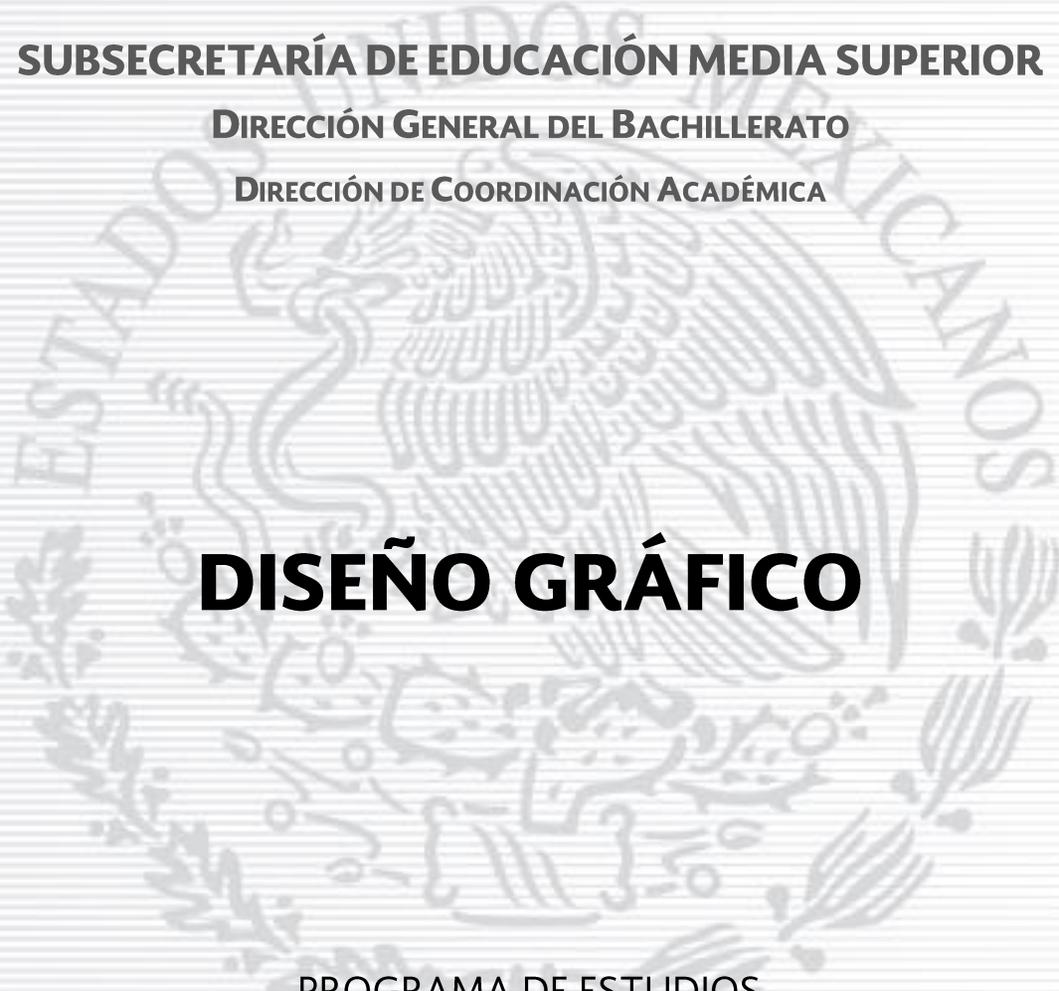


SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

DIRECCIÓN GENERAL DEL BACHILLERATO

DIRECCIÓN DE COORDINACIÓN ACADÉMICA



DISEÑO GRÁFICO

PROGRAMA DE ESTUDIOS

TERCERO, CUARTO, QUINTO Y SEXTO SEMESTRES

DATOS DE LA CAPACITACIÓN

TIEMPO ASIGNADO DE LA
CAPACITACIÓN: **448 hrs**

CRÉDITOS DE LA
CAPACITACIÓN: **56**

TIEMPO ASIGNADO DE LA
CAPACITACIÓN POR
SEMESTRE: **112 hrs**

CRÉDITOS DE LA
CAPACITACIÓN POR
SEMESTRE: **14**

COMPONENTE DE
FORMACIÓN:

CAMPO O CAMPOS
DISCIPLINARES
AFINES:

PARA EL TRABAJO

COMUNICACIÓN

CIENCIAS SOCIALES

ÍNDICE

CONTENIDO	PÁGINA
Fundamentación.	4
Competencias Genéricas.	10
Competencias Profesionales Básicas.	13
Módulo I. Introducción al diseño e imagen vectorial.	14
Módulo II. Fundamentos del color y tipografía.	18
Módulo III. Producción de la imagen y comunicación.	22
Módulo IV. Proyectos de difusión.	26
Evaluación por Competencias.	30
Fuentes de Consulta.	32
Créditos.	34
Directorio.	35

FUNDAMENTACIÓN

Teniendo como referencia el actual desarrollo económico, político, social, tecnológico y cultural de México, la Dirección General del Bachillerato dio inicio a la Actualización de Programas de Estudio integrando elementos tales como los aprendizajes claves, contenidos específicos y aprendizajes esperados, que atienden al Nuevo Modelo Educativo para la Educación Obligatoria. Además de conservar el enfoque basado en competencias, hacen énfasis en el desarrollo de habilidades socioemocionales y abordan temas transversales tomando en cuenta lo estipulado en las políticas educativas vigentes.

