	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01

PLAN DE AREA MEDIA TÉCNICA EN DISEÑO Y ARTE GRÁFICO


1- IDENTIFICACION DEL AREA:

ÁREA	DISEÑO Y ARTE GRÁFICO		
JEFE DE ÁREA	WILLIAM DAVID ÁLVAREZ CASTAÑEDA		
DOCENTES	ASIGNATURA	CURSOS	IHS
WILLIAM ALVAREZ	DISEÑO Y ARTE GRÁFICO	1001	7
WILLIAM ALVAREZ	DISEÑO Y ARTE GRÁFICO	1101	7
JANETH GONZALEZ	DISEÑO Y ARTE GRÁFICO	1001	8
JANETH GONZALEZ	DISEÑO Y ARTE GRÁFICO	1101	8

2- JUSTIFICACIÓN:

La Institución Educativa Fundadores se encuentra en una posición crucial para ofrecer un programa de diseño a sus estudiantes. A continuación, presento una justificación sólida para la implementación de dicho programa:

1. **Desarrollo de habilidades creativas:** El diseño es una disciplina que fomenta la creatividad y la resolución de problemas. Al ofrecer un programa de diseño, la institución brinda a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades de pensamiento crítico, imaginación y originalidad.
2. **Preparación para el mundo actual:** Vivimos en una era digital donde el diseño está presente en todas partes: desde aplicaciones móviles hasta productos físicos. Al enseñar diseño, la institución prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual y futuras oportunidades laborales.
3. **Interdisciplinariedad:** El diseño no se limita a una sola área. Se entrelaza con la tecnología, la comunicación, la arquitectura, la moda y más. Un programa de diseño permitiría a los estudiantes explorar conexiones entre diferentes campos y ampliar su perspectiva.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01

4. Fomento de la autoexpresión: El diseño es una forma de expresión personal. Al aprender a diseñar, los estudiantes pueden comunicar sus ideas, emociones y valores de manera visual. Esto contribuye a su desarrollo integral.
5. Competencias digitales: El diseño gráfico, la animación, la ilustración y otros aspectos del diseño requieren habilidades digitales. Un programa de diseño proporcionaría a los estudiantes conocimientos prácticos en herramientas y software relevantes.
6. Estímulo del pensamiento crítico: El diseño implica tomar decisiones fundamentadas. Los estudiantes aprenderán a evaluar opciones, considerar audiencias y resolver problemas de manera lógica y reflexiva.
7. Promoción de la innovación: El diseño está vinculado a la innovación. Al cultivar una mentalidad de diseño, los estudiantes pueden generar soluciones novedosas y contribuir al progreso de la sociedad.

En resumen, un programa de diseño en la Institución Educativa Fundadores no solo enriquecería la experiencia educativa, sino también prepararía a los estudiantes para un mundo dinámico y creativo

3- DIAGNÓSTICO DEL ÁREA:

La Institución Educativa Fundadores ha experimentado un crecimiento significativo desde la implementación de la Media Técnica en Diseño Gráfico en el año 2017. Se ha evidenciado un notable mejoramiento en el proceso formativo de los estudiantes, incluyendo el logro de premios en concursos de calidad a nivel de ciudad. Sin embargo, desde el año 2023 se observa un desmejoramiento en dicho proceso, con cambios en la dinámica de trabajo y una tendencia hacia un entorno más colegial que limita la libertad y el desarrollo de las habilidades propias de la especialidad.

Aspectos a considerar:

- Fortalezas:
 - Crecimiento sostenido de la Media Técnica en Diseño Gráfico.
 - Reconocimiento y premios en concursos de calidad.
 - Plan de estudios actualizado y acorde a las necesidades del sector productivo.
 - Equipo docente con experiencia y formación en Diseño Gráfico.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES
Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida

CÓDIGO: GA-PI-01

PLAN DE ÁREA

VERSIÓN: 01

- Infraestructura adecuada para el desarrollo de las actividades académicas.
- Debilidades:
 - Desmejoramiento en el proceso formativo a partir del año 2023.
 - Pérdida de la tendencia hacia la formación universitaria.
 - Limitación de la libertad y autonomía en el proceso de aprendizaje.
 - Posible desmotivación en estudiantes y docentes.
 - Falta de estrategias para la actualización permanente de los docentes.
- Oportunidades:
 - Implementar estrategias para la mejora continua del proceso formativo.
 - Fortalecer la articulación con el sector productivo.
 - Implementar nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
 - Ofrecer oportunidades de formación continua a los docentes.
 - Promover la participación de los estudiantes en eventos y concursos de Diseño Gráfico.
- Amenazas:
 - Deserción escolar.
 - Baja calidad de los egresados.
 - Pérdida de competitividad en el mercado laboral.
 - Desmotivación del equipo docente.

Conclusiones:

Es evidente un desmejoramiento en el proceso formativo de la Media Técnica en Diseño Gráfico de la Institución Educativa Fundadores a partir del año 2023. Se requiere una intervención urgente para revertir esta tendencia y recuperar el prestigio y la calidad que caracterizaban a este programa.

Recomendaciones:

- Realizar un estudio profundo para identificar las causas específicas del desmejoramiento en el proceso formativo.
- Implementar un plan de acción que incluya estrategias para la mejora continua, la actualización de los docentes, la promoción de la libertad y la autonomía en el aprendizaje, y la articulación con el sector productivo.
- Establecer mecanismos de seguimiento y evaluación para medir el impacto de las acciones implementadas y realizar los ajustes necesarios.
- Generar un espacio de diálogo y participación entre estudiantes, docentes, directivos y padres de familia para buscar soluciones conjuntas a las problemáticas identificadas.

Es importante actuar con prontitud para evitar que el desmejoramiento en el proceso



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES
Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida

CÓDIGO: GA-PI-01

PLAN DE ÁREA

VERSIÓN: 01

formativo afecte negativamente el futuro de los estudiantes y la reputación de la Institución Educativa Fundadores.

4- OBJETIVOS:

4.1. OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA La carrera de Diseño Gráfico tiene como objetivo la preparación de profesionales capaces de ejercer la actividad proyectual que posibilita comunicar visualmente información, hechos, ideas y valores útiles al hombre. Esta disciplina implica procesar y expresar en términos de forma, factores sociales, culturales, perceptivos, estéticos, tecnológicos y ambientales. El diseño gráfico posee una especialidad que se manifiesta en un campo de acción, docencia e investigación que le es propio: debe indagar en el mundo perceptivo del hombre para generar situaciones de comunicación que se inserten adecuadamente en el circuito operativo y simbólico con el cual el individuo convive cotidianamente, nutriéndose de él para acceder posteriormente, a expandirlo y enriquecerlo.


4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Elaborar piezas gráficas de acuerdo con los requerimientos del cliente y principios del diseño gráfico.
- Elaborar manualmente piezas gráficas de acuerdo con la orden de producción y/o muestra aprobada.
- Diagramar piezas gráficas de acuerdo con el medio de salida y parámetros de maquetación.
- Coordinar los procesos de producción audiovisual de acuerdo con los parámetros técnicos y el medio de salida.
- Preparar a los estudiantes para un sector productivo específico, donde puedan aportar a la ciudad y a la transformación efectiva de la comunidad o iniciarlos en un camino hacia la educación superior.

5- MARCO LEGAL:

Normativa general:

- Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación): Establece los principios, fines y objetivos de la educación en Colombia, incluyendo la formación para el trabajo.
- Decreto 1860 de 1994: Reglamenta la Ley 115 de 1994 y define los requisitos para la organización y funcionamiento de los programas de formación técnica y

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01

tecnológica.

