

CLAVE CG	CLAVE CPB	Conocimientos Básicos	Habilidades	Actitudes	Aprendizajes Esperados
CG4.5 CG5.1 CG5.6 CG8.1	CPBTIC8	Introducción al diseño digital: • Tipos de gráficos: Mapa de bits y vectoriales). • Formatos de gráficos. • Modos de color. • Tipos de software de diseño y que ofrecen. Software para edición de gráficos vectoriales: • Entorno. • Herramientas básicas. • Dibujo de objetos. • Texto creación y edición. • Transformación y propiedades. • Edición y efectos de objetos. Software para edición de gráficos de mapa de bits: • Entorno. • Herramientas básicas. • Trabajo con capas. • Efectos de imagen. Animaciones multimedia: • Conceptos básicos.	Identifica los elementos básicos del Diseño digital. Experimenta utilizando diferentes aplicaciones de software y herramientas para crear gráficos. Distingue los elementos básicos que integran la animación multimedia. Prueba a realizar animaciones multimedia con diversas temáticas. Distingue los elementos básicos que integran el software de diseño editorial.	Se comunica de manera asertiva y empática. Favorece su propio pensamiento crítico. Muestra innovación en las diversas formas de expresarse en su contexto. Se informa a través de diferentes fuentes antes de tomar decisiones. Actúa de manera congruente y consciente. Escucha y participa activamente. Aporta ideas en la solución de problemas promoviendo su creatividad. Reflexiona las consecuencias de sus actos como ser social.	Ilustra ideas publicitarias y de comunicación a través de diseño de imágenes digitales, utilizando diferentes herramientas de las aplicaciones de software de diseño, en un ambiente responsable y creativo. Crea animaciones multimedia, favoreciendo un ambiente de tolerancia y creatividad, para expresar ideas que den solución a problemas de su entorno. Aplica el software de diseño editorial para realizar estrategias creativas e innovadoras, en la transmisión de ideas, favoreciendo su creatividad en un ambiente ético y responsable dentro de su contexto.

		• Aplicar animación al objeto. • Botones manipulación. • Aplicar sonido y video. Software de diseño editorial: • Entorno. • Herramientas básicas. • Ajustes de lienzo, marcos y páginas. • Bocetaje con guías y cuadrícula. • Capas.	Experimenta con software de diseño editorial.		
--	--	---	---	--	--