Considerando lo anterior, dicha actualización tiene como fundamento el Programa Sectorial de Educación 2013-2018, el cual señala que la Educación Media Superior debe ser fortalecida para contribuir al desarrollo de México a través de la formación de hombres y mujeres en las competencias que se requieren para el progreso democrático, social y económico del país, mismos que son esenciales para construir una nación próspera y socialmente incluyente basada en el conocimiento. Ésto se retoma específicamente del objetivo 2, estrategia 2.1., en la línea de acción 2.1.4., que a la letra indica: “Revisar el modelo educativo, apoyar la revisión y renovación curricular, las prácticas pedagógicas y los materiales educativos para mejorar el aprendizaje”.

Asimismo, este proceso de actualización pretende dar cumplimiento a la finalidad esencial del Bachillerato que es: “generar en el estudiantado el desarrollo de una primera síntesis personal y social que le permita su acceso a la educación superior, a la vez que le dé una comprensión de su sociedad y de su tiempo y lo prepare para su posible incorporación al trabajo productivo”¹, así como los objetivos del Bachillerato General que expresan las siguientes intenciones formativas: ofrecer una cultura general básica; que comprenda aspectos de la ciencia; de las humanidades y de la técnica; a partir de la cual se adquieran los elementos fundamentales para la construcción de nuevos conocimientos; proporcionar los conocimientos, los métodos, las técnicas y los lenguajes necesarios para ingresar a estudios superiores y desempeñarse de manera eficiente, a la vez que se desarrollan las habilidades y actitudes esenciales sin que ello implique una formación técnica especializada, para la realización de una actividad productiva socialmente útil.

El **Componente de Formación Profesional** aporta al estudiantado elementos que le permiten iniciarse en diversos aspectos del sector productivo, fomentando una actitud positiva hacia el trabajo y en su caso, su integración al mismo. Los módulos que conforman este programa son el resultado del trabajo colegiado con personal docente que imparte esta capacitación en los diferentes subsistemas coordinados por esta Dirección General, quienes brindan su experiencia y conocimientos buscando responder a los diferentes contextos existentes en el país, así como a la formación de una ciudadanía socialmente útil, para que el estudiantado cuente con la opción de iniciar una ruta laboral que le promueva una proyección hacia las diferentes modalidades laborales.

Aunado a ello, en virtud de que la Educación Media Superior debe favorecer la convivencia, el respeto a los derechos humanos y la responsabilidad social, el cuidado de las personas, el entendimiento del entorno, la protección del medio ambiente, la puesta en práctica

¹ Diario Oficial de la Federación. (1982). México.

de habilidades productivas para el desarrollo integral de los seres humanos, la actualización del presente programa de estudios, incluye temas transversales que según Figueroa de Katra (2005)², enriquecen la labor formativa de manera tal que conectan y articulan los saberes de los distintos sectores de aprendizaje que dotan de sentido a los conocimientos disciplinares, con los temas y contextos sociales, culturales y éticos presentes en su entorno; buscan mirar toda la experiencia escolar como una oportunidad para que los aprendizajes integren sus dimensiones cognitivas y formativas, favoreciendo de esta forma una educación incluyente y con equidad.

De igual forma, con base en el fortalecimiento de la educación para la vida, se abordan dentro de este programa de estudios los **temas transversales**, mismos que se clasifican a través de ejes temáticos de los campos Social, Ambiental, Salud y Habilidad Lectora como en el componente básico, con la particularidad de que se complementan con características propias de la formación para el trabajo. Dichos temas no son únicos ni pretenden limitar el quehacer educativo en el aula, ya que es necesario tomar en consideración temas propios de cada comunidad, por lo que el personal docente podrá considerar ya sea uno o varios, en función del contexto escolar y de su pertinencia en cada submódulo:

- **Eje transversal Emprendedurismo:** se sugiere retomar temas referentes a la detección de oportunidades y puesta en práctica de acciones que contribuyen a la demostración de actitudes tales como iniciativa, liderazgo, trabajo colaborativo, visión, innovación y creatividad promoviendo la responsabilidad social.
- **Eje transversal Vinculación Laboral:** se recomienda abordar temas referentes a la realización de acciones que permiten al estudiantado identificar los sitios de inserción laboral o autoempleo.
- **Eje transversal Iniciar, Continuar y Concluir sus estudios de nivel superior:** se recomienda abordar temas referentes a los mecanismos que permiten al estudiantado reflexionar sobre la importancia de darle continuidad a sus estudios superiores.

Asimismo, otro aspecto importante que promueve el programa de estudios es la **Interdisciplinariedad** entre asignaturas del mismo semestre, en donde diferentes disciplinas se conjuntan para trabajar de forma colaborativa para la obtención de resultados en los aprendizajes esperados de manera integral, permitiendo al estudiantado confrontarse a situaciones cotidianas aplicando dichos saberes de forma vinculada.

Por otro lado, en cada submódulo se observa la relación de las competencias genéricas y profesionales básicas, los conocimientos, las habilidades y actitudes que darán como resultado los aprendizajes esperados, permitiendo llevar de la mano al personal docente con el objetivo de generar un desarrollo progresivo no sólo de los conocimientos, sino también de aspectos actitudinales.

