

“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujer en México”

ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL NO. 217  
“JOSÉ DE JESÚS NIETO MONTERO”  
C.C.T 15EBH0403H  
CAMPO DISCIPLINAR: COMUNICACIÓN  
ASIGNATURA: DISEÑO DIGITAL

**OPCIÓN II DE REGULARIZACIÓN**

**II. EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DESARROLLADAS DE LA MANERA AUTODIDACTA O POR EXPERIENCIA EN EL TRABAJO EN ESCENARIOS REALES O SIMULADOS PARA LOS GRUPOS DE SEXTO SEMESTRE**

**DISEÑO DIGITAL  
TIPO DE EVIDENCIA: CONOCIMIENTO  
SEXTO SEMESTRE  
CICLO ESCOLAR 2022-2023**

**NOMBRE DEL ESTUDIANTE:** \_\_\_\_\_ **GRADO:** \_\_\_\_\_ **GRUPO:** \_\_\_\_\_

**PROFESORA:** Erika Jannet Guzmán García. **ACIERTOS:** \_\_\_\_\_ **CALIFICACIÓN:** \_\_\_\_\_

**INDICACIONES GENERALES**

- 1) Contestar a mano con tinta negra o azul
- 2) Revisa la rúbrica para la entrega de trabajo.
- 3) La entrega es en físico el miércoles 12 de Julio de 2023

<b>Alumno:</b>			
<b>Tipo de Evaluación:</b>	<input type="radio"/> Diagnóstica <input checked="" type="radio"/> Formativa <input checked="" type="radio"/> Sumativa <input type="radio"/> Autoevaluación <input type="radio"/> Coevaluación <input checked="" type="radio"/> Heteroevaluación	<b>Momento:</b>	<input type="radio"/> Apertura <input checked="" type="radio"/> Desarrollo <input type="radio"/> Cierre
<b>Trabajo:</b>	<input checked="" type="radio"/> Individual <input type="radio"/> Binas <input type="radio"/> Equipo	<b>Fecha:</b>	<b>Grupo:</b>
<b>Docente</b>	<b>ERIKA JANNET GUZMAN GARCIA</b>		

Competencias Profesionales Básicas
<b>CPBT 1</b> Integra información digital mediante la creación de documentos electrónicos, empleando software de aplicación, como procesadores de texto y editor de imágenes de manera responsable y creativa en ámbitos laborales, escolares y la vida cotidiana.
<b>CPBT 6</b> Elabora diversos recursos gráficos publicitarios utilizando software de diseño, permitiendo su publicación en medios digitales e impresos para comunicar ideas o emociones aplicables a contextos laborales, escolares y de la vida cotidiana, en un ambiente ético e innovador, mostrando flexibilidad y apertura a diferentes puntos de vista.

## BLOQUE I. Software para diseño de imágenes mapa bits

### PRACTICA 1. Capas

Criterios	Sí	No
<b>Fondo</b>		
1. Presenta al menos 4 capas		
2. Incluye diferentes objetos-imágenes editadas de forma personalizada		
3. Utiliza las herramientas: varita mágica, borrador, recortar, lazos y marcos		
<b>Forma</b>		
4. Entrega en el tiempo especificado por el docente		
5. Presenta la práctica de manera digital		
6. Presenta el archivo en formatos digitales PSD y JPG		
<b>CALIFICACIÓN FINAL 5%</b>		

### PRACTICA 1. Filtros

Criterios	Sí	No
<b>Fondo</b>		
1. Presenta al menos 2 capas		
2. Incluye imágenes		

3. Aplica filtros para modificar las imágenes o fotografías, utilizando efectos especiales para mejorar dichas imágenes		
4. Usa por lo menos 1 familia de filtros (artístico, bosquejar, desenfocar, distorsionar, etc)		
<b>Forma</b>		
5. Entrega en el tiempo especificado por el docente		
6. Presenta la práctica de manera digital		
7. Presenta el archivo en formatos digitales PSD y JPG		
<b>CALIFICACIÓN FINAL 5%</b>		

## BLOQUE II. Software para diseño de imágenes vectoriales

### PRÁCTICA 1: Figuras geométricas

Criterios	Sí	No
<b>Fondo</b>		
8. Utiliza al menos 2 mesas de trabajo		
9. Cada mesa de trabajo contiene al menos el diseño de un objeto.		
10. El diseño contiene al menos 4 formas geométricas.		
11. En cada figura modifica el color de relleno, contorno, grosor de trazo.		
12. Utiliza la herramienta TRANSFORMACIÓN para realizar el diseño.		
13. Utiliza la herramienta ORGANIZAR para traer al frente o enviar atrás las formas geométricas.		
14. Aplica las herramientas AGRUPAR y DESAGRUPAR en el objeto.		
<b>Forma</b>		
15. Presenta el archivo en formatos digitales .AI y .JPG		
<b>CALIFICACIÓN FINAL 5%</b>		

### PRÁCTICA 2: Patrones

Criterios	Sí	No
<b>Fondo</b>		
1. Utiliza al menos 2 mesas de trabajo		
2. Cada mesa de trabajo contiene al menos el diseño de un objeto.		
3. Utiliza formas geométricas para diseñar objetos sencillos (casa, tren, lápiz, etc).		
4. Convierte en símbolo al menos un objeto.		
5. Utiliza la herramienta TRANSFORMACIÓN para realizar el diseño.		
6. Utiliza la herramienta ORGANIZAR para traer al frente o enviar atrás las formas geométricas.		