- Ley 715 de 2001: Por la cual se crea el Sistema Nacional de Cualificaciones y se establecen las normas para el desarrollo y la gestión de las competencias laborales.
- Decreto 2888 de 2007: Reglamenta la Ley 715 de 2001 y define los requisitos para la evaluación y certificación de las competencias laborales.

Normativa específica para Medellín:

- Acuerdo 048 de 2009: Por el cual se adopta el Plan Decenal de Educación para el Municipio de Medellín 2009-2019.
- Política Pública de Educación para el Trabajo y el Desarrollo Humano de Medellín: Define los lineamientos para la formación para el trabajo en el municipio.
- Programa de Articulación con la Educación Media: Busca fortalecer la articulación entre la educación media y la educación superior.

Requisitos para la creación y funcionamiento de programas de Media Técnica en Diseño y Arte Gráfico:

- Contar con la aprobación del Ministerio de Educación Nacional.
- Tener un plan de estudios que cumpla con los requisitos establecidos en la normativa vigente.
- Contar con una planta docente con la formación y experiencia adecuada.
- Disponer de la infraestructura y los recursos necesarios para el desarrollo del programa.

Entidades responsables:

- Ministerio de Educación Nacional.
- Secretaría de Educación de Medellín.
- Instituciones educativas que ofrecen programas de Media Técnica.

Recursos adicionales:

- Ministerio de Educación Nacional: <https://www.mineduccion.gov.co/>
- Secretaría de Educación de Medellín
- Sistema Nacional de Cualificaciones

6- LINEAMIENTOS CURRICULARES:



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES
Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida

CÓDIGO: GA-PI-01

PLAN DE ÁREA

VERSIÓN: 01

Lineamientos Curriculares para la Media Técnica en Diseño y Arte Gráfico

Enfoque:

Los lineamientos curriculares para la Media Técnica en Diseño y Arte Gráfico se basan en un enfoque integral que busca formar estudiantes con las competencias técnicas, transversales y ciudadanas necesarias para desenvolverse exitosamente en el ámbito profesional y personal.

Áreas de formación:

- Humanidades: Desarrolla la capacidad de análisis crítico, la comprensión del entorno social y cultural, y la sensibilidad por las expresiones humanas.
- Constitución Política: Promueve el conocimiento y la defensa de los derechos y deberes ciudadanos, así como la formación en valores democráticos.
- Inglés: Fortalece las habilidades comunicativas en inglés para acceder a información, interactuar en diferentes contextos y ampliar las oportunidades laborales.
- Emprendimiento: Fomenta la capacidad de crear y gestionar proyectos productivos, así como el desarrollo de habilidades emprendedoras.
- Artística: Profundiza en el conocimiento y la práctica de las diferentes áreas del arte, como la pintura, el dibujo, la escultura, la música y la danza.

Proyectos obligatorios:

- Emprendimiento y Educación Financiera: Desarrolla habilidades para la creación y gestión de proyectos productivos, así como la administración responsable del dinero.
- Educación en Tránsito y Seguridad Vial: Promueve el conocimiento y la aplicación de las normas de tránsito para una movilidad segura.
- Democracia y Afrocolombianidad: Fortalece la formación en valores democráticos y la comprensión de la cultura afrocolombiana.
- Prevención y Atención de Desastres: Brinda herramientas para la prevención y atención de desastres naturales y antrópicos.
- Educación Sexual: Promueve la salud sexual y reproductiva, así como la prevención de embarazos no deseados e infecciones de transmisión sexual.
- Prevención de la Drogadicción: Fomenta la prevención del consumo de drogas y la promoción de estilos de vida saludables.
- Tiempo libre: Ofrece alternativas para el aprovechamiento del tiempo libre de forma creativa y productiva.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES
Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida

CÓDIGO: GA-PI-01

PLAN DE ÁREA

VERSIÓN: 01

Proyectos propios del área:

- Periódico escolar: Promueve la escritura creativa, la investigación y la comunicación efectiva.
- Revista escolar: Permite la expresión artística y cultural de los estudiantes.
- Producción audiovisual: Desarrolla habilidades en la producción de videos, cortometrajes y animaciones.
- Animación digital: Profundiza en el conocimiento y uso de software para la creación de animaciones digitales.
- Fotografía: Enseña las técnicas y principios de la fotografía para la captura de imágenes de calidad.

Metodología:

La metodología de enseñanza debe ser flexible, innovadora y centrada en el aprendizaje del estudiante. Se deben utilizar estrategias como el aprendizaje por proyectos, el trabajo colaborativo, el uso de las TIC y la evaluación formativa.

Evaluación:

La evaluación debe ser continua, integral y formativa. Se deben evaluar las competencias técnicas, transversales y ciudadanas de los estudiantes, así como su progreso en el desarrollo de los proyectos.


Recursos:

Para el desarrollo de la Media Técnica en Diseño y Arte Gráfico se requiere contar con una infraestructura adecuada, recursos didácticos actualizados y docentes con la formación y experiencia necesaria.

Articulación:

Es importante articular la Media Técnica en Diseño y Arte Gráfico con la educación superior para que los estudiantes puedan continuar su formación profesional.

7- PERSPECTIVAS DESDE EL MODELO PEDAGÓGICO:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01

PARÁMETROS	¿CÓMO?
AMBIENTES DE APRENDIZAJES	<p>Para una formación integral en Diseño y Arte Gráfico, se requiere una variedad de ambientes de aprendizaje que estimulen la creatividad, la innovación y el trabajo colaborativo.</p> <p>A continuación, se presenta una lista de algunos de los ambientes de aprendizaje más importantes:</p> <p>1. Aulas de teoría:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Equipadas con recursos tecnológicos: computadores, proyectores, pizarras digitales, software de diseño gráfico. ● Espacio para la interacción: mesas y sillas modulares, carteleras, biblioteca especializada. ● Iluminación adecuada: para la visualización de imágenes y videos. <p>2. Talleres de producción:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Equipados con maquinaria y herramientas: mesas de trabajo, plotters, impresoras, cortadoras, cámaras fotográficas, equipos de video. ● Espacio para el trabajo práctico: áreas para dibujo, pintura, escultura, fotografía, producción audiovisual. ● Almacenamiento adecuado: para materiales y herramientas. <p>3. Laboratorios de informática:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Computadores con software especializado: software de diseño gráfico, edición de imágenes, animación,



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES
Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida

CÓDIGO: GA-PI-01

PLAN DE ÁREA

VERSIÓN: 01

3D.

- **Acceso a internet:** para investigación, descarga de recursos y comunicación.
- **Soporte técnico:** asistencia por parte de personal capacitado.

4. Espacios de exposición:

- **Para mostrar los trabajos de los estudiantes:** murales, vitrinas, galerías.
- **Iluminación adecuada:** para la apreciación de las obras.
- **Espacio para la crítica constructiva:** mesas redondas, foros.


5. Biblioteca:

- **Libros especializados en diseño y arte gráfico:** historia del arte, técnicas de diseño, teoría del color, tipografía.
- **Revistas y publicaciones:** para estar al día con las últimas tendencias.
- **Acceso a recursos digitales:** bases de datos, plataformas de aprendizaje.

6. Entornos virtuales:

- **Plataformas de aprendizaje online:** para acceder a cursos, tutoriales y recursos educativos.
- **Redes sociales:** para compartir trabajos, colaborar con otros estudiantes y recibir retroalimentación.
- **Foros y comunidades virtuales:** para interactuar con profesionales del diseño y el arte.

