

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 2021**

Conocimientos previos:

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

PROYECTO	SUBPROYECTOS	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMÁTICAS	RELACIÓN CON ASIGNATURAS	COMPETENCIAS ACTITUDINALES
PROYECTO 1 FEBRERO – MARZO FLASH MANUAL UNIDAD 1 UNIDAD 2	DISEÑO MULTIMEDIA ENTORNO DE TRABAJO DIBUJAR Y COLOREAR TEXTO TRABAJO CON LINEA DE TIEMPO PRESENTACIÓN DE EXAMEN PARCIAL 1 CON TEMA 1 Y 2 DE CERTIFICACIÓN TESTING PROGRAM (FLASH CS6).	1.- Introducción a Internet y a las páginas Web 2.- Anatomía de una animación Web 3.- preparación de imágenes, análisis y diseño de una pagina Web (layout) 4.- Briefing SEMANA 2 TESTING PROGRAM PREGUNTA 1 - 5 SEMANA 3 TESTING PROGRAM PREGUNTA 6 - 10 SEMANA 4 TESTING PROGRAM PREGUNTA 11 - 15 SEMANA 5 TESTING PROGRAM PREGUNTA 16 – 18	Argumentación Lectoras Informativas Investigación Pensamiento Crítico. Análisis	Informática. Tecnologías de la información.	Construcción de ambiente Autoestima Convivencia. Autoestima Disciplina consciente.
PROYECTO 2 MARZO- ABRIL FLASH MANUAL UNIDAD 3 UNIDAD 4	SONIDOS SÍMBOLOS Y PROPIEDADES MASCARAS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN GUIAS DE MOVIMEINTO FILTROS. PRESENTACIÓN DE EXAMEN PARCIAL 2 CON TEMA 3 Y 4 DE CERTIFICACIÓN TESTING PROGRAM (FLASH CS6).	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. SEMANA 6 TESTING PROGRAM PREGUNTA 19 – 22 SEMANA 7 TESTING PROGRAM PREGUNTA 23 – 26 SEMANA 8 TESTING PROGRAM PREGUNTA 27 – 30 SEMANA 9 TESTING PROGRAM PREGUNTA 31 – 34 SEMANA 10 TESTING PROGRAM PREGUNTA 35 – 37	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 ABRIL – MAYO FLASH MANUAL UNIDAD 5 UNIDAD 6	INTRODUCCIÓN DE ACTION SCRIPT ACTION SCRIPT EN BOTONES ACTION SCRIPT EN MOVIE CLIPS CONTROL DE LINEAS DE TIEMPO VARIABLES PRESENTACIÓN DE EXAMEN PARCIAL 3 CON TEMA 5 DE CERTIFICACIÓN TESTING PROGRAM (FLASH CS6). PRESENTACIÓN DE EXAMEN DIAGNÓSTICO TESTING PROGRAM (FLASH CS6).	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 SEMANA 11 TESTING PROGRAM PREGUNTA 38 – 45 SEMANA 12 TESTING PROGRAM PREGUNTA 46 – 52 SEMANA 13 TESTING PROGRAM PREGUNTA 53 - 56 SEMANA 14 TESTING PROGRAM PREGUNTA general	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 JUNIO PRESENTACION COLOQUIO	¿QUÉ ES Y PARA QUÉ SIRVE? USO DE MENÚS. USO DE BARRA DE HERRAMIENTAS CREACIÓN DE IMÁGENES ANAGLIGICAS. ELABORACION DE SUAJE PARA LENTES 3D. CREACION DE CD MULTIMEDIA PARA CAMPAÑA O COLOQUIO EN 3D. PRESENTACIÓN DE EXAMEN GENERAL TESTING PROGRAM (FLASH CS6). PRESENTACIÓN DE EXAMEN DE CERTIFICACIÓN TESTING PROGRAM (FLASH CS6).	21.- Inserción de películas en SWF con direccionamientos 22.- 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.