² Figueroa de Katra, L. (2005). Desarrollo curricular y transversalidad. *Revista Internacional Educación Global*. Vol. 9. Guadalajara, Jalisco. México. Asociación Mexicana para la Educación Internacional. Recuperado de: http://paideia.synaptium.net/pub/pesegpatt2/tetra_ir/tt_ponencia.pdf

En ese sentido, el **rol docente** dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, tiene un papel fundamental, como lo establece el Acuerdo Secretarial 447, ya que el profesorado que imparte el componente de formación profesional, es quien facilita el proceso educativo al diseñar actividades significativas que promueven el desarrollo de las competencias (conocimientos, habilidades y actitudes); propicia un ambiente de aprendizaje que favorece el **conocimiento social, la colaboración, la toma responsable de decisiones y la perseverancia** a través del desarrollo de habilidades socioemocionales del estudiantado, tales como la confianza, seguridad, autoestima, entre otras, propone estrategias disciplinares y transversales en donde el objetivo no es la formación de técnicos en diferentes actividades productivas, sino la promoción de las diferentes competencias profesionales básicas que permitan a la población estudiantil del Bachillerato General tener alternativas para iniciar una ruta a su integración laboral, favoreciendo el uso de herramientas tecnológicas de la información y la comunicación; así como el diseño de instrumentos de evaluación que atiendan al enfoque por competencias.

Es por ello que la Dirección General del Bachillerato a través del **Trabajo Colegiado** busca promover una mejor formación docente a partir de la creación de redes de gestión escolar, analizar los indicadores del logro académico del estudiantado, generar técnicas exitosas de trabajo en el aula, compartir experiencias de manera asertiva, exponer problemáticas comunes que presenta el estudiantado respetando la diversidad de opiniones y mejorar la práctica pedagógica, donde es responsabilidad del profesorado: realizar secuencias didácticas innovadoras a partir del análisis de los programas de estudio, promoviendo el desarrollo de habilidades socioemocionales y el abordaje de temas transversales de manera interdisciplinar; rediseñar las estrategias de evaluación y generar materiales didácticos.

Finalmente, este programa de estudios brinda herramientas disciplinares y pedagógicas al personal docente, quienes deberán, a través de los elementos antes mencionados, potenciar el papel de los educandos como gestores autónomos de su propio aprendizaje, promoviendo la participación creativa de las nuevas generaciones en la economía, en el ámbito laboral, la sociedad y la cultura, reforzar el proceso de formación de la personalidad, construir un espacio valioso para la adopción de valores y el desarrollo de actitudes positivas para la vida.

Enfoque de la disciplina

La capacitación de Diseño Gráfico tiene como propósito que el estudiantado elabore actividades gráficas y comunicativas a través de herramientas digitales y tradicionales que proyecten ideas, generen y expresan soluciones de forma creativa e informada a factores sociales, culturales, perceptivos, estéticos, tecnológicos y ambientales, que el cliente necesite para implementarlo en su contexto de forma útil.

El diseño gráfico es una disciplina que se vincula con el campo de la comunicación y las ciencias sociales, en tanto que con relación a derecho; existen elementos legales que son necesarios contemplar para la creación de productos y no generar malentendidos en el público consumidor. La capacitación también se vincula al campo disciplinar de la comunicación por la necesidad y responsabilidad constante de transmitir mensajes a distintos contextos y en diferentes formatos gráficos.

Los contenidos de la capacitación contemplan cuatro módulos donde se plantean temas fundamentales para el diseño gráfico, Introducción al diseño e imagen vectorial, fundamentos del color y tipografía, producción de la imagen y comunicación, y por último proyectos de difusión, todo ello con la finalidad que el estudiantado obtenga los recursos teóricos y prácticos que le proporcionen un acercamiento a los fundamentos del diseño gráfico.

Esta capacitación dotará al estudiante de conocimientos y habilidades necesarias para la ejecución del diseño de acuerdo a las especificaciones delineadas ante distintas demandas, cuidando de un presupuesto, mejorando los diseños existentes o desarrollando un diseño de producto gráfico, haciendo propuestas nuevas, innovadoras y creativas determinando la forma más efectiva de transmitir el mensaje deseado de un cliente a través del uso de la comunicación visual por medio de aplicaciones, reproducciones de impresos, digitales, fotografía, ilustración y color, mismo que se fundamenta en las siguientes normas técnicas de competencia laboral:

CART0024.02 Reproducción de impresos.

CART0045.01 Impresión de tipografía.

CART0089.01 Desarrollo del producto gráfico.

CART0142.01 Ejecución del diseño gráfico.³

³ <http://200.76.60.180/CONOCER/controlador.do?comp=ESLNORMTEC>

Ubicación de la Capacitación

1er. Semestre	2º. Semestre	3er. Semestre	4º. Semestre	5º. Semestre	6º. Semestre
Informática I	Informática II	Inglés III	Inglés IV	Estructura socioeconómica de México	Historia universal contemporánea
Inglés I	Inglés II				Ecología y medio ambiente
Taller de Lectura y Redacción I	Taller de Lectura y Redacción II	Asignaturas de 3º. Semestre	Asignaturas de 4º. Semestre	Asignaturas de 5to semestre del componente de formación propedéutica.	Asignaturas de 6to semestre del componente de formación propedéutica.
Asignaturas de 1er. Semestre	Asignaturas de 2º. Semestre				
CAPACITACIÓN DE DISEÑO GRÁFICO					
TUTORÍAS					

COMPETENCIAS GENÉRICAS

Modulo I.

Introducción al diseño e imagen vectorial.

Fundamentos básicos del diseño.

48 horas

6 créditos

Programas vectoriales.

64 horas

8 créditos

Modulo II.

Fundamentos del color y tipografía.

Teoría del color.

48 horas

6 créditos

Tipografía y productos editoriales.

64 horas

8 créditos

Modulo III.

Producción de la imagen y comunicación.

Comunicación gráfica.

48 horas

6 créditos

Programas de edición de imágenes.

64 horas

8 créditos

Modulo IV.

