQUIO</b>	¿QUÉ ES Y PARA QUÉ SIRVE? ELEMENTOS DE LA PÁGINA PRINCIPAL USO DE MENÚS USO DE BARRA DE HERRAMIENTAS CREACIÓN DE IMÁGENES ANAGLIFICAS  ELABORACION DE SUAJE PARA LENTES 3D	21.- Inserción de películas en Dreamweaver con direccionamientos 22.-Suaje 23.- Presentación final	Creatividad Innovación Promoción Informativas Investigación Pensamiento Crítico. Análisis	Con todas las asignaturas	Responsabilidad convivencia en equipo. Autoestima Disciplina consciente Participación

En el 6º Semestre de Diseño Gráfico es imprescindible conocer la manera en que se realiza y funciona el Diseño Multimedia y el Diseño Web y cómo la Computadora es hoy en día una herramienta indispensable en la elaboración de presentaciones, animaciones y publicaciones profesionales de sitios web en Internet, así que como siempre actualizándose en tan importante herramienta para sus hijos, le informamos que este ciclo escolar elaboraremos 4 proyectos durante todo el ciclo escolar para la vida práctica de sus hijos; todos enfocados a realizar cd multimedia para la campaña que ya comenzaron tomando conciencia que el Diseño Grafico se desarrollará a base de competencias y habilidades, ya que es una herramienta para la vida profesional de su hijo.

**OBJETIVO:**

Enseñar a los estudiantes, con un enfoque humanista integrador de la educación informática como una manera de leer la realidad que favorece la construcción de conocimiento para su desarrollo personal. Como complementos se cuenta con una relación de estrategias didácticas y competencias informativas y actitudinales, para aplicar las funciones de cómputo en la plataforma de Windows y Microsoft Office 2007.