7. Aplica las herramientas AGRUPAR y DESAGRUPAR en el objeto.		
<b>Forma.</b>		
8. Presenta el archivo en formatos digitales .AI y .JPG		
<b>CALIFICACIÓN FINAL 5%</b>		

### PRÁCTICA 3: Manipulación de Figuras

Criterios	Sí	No
<b>Fondo</b>		
1. Utiliza al menos 1 mesa de trabajo		
2. Utiliza una herramienta de dibujo (línea, rectángulo, elipse, polígono, estrella).		
3. Utiliza la herramienta ANCHURA.		
4. Aplica una herramienta de DISTORSIÓN DE ENVOLVENTE.		
5. Utiliza la herramienta TRANSFORMACIÓN para realizar el diseño.		
6. Utiliza la herramienta ORGANIZAR para traer al frente o enviar atrás las formas geométricas.		
7. Aplica las herramientas AGRUPAR y DESAGRUPAR en el objeto.		
8. Aplica DISTORSIONAR Y TRANSFORMAR.		
9. Aplica Cuadrícula de perspectiva.		
<b>Forma</b>		
10. Presenta el archivo en formatos digitales .AI y .JPG		
<b>CALIFICACIÓN FINAL 15%</b>		

### PRÁCTICA 4: “Interacción de los objetos”

Criterios	Sí	No
<b>Fondo</b>		
1. Utiliza al menos 2 mesas de trabajo.		
2. Utiliza al menos 2 herramientas de dibujo.		
3. Utiliza al menos 2 variantes de la herramienta BUSCATRAZOS.		
4. Aplica la herramienta TRANSFORMACIÓN.		
5. Aplica la herramienta AGRUPAR.		
6. Aplica la herramienta DISTORSIÓN DE ENVOLVENTE		
<b>Forma</b>		
7. Presenta el trabajo en formatos digitales .AI y .JPG		
<b>CALIFICACIÓN FINAL 15 %</b>		

## PRÁCTICA 5: “Texto”

Criterios	Sí	No
<b>Fondo</b>		
1. Utiliza al menos 2 mesas de trabajo.		
2. Utiliza al menos 2 herramientas de dibujo.		
3. Utiliza al menos 2 variantes de la herramienta BUSCATRAZOS.		
4. Redacta un texto en área.		
5. Redacta un texto en trazado.		
6. Redacta un texto vertical		
7. Redacta un texto vertical en área.		
8. Redacta un texto vertical en trazado.		
<b>Forma</b>		
9. Presenta el trabajo en formatos digitales .AI y .JPG		
10. Redacta el texto sin errores de ortografía y gramática.		
<b>CALIFICACIÓN FINAL 10 %</b>		

### BLOQUE I IMÁGENES MAPA BITS

#### Actividad 1. Elaborar un resumen. [5%]

- Realizar la lectura del texto “Introducción al diseño digital” y redactar un resumen.

#### Actividad 2. Barra de herramientas. [10%]

- Realizar las lecturas de los textos “Herramientas de Selección” y “Caja de Herramientas” Y elabora un cuadro sinóptico.

### BLOQUE II IMÁGENES VECTORIALES

#### Actividad 3. Elaborar un resumen. [5%]

- Realizar la lectura del texto “Introducción al diseño de imágenes vectoriales” y redactar un resumen.

**Actividad 4. Ejercicio sobre barra de herramientas. [10%]** • Realiza la lectura “Herramientas Básicas” Software para la edición de imágenes vectoriales y realiza un mapa cognitivo

**Actividad 5. Cuadro comparación de imágenes vectoriales y mapa bits. [10%]**

### BLOQUE III MULTIMEDIA.

Menciona los sistemas multimedia tradicionales	Menciona los sistemas multimedia actuales

Escribe las ventajas y las desventajas de los sistemas multimedia	
VENTAJAS	DESVENTAJAS
¿cuáles son las características de los sistemas multimedia?	

TIPOS DE MULTIMEDIA	CONCEPTO
•Multimedia educativa:	
•Multimedia publicitaria:	
•Multimedia comercial	
•Multimedia informativa	

## OPCIÓN 2 DE REGULARIZACIÓN

### II. EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DESARROLLADAS DE LA MANERA AUTODIDACTA O POR EXPERIENCIA EN EL TRABAJO EN ESCENARIOS REALES O SIMULADOS PARA LOS GRUPOS DE SEXTO SEMESTRE

Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_

Nombre del Profesor: Erika Jannet Guzmán García

Escala valorativa del trabajo

#### ESCALA DE RANGO

Criterios	Excelente (3)	Bueno (2)	Mínimamente satisfactorio (1)	Insuficiente (0)
1. Respeta el formato solicitado.				
2. Presenta portada, con lo solicitado				
3. Uso correcto de la ortografía				
Contesta correctamente todas las				
4. actividades				
Entrega actividades en tiempo y				
5. forma				
6. Asiste puntualmente a todas sus asesorías				
7. Lleva material completo a la asesoría				
8. Trabaja con limpieza y orden				
Todas las actividades están				
9. completas				
10. Obtiene los aprendizajes esperados				
11. Participa en las actividades				
12. Bibliografía				
Búsqueda de información en				
13. diferentes				
fuentes. (mínimo 3 fuentes)				
<b>TOTAL</b>				
<b>Ac= 39 cal. 7</b>				
<b>Ac=26 cal. 6</b>				
<b>Ac=13 cal. 5</b>				
<b>Ac= menos de 12 Cal. 0</b>				
OBSERVACIONES FINALES				

Competencias Genéricas:	Atributos :	Siempre 4	Casi siempre 3	Algunas veces 2	Casi nunca 1
4.5	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.				
5.1	Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.				
8.1	Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.				

Retroalimentación: