

## 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.



**Profr. Armando Pérez Bolaños**

**3º DE PREPARATORIA  
TÉCNICA DISEÑO  
GRÁFICO**

**Computación en  
Diseño  
Indesign CS6**

**Ciclo  
Agosto-Diciembre 2020**

## INDESIGN CS6

### Conocimientos previos:

- Windows
- Explorador de Windows
- Internet- Navegadores, Buscadores y servicios
- Corel Draw x5, Dreamweaver y Office básico

UNIDAD	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
UNIDAD 1 Introducción al Indesign	Descripción de la pantalla principal de indesign	Presentación Reglamento Material Forma de trabajo Evaluación Introducción a la materia	Practicas Explicación del profesor Uso de videos	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
UNIDAD 1 Introducción al Indesign	Descripción de la pantalla principal de indesign entorno Herramientas.	Presentación Reglamento Material Forma de trabajo Evaluación Introducción a la materia	Explicación del profesor Uso de videos	Incremento de habilidades lectoras. Solución de problemas. Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura
UNIDAD 1 Trabajo con archivos	Abrir Guardar en diversos formatos Importar	Que el alumno conozca la plataforma Macintosh en el programa Indesign	Ejercicios Explicación del profesor Uso de videos Elaboración de práctica	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 1 Configurar los dibujos	Preparar página Package	Examen Diagnostico para certificación. El alumno aprenderá como crear archivos.	Explicación del profesor Elaboración de práctica	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 1 Herramientas especiales	Character styles Paragraph styles Object styles Texto falso	Abrir un documento El alumno conocerá las herramientas básicas.	Explicación del profesor Elaboración de práctica	Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura
UNIDAD 2 Ventanas	Layers Master Caracteres especiales	El alumno conocerá las herramientas básicas.	Practicas Elaboración de práctica	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 2 Ventanas	Objetos Edit Layout Type	Ver las ventanas que contiene el programa, para aprender sus comandos y las utilidades específicas de cada comando	Explicación del profesor Uso de videos Elaboración de práctica	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.

UNIDAD 2 Ventanas	Object Table View	Ver las ventanas que contiene el programa, para aprender sus comandos y las utilidades específicas de cada comando	Explicación del profesor Elaboración de práctica	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 2 Proyecto	Elegir un texto de 10 hojas mínimo Elegir las imágenes que tengan relación con el texto	Ver las ventanas que contiene el programa, para aprender sus comandos y las utilidades específicas de cada comando	Explicación del profesor Uso de videos Elaboración de práctica	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración.
UNIDAD 2 Proyecto	Crear estilos, para caracteres, párrafos y objetos	Ver las ventanas que contiene el programa, para aprender sus comandos y las utilidades específicas de cada comando	Explicación del profesor Uso de videos Elaboración de práctica	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 3 Proyecto	Empezar el armado del texto con imágenes y objetos especiales	El alumno deberá escoger tanto el texto como las imágenes	Explicación del profesor Elaboración de práctica	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
UNIDAD 3 Proyecto	Afinar el diseño del proyecto e impresión	El alumno deberá escoger tanto el texto como las imágenes	Explicación del profesor Elaboración de práctica	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 3 Proyecto	Afinar el diseño del proyecto e impresión	El alumno definirá los parámetros requeridos	Explicación del profesor Elaboración de práctica	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 3 Proyecto	Afinar el diseño del proyecto e impresión	El alumno definirá los parámetros requeridos	Explicación del profesor	Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
UNIDAD 3 Proyecto	Presentación para coloquio	El alumno hará el armado de su libro.	Explicación del profesor leer y subrayar	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 3 Presentación para coloquio	FORMATO Y Presentación para coloquio	El alumno afinará los detalles, hará el package de su trabajo y lo deberá de mandar a impresión	Explicación del profesor Elaboración de práctica	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.

En el 3º de Diseño Gráfico es imprescindible conocer la manera en que se realiza y funciona los editores de cualquier plataforma impresa y cómo la computadora es hoy en día una herramienta indispensable en la elaboración de presentaciones, revistas, dípticos, polidípticos y publicaciones profesionales de sitios web en Internet o impresos, así que como siempre actualizándose en tan importante herramienta para sus hijos, le informamos que este ciclo escolar elaboraremos una serie de proyectos durante todo el ciclo escolar para la vida práctica de sus hijos; todos enfocados a realizar revistas y presentaciones impresas para la campaña que ya comenzaron tomando conciencia que el Diseño Gráfico 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 Mac.