Proyectos de difusión.

Productos de difusión masiva.

48 horas

6 créditos

Diseño de producto sustentable.

64 horas

8 créditos

COMPETENCIAS GENÉRICAS		CLAVE
Se autodetermina y cuida de sí.		
1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.		
1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.		CG1.1
1.2 Identifica sus emociones, las maneja de manera constructiva y reconoce la necesidad de solicitar apoyo ante una situación que lo rebase.		CG1.2
1.3 Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados y en el marco de un proyecto de vida.		CG1.3
1.4 Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.		CG1.4
1.5 Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.		CG1.5
1.6 Administra los recursos disponibles teniendo en cuenta las restricciones para el logro de sus metas.		CG1.6
2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.		
2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.		CG2.1
2.2 Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.		CG2.2
2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.		CG2.3
3. Elige y practica estilos de vida saludables.		
3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.		CG3.1
3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.		CG3.2
3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.		CG3.3
Se expresa y comunica		
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.		
4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.		CG4.1
4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.		CG4.2
4.3 Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.		CG4.3
4.4 Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas.		CG4.4
4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.		CG4.5
Piensa crítica y reflexivamente		
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.		
5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.		CG5.1

COMPETENCIAS GENÉRICAS		CLAVE
5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.		CG5.2
5.3 Identifica los sistemas y reglas o principios medulares que subyacen a una serie de fenómenos.		CG5.3
5.4 Construye hipótesis y diseña y aplica modelos para probar su validez.		CG5.4
5.5 Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.		CG5.5
5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.		CG5.6
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.		
6.1 Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.		CG6.1
6.2 Evalúa argumentos y opiniones e identifica prejuicios y falacias.		CG6.2
6.3 Reconoce los propios prejuicios, modifica sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias, e integra nuevos conocimientos y perspectivas al acervo con el que cuenta.		CG6.3
6.4 Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.		CG6.4
Aprende de forma autónoma		
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.		
7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.		CG7.1
7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.		CG7.2
7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.		CG7.3
Trabaja en forma colaborativa		
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.		
8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.		CG8.1
8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.		CG8.2
8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.		CG8.3
Participa con responsabilidad en la sociedad		
9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.		
9.1 Privilegia el diálogo como mecanismo para la solución de conflictos.		CG9.1
9.2 Toma decisiones a fin de contribuir a la equidad, bienestar y desarrollo democrático de la sociedad.		CG9.2

COMPETENCIAS GENÉRICAS	CLAVE
9.3 Conoce sus derechos y obligaciones como mexicano y miembro de distintas comunidades e instituciones, y reconoce el valor de la participación como herramienta para ejercerlos.	CG9.3
9.4 Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad.	CG9.4
9.5 Actúa de manera propositiva frente a fenómenos de la sociedad y se mantiene informado.	CG9.5
9.6 Advierte que los fenómenos que se desarrollan en los ámbitos local, nacional e internacional ocurren dentro de un contexto global interdependiente.	CG9.6
10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.	
10.1 Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático de igualdad de dignidad y derechos de todas las personas, y rechaza toda forma de discriminación.	CG10.1
10.2 Dialoga y aprende de personas con distintos puntos de vista y tradiciones culturales mediante la ubicación de sus propias circunstancias en un contexto más amplio.	CG10.2
10.3 Asume que el respeto de las diferencias es el principio de integración y convivencia en los contextos local, nacional e internacional.	CG10.3
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.	
11.1 Asume una actitud que favorece la solución de problemas ambientales en los ámbitos local, nacional e internacional.	CG11.1
11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.	CG11.2
11.3 Contribuye al alcance de un equilibrio entre los intereses de corto y largo plazo con relación al ambiente.	CG11.3

COMPETENCIAS PROFESIONALES BÁSICAS

COMPETENCIAS PROFESIONALES BÁSICAS	CLAVE
1. Relaciona la técnica tradicional y la digital, para reconocer los elementos del diseño, aplicando en trabajos impresos y de bocetaje desarrollando habilidades creativas donde se proyecte la innovación.	CPBDI1
2. Reconoce y aplica las herramientas tecnológicas de forma creativa para generar propuestas visuales innovadoras en su contexto.	CPBDI2
3. Reconoce las distintas aplicaciones del color de forma ética desarrollando habilidades creativas para la generación de mensajes visuales en su entorno.	CPBDI3
4. Elabora propuestas de diseño haciendo uso de las clasificaciones tipográficas de manera creativa para expresar ideas y conceptos, y así generar proyectos editoriales acordes a su entorno.	CPBDI4
5. Aplica la sintaxis de la imagen en problemas gráficos aportando ideas creativas y tomando decisiones de manera consciente e informada para la solución de proyectos en la vida cotidiana.	CPBDI5
6. Crea propuestas de difusión masiva a través de herramientas tecnológicas y manuales de forma informada siendo consciente del entorno económico y social.	CPBDI6
7. Utiliza los requerimientos del Manual de estilo (brief) en una problemática visual de un producto haciendo uso de los conocimientos del diseño, generando una propuesta sustentable para su entorno.	CPBDI7

DESARROLLO DE LOS MÓDULOS

Módulo

I

Nombre del Módulo	Horas Asignadas
Introducción al diseño e imagen vectorial.	112

Propósito del Módulo

Identifica los fundamentos del diseño, utilizando diferentes técnicas gráficas, generando materiales visuales creativos con un programa vectorial, integrando el conocimiento y cumpliendo con las leyes de la composición aplicadas en su entorno.

