

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.

Profr. Armando Pérez Bolaños

**5° DE PREPARATORIA
TÉCNICA DISEÑO
GRÁFICO**

**Computación en
Diseño
Illustrator CS6**

**Ciclo
Agosto-Diciembre 2020**

Conocimientos previos:

Windows, paquetería de Microsoft Office, Corel Draw, Photoshop

PROYECTO	SUBPROYECTOS	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMÁTICAS	RELACIÓN CON ASIGNATURAS	COMPETENCIAS ACTITUDINALES
<p>Proyecto 1</p> <p>Ambiente PC y herramientas básicas de Illustrator</p>	<p>1.1 Introducción al diseño digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Definición y conceptos. Imagen digital (características). <p>1.2 Illustrator</p> <ul style="list-style-type: none"> Introducción a Illustrator. Documento nuevo y sus características. Ventanas. <p>1.3 Figuras y texto</p> <ul style="list-style-type: none"> Rellenar figura. Textos. Cajas tipográficas y sus características. Columnas y filas. Párrafos y sus especificaciones. Envolver texto objeto. Efectos especiales para la tipografía Textos con imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> Se introducirá al alumno a lo que es el ambiente Macintosh, viendo el sistema operativo y conociendo las partes principales de la computadora. Se verán cada una de las ventanas y sus comandos, explicándolos y viendo para que funcionan cada una. Se verá las partes de los textos, las tipografías y el acomodo de los textos con respecto a las figuras. 	<ul style="list-style-type: none"> Definir Analizar Diseñar Sintetizar conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglés. Dibujo técnico. Teorías del diseño y el color. Tipografía. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad de análisis. Capacidad de diseño.
<p>Proyecto 2</p> <p>Color, líneas y acomodos</p>	<p>2.1 Color y forma</p> <ul style="list-style-type: none"> Color Herramientas y conocimientos Paletas de color Degradados Rellenos Líneas Formas de líneas Color en el texto Color en caja de texto 	<ul style="list-style-type: none"> Analizar los aspectos del color en el diseño. Crear formas con diversas texturas y líneas para ver los efectos de cada una. Crear formas con degradadas. Juntar los textos con las nuevas formas ara unificar los temas. 	<ul style="list-style-type: none"> Crear. Diseñar. Sintetizar. 	<ul style="list-style-type: none"> Inglés. Dibujo Técnico Teoría del diseño y el color 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad de diseño Capacidad de abstracción. Capacidad de composición
<p>Proyecto 3</p> <p>Filtros y efectos en tipografía y fotografía</p>	<p>3.1 Filtros y efectos</p> <ul style="list-style-type: none"> Create Distort Stylize Artistic Blur Brush Strokes Pixelate Sharpen Sketch Texture Video 	<ul style="list-style-type: none"> Se utilizarán los filtros tanto para fotografías como en tipografías Se harán distintos ejercicios con todas las aplicaciones de los efectos y los filtros. Se aplicara los párrafos, los colores y texturas. 	<ul style="list-style-type: none"> Crear Diseñar Sintetizar 	<ul style="list-style-type: none"> Inglés Dibujo Técnico Teoría del diseño y el color 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad de diseño Capacidad de abstracción Capacidad de composición

El departamento de informática, como siempre actualizándose en tan importante herramienta para sus hijos, le informamos que este ciclo escolar no solamente seguiremos trabajando para la certificación de Microsoft, sino, elaboraremos 3 proyectos durante este semestre para la vida práctica de sus hijos; tomando conciencia que la informática se desarrollará a base de competencias y habilidades, ya que es una herramienta para la vida profesional de su hijo.

OBJETIVO:

Esta materia se encarga de consolidar, diversificar y fortalecer los aprendizajes adquiridos por los estudiantes, a través del desarrollo de las competencias que les permitan utilizar las Tecnologías de Información y Comunicación, que se encuentran disponibles en nuestro entorno, además de tener un desempeño efectivo en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento; para esto es fundamental que el estudiante emplee la computadora en particular y las Tecnologías de Información y Comunicación en general, para buscar, evaluar, seleccionar y aplicar la información para comunicarse, producir diversos materiales de estudio e incrementar sus posibilidades de formación a lo largo de la vida, empleando el uso de las TIC y los procesadores de texto.