Además de estos ambientes físicos y virtuales, es importante crear un clima de aprendizaje positivo y estimulante que fomente la creatividad, la innovación y la

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01

	<p>colaboración entre los estudiantes.</p> <p>Para ello, se pueden implementar estrategias como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje basado en proyectos: permite a los estudiantes aplicar sus conocimientos en la resolución de problemas reales. ● Trabajo colaborativo: fomenta la comunicación, el intercambio de ideas y el aprendizaje entre pares. ● Tutorías personalizadas: ofrecen apoyo individualizado a los estudiantes que lo necesitan. ● Visitas a empresas y centros de diseño: permiten a los estudiantes conocer el mundo laboral y las últimas tendencias del sector. <p>La elección de los ambientes de aprendizaje dependerá de las necesidades específicas del programa de Media Técnica en Diseño y Arte Gráfico, así como de los recursos disponibles en la institución educativa.</p>
METODOLOGÍA	<p>La educación en Media Técnica en Diseño y Arte Gráfico requiere de una metodología innovadora y flexible que fomente la creatividad, la investigación, el pensamiento crítico y la capacidad de trabajar en equipo. A continuación, se presentan algunas metodologías que se pueden utilizar:</p> <p>1. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes trabajan en proyectos reales y relevantes para su entorno.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES
Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida

CÓDIGO: GA-PI-01

PLAN DE ÁREA

VERSIÓN: 01

- Desarrollan habilidades para la investigación, la planificación, la ejecución y la evaluación de proyectos.
- Fomenta la creatividad, la innovación y el trabajo en equipo.

2. Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):

- Los estudiantes se enfrentan a problemas reales y complejos del ámbito del diseño y el arte gráfico.
- Deben buscar soluciones creativas y viables a estos problemas.
- Fomenta el pensamiento crítico, la capacidad de análisis y la resolución de problemas.

3. Aprendizaje por Descubrimiento:

- Los estudiantes aprenden a través de la experimentación y la exploración.
- Se les anima a formular preguntas, investigar y encontrar sus propias respuestas.
- Fomenta la curiosidad, la autonomía y el aprendizaje significativo.

4. Aprendizaje Cooperativo:

- Los estudiantes trabajan en grupos para lograr un objetivo común.
- Se fomenta la colaboración, la comunicación y el respeto mutuo.
- Desarrolla habilidades sociales y de trabajo en equipo.

5. Gamificación:

- Se utilizan elementos de juego para hacer el aprendizaje más atractivo y motivador.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES
Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida

CÓDIGO: GA-PI-01

PLAN DE ÁREA

VERSIÓN: 01

- Los estudiantes pueden participar en juegos, retos y actividades lúdicas.
- Fomenta la participación, la motivación y el aprendizaje divertido.

Es importante tener en cuenta que no existe una única metodología ideal para la educación en Media Técnica en Diseño y Arte Gráfico. La mejor metodología será la que se adapte a las necesidades específicas de los estudiantes, al contexto de la institución educativa y a los recursos disponibles.

Se recomienda utilizar una combinación de diferentes metodologías para crear un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor.

Además de las metodologías mencionadas anteriormente, se pueden utilizar otras estrategias como:

- **Tutorías personalizadas:** ofrecen apoyo individualizado a los estudiantes que lo necesitan.
- **Visitas a empresas y centros de diseño:** permiten a los estudiantes conocer el mundo laboral y las últimas tendencias del sector.
- **Participación en concursos y eventos:** fomenta la creatividad, la competencia y el desarrollo de habilidades.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES
Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida

CÓDIGO: GA-PI-01

PLAN DE ÁREA

VERSIÓN: 01

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

La Media Técnica en Diseño y Arte Gráfico requiere de estrategias didácticas innovadoras y atractivas que fomenten la creatividad, la investigación, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo. A continuación, se presentan algunas estrategias que se pueden utilizar:

1. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):

- Los estudiantes trabajan en proyectos reales y relevantes para su entorno.
- Se les guía en la planificación, ejecución y evaluación de proyectos.
- Fomenta la creatividad, la innovación, el trabajo en equipo y la gestión del tiempo.

2. Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):

- Los estudiantes se enfrentan a problemas reales y complejos del ámbito del diseño y el arte gráfico.
- Deben trabajar en equipo para buscar soluciones creativas y viables.
- Fomenta el pensamiento crítico, la capacidad de análisis, la resolución de problemas y la comunicación.

3. Aprendizaje por Descubrimiento:

- Los estudiantes aprenden a través de la experimentación y la exploración.
- Se les anima a formular preguntas, investigar y encontrar sus propias respuestas.
- Fomenta la curiosidad, la autonomía, el aprendizaje significativo y la capacidad de autoaprendizaje.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES
Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida

CÓDIGO: GA-PI-01

PLAN DE ÁREA

VERSIÓN: 01

4. Aprendizaje Cooperativo:

- Los estudiantes trabajan en grupos para lograr un objetivo común.
- Se fomenta la colaboración, la comunicación, el respeto mutuo, la responsabilidad individual y la interdependencia positiva.

5. Gamificación:

- Se utilizan elementos de juego para hacer el aprendizaje más atractivo y motivador.
- Los estudiantes pueden participar en juegos, retos, actividades lúdicas y simulaciones.
- Fomenta la participación, la motivación, el aprendizaje divertido, la competencia sana y el pensamiento estratégico.

6. Estudio de Casos:

- Se analizan casos reales de empresas y proyectos de diseño y arte gráfico.
- Los estudiantes pueden aprender de las experiencias de otros y aplicar lo aprendido en sus propios proyectos.
- Fomenta el pensamiento crítico, la capacidad de análisis y la toma de decisiones.

7. Aprendizaje Basado en TIC:

- Se utilizan las tecnologías de la información y la comunicación para el aprendizaje.
- Los estudiantes pueden acceder a recursos educativos online, utilizar software de diseño y participar en comunidades virtuales.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES
Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida

CÓDIGO: GA-PI-01

PLAN DE ÁREA

VERSIÓN: 01

- Fomenta el acceso a la información, la comunicación, la colaboración, la creatividad y la innovación.

8. Visitas a Empresas y Centros de Diseño:

- Los estudiantes pueden conocer el mundo laboral y las últimas tendencias del sector.
- Interactúan con profesionales del diseño y el arte gráfico.
- Fomenta la orientación profesional, la motivación y el aprendizaje experiencial.

9. Participación en Concursos y Eventos:


- Los estudiantes pueden poner a prueba sus habilidades y conocimientos.
- Reciben retroalimentación de expertos.
- Fomenta la creatividad, la competencia sana, el desarrollo de habilidades y la autoestima.

Es importante tener en cuenta que no existe una única estrategia didáctica ideal para la Media Técnica en Diseño y Arte Gráfico. La mejor estrategia será la que se adapte a las necesidades específicas de los estudiantes, al contexto de la institución educativa, a los recursos disponibles y al estilo de enseñanza del docente.

Se recomienda utilizar una combinación de diferentes estrategias para crear un ambiente de aprendizaje dinámico, enriquecedor y motivador.

Además de las estrategias mencionadas anteriormente, se pueden utilizar otras como:

- **Debates y discusiones:** fomentan el pensamiento crítico, la argumentación y

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01

	<p>la capacidad de defender ideas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mapas mentales: ayudan a organizar la información y a visualizar conceptos. ● Portafolios: permiten a los estudiantes documentar su progreso y reflexionar sobre su aprendizaje. ● Autoevaluación y coevaluación: fomentan la responsabilidad individual, la autocrítica y la capacidad de dar y recibir feedback. <p>La elección de las estrategias didácticas dependerá de la creatividad, la experiencia y el compromiso del docente, así como del apoyo de la institución educativa.</p> <p>Es fundamental que las estrategias utilizadas sean coherentes con los objetivos del programa de Media Técnica en Diseño y Arte Gráfico y que contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes.</p>
RELACIÓN MAESTROALUMNO	<p>En la relación que es de enseñanza y aprendizaje es importante el conocimiento que tenga el docente al abordar los temas pero esto no debe ser definitivo y el estudiante debe ser un agente activo en el aprendizaje, donde se establezca un modelo horizontal de aprendizaje que propicie el intercambio del conocimiento y la construcción de este.</p>
RECURSOS Y HERRAMIENTAS	<p>Para una formación integral en Diseño y Arte Gráfico, la Institución Educativa Fundadores requiere de una variedad de recursos y herramientas que permitan a los estudiantes desarrollar sus habilidades y conocimientos en este campo.</p>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES
Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida

CÓDIGO: GA-PI-01

PLAN DE ÁREA

VERSIÓN: 01

A continuación, se presenta una lista de los recursos y herramientas más importantes:

Software:

- Suite de Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro, After Effects.
- Google Drive: para almacenamiento en la nube, colaboración y acceso a archivos.

Hardware:

Computadores: con procesador potente, tarjeta gráfica dedicada y suficiente memoria RAM.

- Tabletas digitalizadoras: para dibujo y diseño digital.
- Impresoras: láser, inyección de tinta, plotter.
- Escáneres: para digitalizar imágenes y documentos.
- Cámaras fotográficas: digitales, réflex.
- Equipos de video: cámaras de video, micrófonos, trípodes.
- Herramientas de dibujo y pintura: pinceles, lápices, tintas, acuarelas, acrílicos.
- Materiales para manualidades: papel, cartón, tela, bisutería, herramientas de corte y modelado.

Otros recursos:

- Acceso a internet: para investigación, descarga de recursos y comunicación.
- Libros y revistas especializados: en diseño y arte gráfico.
- Suscripciones a plataformas online: de diseño, fotografía, tutoriales.
- Visitas a museos, galerías de arte y exposiciones.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES
Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida

CÓDIGO: GA-PI-01

PLAN DE ÁREA

VERSIÓN: 01

- Conferencias, talleres y eventos relacionados con el diseño y el arte gráfico.

Es importante tener en cuenta que la disponibilidad de recursos y herramientas dependerá del presupuesto de la institución educativa.

Sin embargo, se pueden buscar alternativas creativas para obtener los recursos necesarios, como:


- Donaciones de empresas y particulares.
- Convenios con instituciones educativas y empresas del sector.
- Reciclaje y reutilización de materiales.
- Implementación de programas de crowdfunding.

La gestión eficiente de los recursos y herramientas disponibles es fundamental para garantizar una formación de calidad en Diseño y Arte Gráfico.


Además de los recursos y herramientas mencionados anteriormente, se pueden considerar otros como:

- Espacios de trabajo adecuados: aulas de teoría, talleres de producción, laboratorios de informática.
- Biblioteca especializada: con libros, revistas y recursos digitales.
- Entornos virtuales de aprendizaje: plataformas online para acceder a cursos, tutoriales y recursos educativos.
- Soporte técnico: para asistencia en el uso de software y hardware.

La elección de los recursos y herramientas


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida	
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA

	<p> dependerá de las necesidades específicas del programa de Media Técnica en Diseño y Arte Gráfico, así como de los recursos disponibles en la institución educativa. </p>
--	---


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01

8- MALLA CURRICULAR:


GRADO: DÉCIMO		IHS: 15	
ÁREA/ASIGNATURA: DISEÑO Y ARTE GRÁFICO	DOCENTES: WILLIAM ALVAREZ JANETH GONZALEZ		GRUPO: 1001
PERIODO	1	2	3
PREGUNTA ORIENTADORA	¿Cómo elaborar piezas gráficas de acuerdo con métodos de diseño y tipo de proyecto?	¿Cómo elaborar piezas gráficas de acuerdo con métodos de diseño y tipo de proyecto Y Cómo diagramar piezas gráficas de acuerdo con métodos de diseño y tipo de proyecto?	¿Cómo diagramar piezas gráficas de acuerdo con métodos de diseño y tipo de proyecto?
ESTÁNDARES O CRITERIOS	MÓDULO 1 1. El acopio de información corresponde con metodología de investigación y parámetros del proyecto. 2. La extracción de información corresponde con método de valoración y técnica de análisis. 3. La clasificación de información está acorde con técnicas de análisis y tipo de proyecto.	15. La fijación de elementos está acorde con técnicas de diseño y parámetros de comunicación visual. 16. La modificación de elementos está de acuerdo con técnicas gráficas y parámetros gráficos. 17. La asociación de elementos está acorde con parámetros comunicativos y tipo de proyecto. MÓDULO 2 1. La selección de elementos comunicativos está acorde con parámetros editoriales y	1. La elección de fuentes tipográficas corresponde con guía de estilo y tipo de proyecto. 2. La agrupación de textos está acorde con parámetros editoriales y características del proyecto. 3. El encadenamiento de textos corresponde con guía de estilo y parámetros de elaboración.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01


	<p>4. El cotejo de alternativas corresponde con técnicas de análisis y tipo de proyecto.</p> <p>5. El ajuste de propuesta está acorde con el método de diseño y tipo de proyecto.</p> <p>6. La redacción de mensajes está de acuerdo con reglas del lenguaje y tipo de proyecto.</p> <p>7. La selección de criterios comunicativos corresponde con parámetros técnicos y especificaciones brief.</p> <p>8. La constatación de parámetros está acorde con protocolos de calidad y tipo de proyecto</p> <p>9. La geometría de formas corresponde con técnicas de diseño y tipo de proyecto.</p> <p>10. La asociación de vectores corresponde con técnicas de composición y tipo de proyecto.</p> <p>11. La orientación del croquis está de acuerdo con parámetros geométricos y técnicas gráficas.</p>	<p>especificaciones del brief.</p> <p>2. La secuencia de ruta de trabajo está acorde con el método de planeación y tipo de proyecto.</p> <p>3. El cotejo de calidad corresponde con método de validación y tipo de material.</p> <p>4. La constatación de cantidades está acorde con tipo de proyecto y método de validación.</p> <p>5. La clasificación del material corresponde con categorías de contenido y parámetros técnicos.</p>	<p>4. La priorización de elementos está acorde con técnicas de diseño gráfico y parámetros de elaboración.</p> <p>5. El orden de consideraciones gráficas corresponde con tipo de proyecto y guía de estilo.</p> <p>6. La asignación de dimensiones corresponde con guía de estilo y parámetros de composición.</p> <p>7. La demarcación de formas geométricas está acorde categorías de contenido y guía de estilo.</p> <p>8. El bosquejo de caja tipográfica está acorde con tipo de proyecto y técnicas de diseño.</p> <p>9. La asociación de elementos está acorde con parámetros de composición y métodos de representación gráfica.</p> <p>10. La estandarización de retículas está acorde con técnicas y parámetros de layout.</p>
--	--	--	---

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01


	<p>12. El calcado del esbozo corresponde con patrones de diseño y técnicas de composición.</p> <p>13. El recorte de máscaras está acorde con patrones de diseño y técnicas de composición.</p> <p>14. La superposición de capas corresponde con patrones de diseño y técnicas de composición.</p>		<p>11. La orientación de retículas corresponde con técnicas de diseño gráfico.</p> <p>12. La unión de retículas está acorde con métodos de diseño y tipo de proyecto.</p> <p>13. La relación cromática corresponde con guía de estilo y medio de salida.</p> <p>14. El ajuste de márgenes está acorde con métodos de diagramación y medio de salida.</p>
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	<p>Evidencia de Conocimiento: Evaluación del resultado de la argumentación y sustentación de la síntesis conceptual y la pertinencia del método aplicado a través de los procesos de definición del proyecto, bocetación y finalización de piezas gráficas vectoriales para impresión física y digital de acuerdo con una orden de producción y/o muestra aprobada.</p>	<p>Evidencia de desempeño: Observación del empleo de los métodos, sus herramientas, los recursos necesarios y suficientes de manera organizada y sistemática para la búsqueda, recuperación de la información requerida y su aplicación en la bocetación y finalización de piezas gráficas que mantengan el control en el buen uso de las jerarquías en la utilización de fotografías, fotomontajes e ilustraciones vectoriales, de acuerdo con una lista de chequeo previamente establecida.</p> <p>2. Identificar por medio de la observación y una lista chequeo los recursos suficientes para la ejecución del boceto y terminación de un afiche</p>	<p>Evidencia de producto: 1. Verificación del documento escrito (Brief), en el que se describen el método y los procesos aplicados a la elaboración de piezas gráficas que contienen material fotográfico.</p> <p>b. Identificar por medio de la observación y una lista chequeo los recursos suficientes para la ejecución del boceto y terminación de una infografía.</p> <p>2. Verificación de las piezas gráficas fotográficas que evidencian la</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01


	<p>2. Identificar por medio de la observación y una lista chequeo los recursos suficientes para la ejecución del boceto y terminación de un volante</p> <p>3. Realizar un volante y argumentar cada uno de los elementos y métodos utilizados para la elaboración de un volante (brief, boceto, jerarquía y color)</p>	<p>3. Realizar una infografía y argumentar cada uno de los elementos y métodos utilizados para la elaboración de un afiche (brief, boceto, jerarquía y color)</p>	<p>síntesis conceptual mediante una lista de chequeo previamente establecida y validada.</p>
INSTANCIAS VERIFICADORAS	<p>Instancias verificadoras para la elaboración de piezas gráficas en Adobe Illustrator:</p> <p>Para verificar la capacidad de elaborar piezas gráficas de acuerdo a métodos de diseño y tipo de proyecto en Adobe Illustrator, se pueden considerar las siguientes instancias:</p> <p>1. Adobe Illustrator: Evalúa las habilidades para crear y editar ilustraciones vectoriales, aplicar tipografía, trabajar con capas y efectos, y preparar archivos para diferentes formatos.</p> <p>Diseño de impresión: Esta</p>	<p>Instancias verificadoras para la elaboración de piezas gráficas en Adobe Illustrator:</p> <p>Para verificar la capacidad de elaborar piezas gráficas de acuerdo a métodos de diseño y tipo de proyecto en Adobe Illustrator, se pueden considerar las siguientes instancias:</p> <p>1. Adobe Illustrator: Evalúa las habilidades para crear y editar ilustraciones vectoriales, aplicar tipografía, trabajar con capas y efectos, y preparar archivos para diferentes formatos.</p> <p>Diseño de impresión: Esta certificación evalúa las habilidades para crear diseños para impresión, como folletos, posters, tarjetas de presentación y packaging.</p> <p>Diseño web: Esta certificación evalúa las habilidades para crear diseños para sitios web y aplicaciones móviles, incluyendo la optimización</p>	<p>Instancias verificadoras que pueden avalar las habilidades en la elaboración de piezas gráficas con Adobe Photoshop:</p> <p>Para verificar la capacidad de elaborar piezas gráficas de acuerdo a métodos de diseño y tipo de proyecto en Photoshop</p> <p>1. Adobe Photoshop: Evalúa las habilidades básicas para crear, editar y optimizar imágenes en Photoshop. evalúa las habilidades para usar Photoshop de forma avanzada, incluyendo técnicas de retoque fotográfico, diseño gráfico y composición.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01


	<p>certificación evalúa las habilidades para crear diseños para impresión, como folletos, posters, tarjetas de presentación y packaging.</p> <p>Diseño web: Esta certificación evalúa las habilidades para crear diseños para sitios web y aplicaciones móviles, incluyendo la optimización de imágenes y la creación de interfaces de usuario.</p> <p>2. Portafolio:</p> <p>Un portafolio online o físico que muestre una variedad de piezas gráficas realizadas en Adobe Illustrator, incluyendo diferentes métodos de diseño y tipos de proyectos.</p> <p>El portafolio debe incluir información sobre cada proyecto, como el objetivo, la metodología utilizada y los resultados obtenidos.</p> <p>Es importante que el portafolio esté bien organizado y que las piezas gráficas sean de alta calidad.</p> <p>3. Pruebas de habilidades:</p> <p>Existen plataformas online que ofrecen pruebas de habilidades para evaluar el conocimiento y las habilidades para Adobe Illustrator.</p>	<p>de imágenes y la creación de interfaces de usuario.</p> <p>2. Portafolio:</p> <p>Un portafolio online o físico que muestre una variedad de piezas gráficas realizadas en Adobe Illustrator, incluyendo diferentes métodos de diseño y tipos de proyectos.</p> <p>El portafolio debe incluir información sobre cada proyecto, como el objetivo, la metodología utilizada y los resultados obtenidos.</p> <p>Es importante que el portafolio esté bien organizado y que las piezas gráficas sean de alta calidad.</p> <p>3. Pruebas de habilidades:</p> <p>Existen plataformas online que ofrecen pruebas de habilidades para evaluar el conocimiento y las habilidades en Adobe Illustrator.</p> <p>Estas pruebas pueden ser útiles para demostrar las habilidades a un potencial empleador o cliente.</p> <p>Algunas plataformas que ofrecen pruebas de habilidades para Adobe Illustrator son: TestDome, HackerRank y Codility.</p> <p>4. Proyectos personales:</p> <p>Desarrollar proyectos personales en Adobe Illustrator es una excelente manera de practicar las habilidades y aprender nuevas técnicas.</p> <p>Estos proyectos pueden ser de cualquier tipo,</p>	<p>2. Proyectos académicos:</p> <p>Los proyectos realizados durante la formación en la media técnica pueden ser una excelente forma de demostrar las habilidades en Photoshop.</p> <p>Es importante que los proyectos sean de alta calidad y que demuestren dominio de las diferentes técnicas del programa.</p> <p>Los profesores pueden evaluar los proyectos y proporcionar retroalimentación constructiva.</p> <p>3. Prácticas profesionales:</p> <p>Las prácticas profesionales en proyectos institucionales del sector del diseño gráfico pueden ser una oportunidad para poner en práctica las habilidades en Photoshop.</p> <p>Al finalizar las prácticas, el estudiante puede obtener un certificado que avale su experiencia.</p> <p>4. Portafolio:</p> <p>Un portafolio online o físico que muestre una selección de los mejores trabajos realizados en Photoshop durante la formación en la media técnica.</p>
--	--	--	---

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01

	<p>habilidades en Adobe Illustrator. Estas pruebas pueden ser útiles para demostrar las habilidades a un potencial empleador o cliente. Algunas plataformas que ofrecen pruebas de habilidades para Adobe Illustrator son: TestDome, HackerRank y Codility.</p> <p>4. Proyectos personales:</p> <p>Desarrollar proyectos personales en Adobe Illustrator es una excelente manera de practicar las habilidades y aprender nuevas técnicas.</p> <p>Estos proyectos pueden ser de cualquier tipo, como ilustraciones, posters, logos, animaciones o diseños para redes sociales.</p> <p>Es importante compartir los proyectos personales en línea o en portafolios para que puedan ser vistos por otros.</p>	<p>como ilustraciones, posters, logos, animaciones o diseños para redes sociales.</p> <p>Es importante compartir los proyectos personales en línea o en portafolios para que puedan ser vistos por otros.</p>	<p>El portafolio debe incluir información sobre cada proyecto, como el objetivo, la metodología utilizada y los resultados obtenidos.</p> <p>Es importante que el portafolio esté bien organizado y que las piezas gráficas sean de alta calidad.</p> <p>5. Concursos de diseño:</p> <p>Participar en concursos de diseño puede ser una forma de obtener reconocimiento por las habilidades en Photoshop y ganar experiencia en la elaboración de piezas gráficas para diferentes tipos de clientes.</p> <p>6. Software de gestión de aprendizaje:</p> <p>Algunas plataformas de formación online, como Moodle o Canvas, permiten a los estudiantes subir sus trabajos y recibir feedback de los profesores.</p> <p>Esta puede ser una forma de obtener una evaluación formal de las habilidades en Photoshop.</p>
ACTIVIDADES DE NIVELACIÓN, APOYO O	<p>Nivelación: Presentación de actividades con el apoyo de estudiantes monitores para</p>	<p>Nivelación: Presentación de actividades con el apoyo de estudiantes monitores para ayudar al estudiante a alcanzar los objetivos</p>	<p>Nivelación: Presentación de actividades con el apoyo de estudiantes monitores para</p>


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01

SUPERACIÓN	<p>ayudar al estudiante a alcanzar los objetivos propuestos. Las actividades serán adaptadas de acuerdo a las competencias y capacidades físicas o cognitivas del estudiante.</p> <p>Apoyo: Realización de las actividades pendientes durante cada uno de los períodos académicos, que ayuden al estudiante a superar las debilidades identificadas en ellos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Afiches, Collage y Grafitis. - Análisis de información: gráficos, videos, películas... - Brochure (Folleto). -Consultas e investigaciones. - Crucigramas y -Sopas de letras. -Cuadros comparativos y sinópticos. -Cuentos y - Ensayos. Fichas didácticas. Infografías. -Líneas de tiempo. -Mapas conceptuales y mentales. -Mesa redonda o Foros. -Nube de palabras. - Propuestas de soluciones tecnológicas: diseños, logotipos, maquetas... Talleres. -Presentación del cuaderno, entre otros. 	<p>propuestos. Las actividades serán adaptadas de acuerdo a las competencias y capacidades físicas o cognitivas del estudiante.</p> <p>Apoyo: Realización de las actividades pendientes durante cada uno de los períodos académicos, que ayuden al estudiante a superar las debilidades identificadas en ellos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Afiches, Collage y Grafitis. -Análisis de información: gráficos, videos, películas... - Brochure (Folleto). -Consultas e investigaciones. -Crucigramas y -Sopas de letras. -Cuadros comparativos y sinópticos. - Cuentos y -Ensayos. Fichas didácticas. Infografías. -Líneas de tiempo. -Mapas conceptuales y mentales. -Mesa redonda o Foros. -Nube de palabras. -Propuestas de soluciones tecnológicas: diseños, logotipos, maquetas... Talleres. -Presentación del cuaderno, entre otros. <p>Profundización: Realización de actividades con aquel estudiante que ha adquirido los aprendizajes básicos en cada uno de los periodos académicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Las actividades se pueden realizar individualmente o en pequeños grupos. -Técnicas de búsqueda y tratamiento de la información. -Análisis de información. - Planteamiento y propuesta de diseño de soluciones tecnológicas. -Socialización del aprendizaje. 	<p>ayudar al estudiante a alcanzar los objetivos propuestos. Las actividades serán adaptadas de acuerdo a las competencias y capacidades físicas o cognitivas del estudiante.</p> <p>Apoyo: Realización de las actividades pendientes durante cada uno de los períodos académicos, que ayuden al estudiante a superar las debilidades identificadas en ellos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Afiches, Collage y Grafitis. - Análisis de información: gráficos, videos, películas... -Brochure (Folleto). -Consultas e investigaciones. -Crucigramas y - Sopas de letras. -Cuadros comparativos y sinópticos. - Cuentos y -Ensayos. Fichas didácticas. Infografías. -Líneas de tiempo. -Mapas conceptuales y mentales. -Mesa redonda o Foros. -Nube de palabras. -Propuestas de soluciones tecnológicas: diseños, logotipos, maquetas... Talleres. -Presentación del cuaderno, entre otros. <p>Profundización: Realización de actividades con aquel estudiante que ha adquirido los aprendizajes</p>
-------------------	---	---	--


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01

	<p>Profundización: Realización de actividades con aquel estudiante que ha adquirido los aprendizajes básicos en cada uno de los periodos académicos.</p> <p>-Las actividades se pueden realizar individualmente o en pequeños grupos.</p> <p>-Técnicas de búsqueda y tratamiento de la información. - Análisis de información. - Planteamiento y propuesta de diseño de soluciones tecnológicas. -Socialización del aprendizaje.</p>		<p>básicos en cada uno de los periodos académicos.</p> <p>-Las actividades se pueden realizar individualmente o en pequeños grupos.</p> <p>-Técnicas de búsqueda y tratamiento de la información. - Análisis de información. - Planteamiento y propuesta de diseño de soluciones tecnológicas. -Socialización del aprendizaje.</p>
--	---	--	--


GRADO: ONCE		IHS: 15	
ÁREA/ASIGNATURA: DISEÑO Y ARTE GRÁFICO	DOCENTES: WILLIAM ALVAREZ JANETH GONZALEZ		GRUPO: 1101
PERIODO	1	2	3
PREGUNTA ORIENTADORA	¿Cómo diseñar interfaz gráfica de usuario de acuerdo con	¿Cómo diseñar interfaz gráfica de usuario de acuerdo con metodologías de diseño y tipo de producto y Cómo coordinar los procesos de	¿Cómo coordinar los procesos de preimpresión de acuerdo con los

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01


	metodologías de diseño y tipo de producto?	preimpresión de acuerdo con los parámetros técnicos y el medio de salida?	parámetros técnicos y el medio de salida?
ESTÁNDARES O CRITERIOS	<p>MÓDULO 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La recolección de requerimientos está acorde con técnicas de levantamiento y de análisis de información. 2. El chequeo de tendencias está acorde con técnicas de análisis de información y de usabilidad. 3. La correlación del concepto gráfico está acorde con el manual de identidad visual corporativo y técnicas de análisis de información. 4. El enlistamiento de usos está acorde con técnicas de usabilidad y de levantamiento de información. 5. La constatación del perfil de usuario está acorde con tipo de producto y técnicas de levantamiento de información. 6. La formulación de objetivos corresponde con requerimientos y metodología de elaboración de proyectos. 	<ol style="list-style-type: none"> 15. La fijación de elementos está acorde con técnicas de diseño y parámetros de comunicación visual. 16. La modificación de elementos está de acuerdo con técnicas 18. La secuencia de tareas está acorde con protocolos de funcionamiento y métodos de experiencia de usuario. 19. El cotejo de parámetros corresponde con protocolos de funcionamiento y tipo de prueba. 20. La compilación de resultados está acorde con metodologías de análisis de información. 21. La corrección de hallazgos está acorde con resultados de prueba y técnicas de prototipado. <p>MÓDULO 4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La verificación de la información de la pieza gráfica corresponde con la metodología técnica y diagramación del producto. 2. La definición de la matriz de impresión coincide con la tipología del producto gráfico y el sistema de impresión. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. La aprobación del pre-vuelo corresponde con las características de la prueba y las especificaciones técnicas de producción. 2. La inspección del proceso de producción está de acuerdo con las normas técnicas y plan de control. 3. El seguimiento a las máquinas e instrumentos está de acuerdo con los manuales de funcionamiento y tiempos de planificación. 4. La orientación de labores está de acuerdo con los manuales de funciones y las características de la orden de producción. 5. La aprobación de productos intermedios coincide con las especificaciones técnicas de la imposición. 6. El manejo de controladores ambientales está de acuerdo con las

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01


	<p>7. La comparación de alternativas de solución está acorde con requerimientos y tipo de producto.</p> <p>8. La organización del mapa de navegación está acorde con el tipo de producto y jerarquía de la información.</p> <p>9. La selección de plantilla está acorde con el requerimiento y tipo de producto.</p> <p>10. La asignación de componentes está acorde con el tipo de software y técnicas de diseño.</p> <p>11. El ajuste del tamaño de pantallas está acorde con tipo de producto y técnicas de diseño.</p> <p>12. La asociación de secuencias de pantallas corresponde con tipo de software y mapa de navegación.</p> <p>13. La inclusión de elementos gráficos está acorde con tipo de producto y técnicas de diseño.</p> <p>14. El uso de tipografía está acorde con el tipo de producto y técnicas de diseño.</p>	<p>3. La valoración del impacto ambiental está de acuerdo con el ciclo de vida del producto gráfico y las técnicas de evaluación.</p> <p>4. La elaboración del flujo de trabajo está de acuerdo con las especificaciones técnicas del producto y cronograma.</p> <p>5. Los ajustes a los equipos están de acuerdo con el manual de operación y flujo de trabajo del CTP.</p> <p>6. La definición de los materiales corresponden con las fichas técnicas y sistema de impresión.</p> <p>7. La asignación de actividades de producción está de acuerdo con la programación del flujo de trabajo y competencias de los trabajadores.</p> <p>8. La elaboración del plan de trabajo de soporte técnico está de acuerdo con las políticas de gestión de la información y criterios técnicos.</p> <p>9. La construcción de la ficha técnica del producto corresponde con la orden de producción y criterios técnicos.</p>	<p>especificaciones de producción y fichas técnicas de proveedores.</p> <p>7. La clasificación de productos corresponde con la ficha técnica y plan de control.</p> <p>8. La solución de contingencias cumple con los procedimientos y plan de trabajo de soporte técnico de red.</p> <p>9. La aprobación de la matriz de impresión cumple con características técnicas de imposición y especificaciones de la orden de producción.</p> <p>10. El diligenciamiento de las listas de verificación técnica está de acuerdo con el plan de control y ficha técnica del producto.</p> <p>11. La formulación de acciones de mejora corresponde con los puntos críticos y plan de control.</p> <p>12. La aprobación de la prueba contrato está de acuerdo al sistema de impresión y la ficha técnica.</p>
--	--	--	---

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01


	<p>15. La distribución de contenidos está acorde con el tipo de producto y técnicas de diseño.</p> <p>16. La interrelación de componentes corresponde con técnicas de diseño.</p> <p>17. La disposición de elementos corresponde con métodos de composición visual y prototipado.</p>		<p>13. El registro de la información está de acuerdo con el sistema de gestión documental y plan de control.</p>
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	<p>Evidencia de Conocimiento: Evaluar el resultado de la argumentación y sustentación de la síntesis conceptual y la pertinencia del método aplicado a través de los procesos de definición del proyecto, bocetación y finalización de piezas gráficas para entorno editorial de acuerdo con una orden de producción y/o muestra aprobada aplicando esto en medios para el trabajo editorial.</p> <p>2. Identificar por medio de la observación y una lista chequeo los recursos suficientes para la ejecución del boceto y terminación de una revista.</p>	<p>Evidencia de desempeño: Observar el empleo de los métodos, sus herramientas, los recursos necesarios y suficientes de manera organizada y sistemática para la búsqueda, recuperación de la información requerida y su aplicación en la bocetación y finalización de piezas gráficas editoriales y audiovisuales, de acuerdo con una lista de chequeo previamente establecida que permitan tener un control de calidad en medios de trabajo editoriales y audiovisuales.</p> <p>2. Identificar por medio de la observación y una lista chequeo los recursos suficientes para la ejecución del boceto y terminación de un periódico.</p> <p>3. Realizar una portada de un periódico y argumentar cada uno de los elementos y métodos utilizados para la elaboración de un afiche (brief, boceto, jerarquía y color)</p>	<p>Evidencia de producto: 1. Verificación del storyboard, en el que se describen el método y los procesos aplicados a la elaboración de piezas gráficas, planos y líneas de tiempo.</p> <p>2. Identificar por medio de la observación y una lista chequeo los recursos suficientes para la ejecución del boceto y terminación de un stop motion.</p> <p>2. Verificación de las piezas gráficas y material audiovisual editado que evidencian la síntesis conceptual mediante una lista de chequeo previamente establecida.</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01


	<p>3. Realizar una portada de una revista y argumentar cada uno de los elementos y métodos utilizados para la elaboración de un afiche (brief, boceto, jerarquía y color)</p>		
INSTANCIAS VERIFICADORAS	<p>Instancias verificadoras que pueden avalar las habilidades en la elaboración de piezas gráficas con Adobe InDesign:</p> <p>Para verificar la capacidad de elaborar piezas gráficas de acuerdo a métodos de diseño y tipo de proyecto en Adobe InDesign, se pueden considerar las siguientes instancias:</p> <p>1. Rúbricas de evaluación:</p> <p>Se pueden utilizar rúbricas de evaluación para evaluar de forma específica las habilidades en InDesign. Las rúbricas deben incluir</p>	<p>Instancias verificadoras para la elaboración de piezas gráficas en Adobe Premier:</p> <p>Para verificar la capacidad de elaborar piezas gráficas de acuerdo con métodos de diseño y tipo de proyecto en Adobe Premier, se pueden considerar las siguientes instancias:</p> <p>1. Rúbricas de evaluación:</p> <p>Se pueden utilizar rúbricas de evaluación para evaluar de forma específica las habilidades en Premiere Pro. Las rúbricas deben incluir criterios claros y objetivos para la evaluación.</p> <p>2. Pruebas de habilidades:</p> <p>Existen proyectos dentro de la institución</p>	<p>Instancias verificadoras para la elaboración de piezas gráficas en Adobe After Effects:</p> <p>Para verificar la capacidad de elaborar piezas gráficas de acuerdo a métodos de diseño y tipo de proyecto en Adobe After Effects, se pueden considerar las siguientes instancias:</p> <p>1. Rúbricas de evaluación:</p> <p>Se pueden utilizar rúbricas de evaluación para evaluar de forma específica las habilidades en After Effects. Las rúbricas deben incluir criterios claros y objetivos para</p>

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01


	<p>criterios claros y objetivos para la evaluación.</p> <p>2. Pruebas de habilidades:</p> <p>Existen plataformas online que ofrecen pruebas de habilidades para evaluar el conocimiento y las habilidades en InDesign. Estas pruebas pueden ser útiles para evaluar el progreso de los estudiantes.</p> <p>3.</p> <p>Autoevaluación:</p> <p>La autoevaluación puede ser una herramienta útil para que los estudiantes reflexionen sobre sus propias habilidades en InDesign. Se pueden utilizar diferentes herramientas para la autoevaluación, como cuestionarios o listas de verificación.</p>	<p>que permiten evidenciar las pruebas de habilidades para evaluar el conocimiento y las habilidades en Premiere Pro. Estas pruebas pueden ser útiles para evaluar el progreso de los estudiantes.</p> <p>3.</p> <p>Autoevaluación:</p> <p>La autoevaluación puede ser una herramienta útil para que los estudiantes reflexionen sobre sus propias habilidades en Premiere Pro. Se pueden utilizar diferentes herramientas para la autoevaluación, como cuestionarios o listas de verificación.</p>	<p>la evaluación.</p> <p>2. Pruebas de habilidades:</p> <p>Existen proyectos de animación y producción audiovisual en la institución que permiten dar pruebas de habilidades para evaluar el conocimiento y las habilidades en After Effects. Estas pruebas pueden ser útiles para evaluar el progreso de los estudiantes.</p> <p>3. Autoevaluación:</p> <p>La autoevaluación puede ser una herramienta útil para que los estudiantes reflexionen sobre sus propias habilidades en After Effects. Se pueden utilizar diferentes herramientas para la autoevaluación, como cuestionarios o listas de verificación.</p>
--	---	---	---

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01

ACTIVIDADES DE NIVELACIÓN, APOYO O SUPERACIÓN	<p>Nivelación: Presentación de actividades con el apoyo de estudiantes monitores para ayudar al estudiante a alcanzar los objetivos propuestos. Las actividades serán adaptadas de acuerdo a las competencias y capacidades físicas o cognitivas del estudiante.</p> <p>Apoyo: Realización de las actividades pendientes durante cada uno de los períodos académicos, que ayuden al estudiante a superar las debilidades identificadas en ellos: -Afiches, Collage y Grafitis. - Análisis de información: gráficos, videos, películas... -Brochure (Folleto). -Consultas e investigaciones. -Crucigramas y - Sopas de letras. -Cuadros comparativos y sinópticos. - Cuentos y -Ensayos. Fichas didácticas. Infografías. -Líneas de tiempo. -Mapas conceptuales y mentales. -Mesa redonda o Foros. -Nube de palabras. -Propuestas de soluciones tecnológicas: diseños, logotipos, maquetas... Talleres. -Presentación del cuaderno, entre otros.</p>	<p>Nivelación: Presentación de actividades con el apoyo de estudiantes monitores para ayudar al estudiante a alcanzar los objetivos propuestos. Las actividades serán adaptadas de acuerdo a las competencias y capacidades físicas o cognitivas del estudiante.</p> <p>Apoyo: Realización de las actividades pendientes durante cada uno de los períodos académicos, que ayuden al estudiante a superar las debilidades identificadas en ellos: -Afiches, Collage y Grafitis. -Análisis de información: gráficos, videos, películas... - Brochure (Folleto). -Consultas e investigaciones. -Crucigramas y -Sopas de letras. -Cuadros comparativos y sinópticos. - Cuentos y -Ensayos. Fichas didácticas. Infografías. -Líneas de tiempo. -Mapas conceptuales y mentales. -Mesa redonda o Foros. -Nube de palabras. -Propuestas de soluciones tecnológicas: diseños, logotipos, maquetas... Talleres. -Presentación del cuaderno, entre otros.</p> <p>Profundización: Realización de actividades con aquel estudiante que ha adquirido los aprendizajes básicos en cada uno de los periodos académicos. -Las actividades se pueden realizar individualmente o en pequeños grupos. -Técnicas de búsqueda y tratamiento de la información. -Análisis de información. - Planteamiento y propuesta de diseño de</p>	<p>Nivelación: Presentación de actividades con el apoyo de estudiantes monitores para ayudar al estudiante a alcanzar los objetivos propuestos. Las actividades serán adaptadas de acuerdo a las competencias y capacidades físicas o cognitivas del estudiante.</p> <p>Apoyo: Realización de las actividades pendientes durante cada uno de los períodos académicos, que ayuden al estudiante a superar las debilidades identificadas en ellos: -Afiches, Collage y Grafitis. - Análisis de información: gráficos, videos, películas... -Brochure (Folleto). -Consultas e investigaciones. -Crucigramas y - Sopas de letras. -Cuadros comparativos y sinópticos. - Cuentos y -Ensayos. Fichas didácticas. Infografías. -Líneas de tiempo. -Mapas conceptuales y mentales. -Mesa redonda o Foros. -Nube de palabras. -Propuestas de soluciones tecnológicas: diseños, logotipos, maquetas... Talleres. -Presentación del cuaderno, entre otros.</p>
--	---	--	---

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01

	<p>Profundización: Realización de actividades con aquel estudiante que ha adquirido los aprendizajes básicos en cada uno de los periodos académicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Las actividades se pueden realizar individualmente o en pequeños grupos. -Técnicas de búsqueda y tratamiento de la información. - Análisis de información. - Planteamiento y propuesta de diseño de soluciones tecnológicas. -Socialización del aprendizaje. 	<p>soluciones tecnológicas. -Socialización del aprendizaje.</p>	<p>Profundización: Realización de actividades con aquel estudiante que ha adquirido los aprendizajes básicos en cada uno de los periodos académicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Las actividades se pueden realizar individualmente o en pequeños grupos. -Técnicas de búsqueda y tratamiento de la información. - Análisis de información. - Planteamiento y propuesta de diseño de soluciones tecnológicas. -Socialización del aprendizaje.
--	--	---	--

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01

BIBLIOGRAFÍA:

Normatividad:

- Ley 115 de 1994: Ley General de Educación.
- Decreto 1860 de 1994: Por el cual se reglamenta la Ley 115 de 1994.
- Resolución 2343 de 2007: Por la cual se definen los lineamientos curriculares para la educación media técnica.
- Guía de Orientación para la Media Técnica: Ministerio de Educación Nacional.

Documentos curriculares:

- Plan de estudios de la media técnica en diseño y arte gráfico.
- Programa de formación de la media técnica en diseño y arte gráfico.
- Guía de aprendizaje de la media técnica en diseño y arte gráfico.

Libros:

- Diseño gráfico: una nueva historia de Ellen Lupton y Abbott Miller.
- Los fundamentos del diseño de Robin Landa.
- Tipografía: manual del diseño de tipos de Ellen Lupton.
- Diseño gráfico: principios y prácticas de Alan Cooper.
- After Effects: la guía completa de Steve Holmes.


Sitios web:

- Ministerio de Educación Nacional: <https://www.mineducacion.gov.co/>
- Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA): <https://www.sena.edu.co/>
- Universidad de Antioquia: <https://www.udea.edu.co/>
- Universidad Pontificia Bolivariana: <https://www.upb.edu.co/>
- Institución Universitaria Pascual Bravo: <https://pascualbravo.edu.co/>

Revistas:

- Diseño Gráfico (revista de la Asociación Colombiana de Diseño Gráfico)
- Tipografía & Diseño (revista especializada en tipografía y diseño)
- La Factoría (revista especializada en diseño gráfico e ilustración)

Otras fuentes:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDADORES Formando individuos competentes, solidarios, pacíficos y con proyecto de vida		
	CÓDIGO: GA-PI-01	PLAN DE ÁREA	VERSIÓN: 01

- Blogs de diseño gráfico
- Portafolios de diseñadores gráficos
- Museos de diseño
- Eventos de diseño