

REGLAMENTO DEL LABORATORIO DE INFORMÁTICA

- 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.

**Profra. Patricia Cajiga
Hernández Jauregui**

2° Semestre Diseño Gráfico

Corel Draw

Ciclo 2012

Febrero a junio 2012

Conocimientos previos:

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Conocimientos Illustrator
> Sistema Macintosh

PROYECTO	SUBPROYECTOS	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS	RELACION CON ASIGNATURAS	COMPETENCIAS ACTITUDINALES
PROYECTO1 Conocer el ambiente de Corel Draw y prepara archivos básicos	1.1 Introducción al Corel Draw: a) Entorno y Herramientas. 1.2 Trabajo con archivos a) Abrir, Guardar e Importar 1.3 Configurar los dibujos a) Preparar página b) Herramientas básicas c) Objetos 1.4 Dibujo de objetos a) Líneas y curvas b) Polilíneas y polígonos c) Estrellas y Formas básicas	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de el manejo básico del Programa. • Herramientas básicas y sus funciones. • Creación de forma y objetos simples a objetos complicados. 	Compresión Informativas Analizar Practicar Diseño de logotipos	Diseño bi-tridimensional Teoría del color Teoría del diseño	Autoestima Convivencia en equipo. Disciplina conciente. Responsabilidad
PROYECTO 2 Dar formato y forma a los archivos	2.1 Relleno de objetos a) Elegir y Relleno uniforme b) Paletas de colores y Degradado c) Patrones y Texturas 2.2 Configurar líneas y contornos. a) Contornos, Atributos y Copiar propiedades 2.3 Seleccionar objetos a) Contorno b) Copiar y Eliminar	<ul style="list-style-type: none"> • Diversos rellenos y diseño de líneas varias, para efectos y sensaciones. • herramientas para dar diversas texturas, patrones determinados y creación de patrones. 	Lectoras Desarrollo Ubicación Informativas Diseño de texturas en texto	Técnicas de Representación Gráfica. Teoría del color Teoría del Diseño	Responsabilidad convivencia en equipo. Autoestima
PROYECTO 3 Sistemas operativos de red.	3.1 Agregar Texto. a) Tipos de texto artístico b) Párrafo / Ortografía 3.2 Formato del texto a) Sangrías, Tabulación, Columnas y Listas 3.3 Efectos especiales a) Perspectiva, Envolturas Contornos, Bisel, Extrusión Siluetas, Lente e Interacciones 3.4 Base de datos a) Datos asociados b) Administrador datos-objetos c) Bitmaps / Vectorización	<ul style="list-style-type: none"> • 	Lectoras Desarrollo Ubicación Informativas Diseño de páginas	Tipografía Diseño Editorial Indesing	Responsabilidad convivencia en equipo. Autoestima

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 Macintosh

Durante este Tercer semestre, los alumnos trabajaran diversos proyectos, realizando como practicas cada uno de los subproyectos, y al finalizar cada proyecto se realizará una evaluación.