Submódulo

1

Nombre del Submódulo	Horas Asignadas
Fundamentos básicos del diseño.	48

Interdisciplinariedad	Ejes Transversales
Inglés III. Historia de México I. Literatura I.	Emprendedurismo. Vinculación laboral. Iniciar, continuar y concluir sus estudios de nivel superior.

CLAVE CG	CLAVE CPB	Conocimientos Básicos	Habilidades	Actitudes	Aprendizajes Esperados
CG2.3 CG4.2 CG4.2	CPBDI1	<p>Elementos del diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visuales. • Prácticos. • Elementos de relación. <p>Comunicación visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emisor, mensaje, código y receptor. • El diseñador como comunicador visual. <p>Leyes de la composición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ley de la unidad. • Ley del ritmo. • Ley del contraste. • Ley del equilibrio. • Ley del lenguaje. <p>Creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proceso creativo. • Desarrollo creativo. • Innovación. <p>Bocetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición y objetivo. • Ejercicios de línea. • Geometrización. • Formas naturales. • Formas artificiales. 	Identifica los elementos del diseño y reconoce su importancia al aplicarlos en la justificación de proyectos gráficos.	<p>Toma iniciativa, escucha y participa activamente en equipos de trabajo.</p> <p>Da y recibe retroalimentación al expresar ideas y conceptos favoreciendo su creatividad.</p> <p>Toma decisiones de manera consiente e informada asumiendo las consecuencias.</p>	Reconoce los elementos del diseño y comunicación visual de manera consiente e informada realizando trabajos donde utilice diferentes técnicas de bocetaje, apreciando las necesidades temporales del público receptor de su contexto.

Submódulo 2

Nombre del Submódulo	Horas Asignadas
Programas vectoriales.	64

Interdisciplinariedad	Ejes Transversales
Inglés III. Historia de México I. Literatura I.	Emprendedurismo. Vinculación laboral. Iniciar, continuar y concluir sus estudios de nivel superior.

CLAVE CG	CLAVE CPB	Conocimientos Básicos	Habilidades	Actitudes	Aprendizajes Esperados
CG5.1 CG5.6	CPBDI2	<p>Conceptos de la imagen digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bits. • Modos de color. • Resolución. • Formatos de imagen. • Vectores digitales. • Programas vectoriales. <p>Herramientas del programa vectorial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear documento. • Espacio de trabajo. • Mesas de trabajo. • Guardar, importar, exportar. • Formatos. <p>Color y trazado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varita mágica y lazo. • Selección directa. • Capas. • Alinear. • Mascara de recorte. <p>Aplicaciones gráficas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ilustración. • Logotipo. • Novela gráfica. 	<p>Reconoce las herramientas y entornos de trabajo del programa vectorial.</p> <p>Expone sus prácticas y ejercicios.</p> <p>Identifica las herramientas ideales para representar sus propuestas gráficas con la técnica digital.</p>	<p>Resuelve situaciones de forma creativa, optimizando los recursos disponibles.</p> <p>Favorece su desarrollo creativo.</p> <p>Reconoce sus fortalezas y áreas de oportunidad con disposición para aprender de forma continua y autónoma.</p>	<p>Ilustra por medio de las herramientas del programa vectorial proyectos gráficos, mostrando ideas y conceptos que desarrollen la creatividad, teniendo disposición para aprender de forma autónoma y continua considerando su entorno.</p>

Módulo

II

Nombre del Módulo	Horas Asignadas
Fundamentos del color y tipografía.	112

Propósito del Módulo
<p>Analiza los conceptos de la teoría del color siendo consciente y responsable con los significados y emociones que pueden evocar para proponer diseños gráficos de impacto visual de acuerdo a las necesidades de su contexto.</p> <p>Distingue la historia y relevancia de la tipografía en el diseño, las características y su aplicación con el fin de integrarlos de forma crítica a productos editoriales.</p>

Submódulo

1

Nombre del Submódulo	Horas Asignadas
Teoría del color.	48

Interdisciplinariedad	Ejes Transversales
Inglés IV. Historia de México II. Literatura II.	Emprendedurismo. Vinculación laboral. Iniciar, continuar y concluir sus estudios de nivel superior.

CLAVE CG	CLAVE CPB	Conocimientos Básicos	Habilidades	Actitudes	Aprendizajes Esperados
CG4.1 CG5.1	CPBD13	<p>Conceptos básicos del color:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color. • Tono. • Saturación. • Luminosidad. • Propiedades de la luz. • Propiedades del color. <p>Obtención de colores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Armonía del color. • Básicos. • Secundarios. • Terciarios. <p>Psicología del color:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Significado de los colores. • Colores y emociones. • Significados, códigos y uso cultural de los colores. <p>Colores fríos y cálidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sensaciones. • Utilización. 	<p>Distingue la función del color en el diseño gráfico.</p> <p>Expresa con esquemas funcionales las aplicaciones gráficas fundamentadas.</p>	<p>Expresa ideas y conceptos de forma innovadora favoreciendo su creatividad.</p> <p>Privilegia el diálogo para la construcción de nuevos conocimientos con comportamiento ético.</p> <p>Reconoce y acepta la diversidad en su contexto, con una actitud de servicio a su comunidad.</p>	<p>Analiza de forma innovadora y creativa las propiedades, psicología e impacto del color para ilustrar propuestas funcionales con diversas opciones gráficas de forma innovadora favoreciendo su creatividad generando soluciones a problemáticas de su contexto.</p>

Submódulo

2

Nombre del Submódulo		Horas Asignadas
Tipografía y productos editoriales		64
Interdisciplinariedad	Ejes Transversales	
Inglés IV. Historia de México II. Literatura II.	Emprendedurismo. Vinculación laboral. Iniciar, continuar y concluir sus estudios de nivel superior.	

CLAVE CG	CLAVE CPB	Conocimientos Básicos	Habilidades	Actitudes	Aprendizajes Esperados
CG5.1 CG5.6	CPBDI2 CPBDI4	<p>Tipografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto e historia. • Partes de la tipografía. • Clasificación tipográfica. <p>Tipografía y color:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación. • Contexto de Imagen y Tipografía. • Elaboración de imágenes con tipografía. • <p>Diseño editorial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maquetación. • Formatos editoriales. <p>Formatos y Legibilidad de un medio impreso.</p> <p>Diseño de Proyectos tipográficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Folleto. • Cuento. • Revista. • Portada de Libro. 	<p>Asocia la herramienta tipográfica con la creación de un producto gráfico, construyendo diseño editorial con bases sólidas en la selección de familias tipográficas.</p>	<p>Expresa ideas y conceptos favoreciendo su creatividad de forma innovadora.</p> <p>Muestra un comportamiento propositivo en beneficio de la sociedad y su entorno con actitud de servicio.</p> <p>Se comunica de manera asertiva y empática, con una evaluación crítica de su trabajo.</p>	<p>Distingue las diferentes clasificaciones tipográficas favoreciendo su creatividad de forma innovadora haciendo uso de los conceptos de legibilidad para generar proyectos editoriales creativos y funcionales, donde la tipografía es el principal elemento del diseño, mostrando un comportamiento positivo con plena actitud de servicio en su contexto.</p>

Módulo

III

Nombre del Módulo

Producción de la imagen y comunicación.

Horas Asignadas

112

Propósito del Módulo

Resuelve problemas de imagen de forma crítica con las diferentes técnicas empleadas en proyectos de carácter publicitario, haciendo uso de las técnicas de expresión gráfica y las herramientas de edición para desarrollar proyectos de calidad que puedan ser difundidos de forma digital o impresa.

Submódulo

1

Nombre del Submódulo

Comunicación gráfica.

Horas Asignadas

48

Interdisciplinariedad	Ejes Transversales
Estructura socioeconómica de México. Se retomarán las asignaturas que se impartan en cada plantel en 5to semestre de los componentes básico y propedéutico.	Emprendedurismo. Vinculación laboral. Iniciar, continuar y concluir sus estudios de nivel superior.

CLAVE CG	CLAVE CPB	Conocimientos Básicos	Habilidades	Actitudes	Aprendizajes Esperados
CG5.1 CG6.4	CPBD15	<p>Teoría Publicitaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de publicidad. • Estrategias de medios publicitarios. • Planificación de medios. • Discurso Publicitario. <p>Semiótica de la Imagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Signo. • Objeto. • Representante. <p>Formas y Técnicas de Expresión gráfica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas en tinta. • Técnicas de Prisma color. • Técnicas de acuarela. 	<p>Asocia los elementos que componen la imagen con su aplicación en el diseño publicitario.</p> <p>Detecta las mejores estrategias comunicativas.</p>	<p>Reflexiona sobre las diferentes posturas de conducirse en el contexto detectando áreas de oportunidad.</p> <p>Se relaciona con los demás de forma colaborativa en un ambiente de respeto y apertura a la diversidad.</p> <p>Actúa de manera congruente con actitud de servicio.</p>	<p>Produce mensajes publicitarios partiendo de los antecedentes de la publicidad y el uso de la semiótica de la imagen, demostrando un conocimiento del lenguaje visual para crear campañas publicitarias creativas, para uso social y de sectores privados, actuando de manera congruente y consciente, en su contexto.</p>

Submódulo

2

Nombre del Submódulo		Horas Asignadas
Programas de edición de imágenes.		64
Interdisciplinariedad	Ejes Transversales	
Estructura Socioeconómica de México. Se retomarán las asignaturas que se impartan en cada plantel en 5to semestre de los componentes básico y propedéutico.	Emprendedurismo. Vinculación laboral. Iniciar, continuar y concluir sus estudios de nivel superior.	

CLAVE CG	CLAVE CPB	Conocimientos Básicos	Habilidades	Actitudes	Aprendizajes Esperados
CG4.1 CG5.6	CPBDI5 CPBDI2	<p>Conceptos de la imagen digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bits. • Pixel. • Resolución. • Formatos de imagen. <p>Programa de edición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas. • Entorno del programa. <p>Restauración de fotografías:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corrección de imperfecciones. • Coloreado digital. <p>Montaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montaje de rostro. • Recreación de carteles. <p>Aplicación Gráfica.</p>	<p>Distingue las herramientas y entorno de trabajo del programa de edición de imagen.</p> <p>Emplea las herramientas de edición con destreza, valorando el alcance que tiene.</p>	<p>Se relaciona con sus semejantes de forma colaborativa mostrando disposición al trabajo metódico y organizado.</p> <p>Afronta retos asumiendo la frustración como parte de un proceso, mediante la prueba de ideas audaces.</p> <p>Rechaza toda forma de discriminación, contribuyendo al mejoramiento del ambiente laboral.</p>	<p>Utiliza las herramientas tecnológicas para realizar composiciones visuales, empleando el retoque, efectos, filtros, fotomontajes y máscaras para producir proyectos visuales creativos, mostrando disposición al trabajo metódico y organizado</p>

Módulo

IV

Nombre del Módulo	Horas Asignadas
Proyectos de difusión.	112

Propósito del Módulo
Desarrolla un envase, empaque y soporte publicitario (display) de un producto, utilizando las herramientas tecnológicas, fundamentos del diseño, el color y la tipografía, teniendo en cuenta los principios de la elaboración de productos y su impacto con el medio ambiente de acuerdo al Manual de estilo (Brief), desarrollando un trabajo ético de forma colaborativa.

Submódulo

1

Nombre del Submódulo	Horas Asignadas
Productos de difusión masiva.	48

Interdisciplinariedad	Ejes Transversales
Historia Universal Contemporánea. Ecología y medio ambiente. Se retomarán las asignaturas que se impartan en cada plantel en 6to semestre de los componentes básico y propedéutico.	Emprendedurismo. Vinculación laboral. Iniciar, continuar y concluir sus estudios de nivel superior.

CLAVE CG	CLAVE CPB	Conocimientos Básicos	Habilidades	Actitudes	Aprendizajes Esperados
CG5.1 CG8.1	CPBDI6	<p>Fundamentos de la campaña publicitaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Objetivo de una campaña. • Alcances de la campaña publicitaria. <p>Tipos de Campaña:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lanzamiento. • Expectativa. • Reactivación. • Mantenimiento. • Relanzamiento. <p>Estudio de Mercado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proceso de investigación de mercado. • Medición y muestreo. • Análisis e interpretación de datos. <p>Aplicaciones audiovisuales de campaña:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Radio. • Video. • Web. 	<p>Identifica los fundamentos de la campaña publicitaria.</p> <p>Comprende los diferentes tipos de campaña.</p>	<p>Toma decisiones de manera responsable, con disposición para aprender de forma continua.</p> <p>Se comunica de manera asertiva y empática, dando y recibiendo retroalimentación.</p> <p>Se desenvuelve y favorece un ambiente incluyente detectando áreas de oportunidad.</p>	<p>Emplea los conocimientos de publicidad para generar una campaña publicitaria haciendo uso de las distintas aplicaciones audiovisuales, teniendo en cuenta la importancia del tipo de mercado al cual va dirigido, mostrando creatividad y respeto, comunicándose de manera asertiva y empática, considerando las necesidades de su entorno.</p>

Submódulo

2

Nombre del Submódulo		Horas Asignadas
Diseño de producto sustentable.		64
Interdisciplinariedad	Ejes Transversales	
<p>Historia universal contemporánea. Ecología y medio ambiente. Se retomarán las asignaturas que se impartan en cada plantel en 6to semestre de los componentes básico y propedéutico.</p>	<p>Emprendedurismo. Vinculación laboral. Iniciar, continuar y concluir sus estudios de nivel superior.</p>	

CLAVE CG	CLAVE CPB	Conocimientos Básicos	Habilidades	Actitudes	Aprendizajes Esperados
CG5.6 CG8.1	CPBDI2 CPBDI7	<p>Diseño e imagen de producto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Envase. • Empaque. • Embalaje. • Etiqueta. <p>Mercadotecnia de producto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de Mercado. • Clasificación del Producto. <p>Brief:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Utilización. • Importancia del seguimiento. <p>Diseño en escala de Display y empaque:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Importancia y Uso. • Diseño de Escala y Empaque. <p>Diseño sustentable:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Importancia del diseño verde y sustentable. • Materiales sustentables. • Impacto de los productos en el medio ambiente. <p>Realización de Display y producto.</p>	<p>Descubre las características en la creación de un producto sustentable.</p> <p>Utiliza las herramientas tecnológicas, fundamentos del diseño, el color y la tipografía en la estructura de nuevos productos.</p>	<p>Externa un pensamiento crítico y reflexivo contribuyendo al mejoramiento del ambiente laboral.</p> <p>Demuestra una conciencia social ante las situaciones de su entorno.</p> <p>Muestra innovación y diversas formas de expresarse en su contexto.</p> <p>Favorece un pensamiento crítico ante las acciones humanas de impacto ambiental.</p>	<p>Produce el diseño de un empaque por medio de soportes gráficos, creando aplicaciones tridimensionales de forma innovadora, tomando en cuenta las necesidades del cliente y desarrollando un producto sustentable favoreciendo un pensamiento crítico ante las acciones humanas de impacto ambiental en su entorno.</p>

EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS

Con base en el Acuerdo 8/CD/2009 del Comité Directivo del Sistema Nacional de Bachillerato, actualmente denominado Padrón de Buena Calidad del Sistema Nacional de Educación Media Superior (PBC-SiNEMS), la evaluación debe ser un proceso continuo que permita recabar evidencias pertinentes sobre el logro de aprendizajes del estudiantado tomando en cuenta la diversidad de estilos y ritmos, con el fin de retroalimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorar sus resultados.

De igual manera, el Modelo Educativo para la Educación Obligatoria (SEP 2017) señala que la evaluación es un proceso que tiene como objetivo mejorar el desempeño del alumnado e identificar sus áreas de oportunidad. Además, es un factor que impulsa la transformación de la práctica pedagógica y el seguimiento de los aprendizajes.

Para que la evaluación sea un proceso transparente y participativo donde se involucre al personal docente y al estudiantado, debe favorecerse:

- **La autoevaluación:** en ésta el bachiller valora sus capacidades con base a criterios y aspectos definidos con claridad por el personal docente, el cual debe motivarle a buscar que tome conciencia de sus propios logros, errores y aspectos a mejorar durante su aprendizaje.
- **La coevaluación:** a través de la cual las personas pertenecientes al grupo valoran, evalúan y retroalimentan a un integrante en particular respecto a la presentación de evidencias de aprendizaje, con base en criterios consensuados e indicadores previamente establecidos.
- **La heteroevaluación:** la cual consiste en un juicio emitido por el personal docente sobre las características del aprendizaje del estudiantado, señalando las fortalezas y aspectos a mejorar, teniendo como base los aprendizajes logrados y evidencias específicas.

Para evaluar por competencias, se debe favorecer el proceso de formación a través de:

- **La Evaluación Diagnóstica:** se realiza antes de algún proceso educativo (curso, secuencia o segmento de enseñanza) para estimar los conocimientos previos del estudiantado, identificar sus capacidades cognitivas con relación al programa de estudios y apoya al personal docente en la toma de decisiones para el trabajo en el aula.
- **La Evaluación Formativa:** se lleva a cabo durante el proceso educativo y permite precisar los avances logrados en el desarrollo de competencias por cada estudiante y advierte las dificultades que encuentra durante el aprendizaje. Tiene por objeto mejorar, corregir o reajustar su avance y se fundamenta, en parte, en la autoevaluación. Implica una reflexión y un diálogo con el estudiantado acerca de los resultados obtenidos y los procesos de aprendizaje y enseñanza que le llevaron a ello; permite estimar la eficacia de las experiencias de aprendizaje para mejorarlas y favorece su autonomía.
- **La Evaluación Sumativa:** se realiza al final de un proceso o ciclo educativo considerando el conjunto de diversas evidencias que surgen de los aprendizajes logrados.

Con el fin de que el estudiantado muestre el saber hacer que subyace en una competencia, los aprendizajes esperados permiten establecer una estrategia de evaluación, por lo tanto contienen elementos observables que deben ser considerados en la evaluación tales como:

- La participación (discurso y comunicación, compromiso, empeño e iniciativa, cooperación).
- Las actividades generativas (trabajo de campo, proyectos, solución de casos y problemas, composición de textos, arte y dramatizaciones).
- Las actividades de análisis (comprensión e integración de conceptos como interpretación, síntesis y clasificación, toma de decisiones, juicio y evaluación, creación e invención y pensamiento crítico e indagación).

Para ello se consideran instrumentos que pueden agruparse principalmente en (Díaz-Barriga, 2014):

- **Rúbricas:** Son guías que describen las características específicas de lo que se pretende evaluar (productos, tareas, proyectos, exposiciones, entre otras) precisando los niveles de rendimiento que permiten evidenciar los aprendizajes logrados de cada estudiante, valorar su ejecución y facilitar la retroalimentación.
- **Portafolios:** permiten mostrar el crecimiento gradual y los aprendizajes logrados con relación al programa de estudios, centrándose en la calidad o nivel de competencia alcanzado y no en una mera colección al azar de trabajos sin relación. Éstos establecen criterios y estándares para elaborar diversos instrumentos para la evaluación del aprendizaje ponderando aspectos cualitativos de lo cuantitativo.

Los trabajos que se pueden integrar en un portafolio y que pueden ser evaluados a través de rúbricas son: ensayos, videos, series de problemas resueltos, trabajos artísticos, trabajos colectivos, comentarios a lecturas realizadas, autorreflexiones, reportes de laboratorio, hojas de trabajo, guiones, entre otros, los cuales deben responder a una lógica de planeación o proyecto.

Con base en lo anterior, los programas de estudio de la Dirección General del Bachillerato al incluir elementos que enriquecen la labor formativa tales como la transversalidad, las habilidades socioemocionales y la interdisciplinariedad trabajadas de manera colegiada y permanentemente en el aula, consideran a la evaluación formativa como eje central al promover una reflexión sobre el progreso del desarrollo de competencias del alumnado. Para ello, es necesario que el personal docente brinde un acompañamiento continuo con el propósito de mejorar, corregir o reajustar el logro del desempeño del bachiller sin esperar la conclusión del semestre para presentar una evaluación final.

FUENTES DE CONSULTA

BÁSICA:

Módulo I	<ul style="list-style-type: none"> • Wucius Wong. (2015). Fundamentos del diseño. México: Gustavo Gili. ISBN 8425216435 • Media Active. (2014). Manual de Illustrator CC. México, Alfaomega Grupo Editor. ISBN 9786076220603
Módulo II	<ul style="list-style-type: none"> • John Kane. (2012). Manual de la tipografía 2ED. México. Gustavo Gili ISBN 9788425225123 • Kathryn Best. (2010). Fundamentos del Management del Diseño: El libro esencial de los conceptos y principios básicos de la gestión de proyectos. México. Parramon Ediciones ISBN 9788434236660
Módulo III	<ul style="list-style-type: none"> • Turnbull, Arthur T, et al. (2012). Comunicación Gráfica. México. Trillas. ISBN 9789682436222 • Media Active. (2014). Manual de Photoshop CC. México. Alfaomega Editor. ISBN 9786076220597
Módulo IV	<ul style="list-style-type: none"> • Josep Maria Minguet. (2016). Handmade Packaging (Packaging Graphics). Ed. 1 Monsa. ISBN 9788416500178 • William Wells. (2007), Publicidad: Principios y Práctica, México, Pearson. ISBN 9702610877

COMPLEMENTARIA:

- Luz del Carmen Vilchis Esquivel (2014). Metodología del diseño. Designio. **(Módulo I)**
- López, A. M. (2014). Curso Diseño gráfico. Fundamentos y Técnicas. Anaya Multimedia. **(Módulo I)**
- Swann, A. (1993). El color en el diseño gráfico (No. 7.012). Gustavo Gili. **(Módulo II)**
- Perfect, C. (1994). Guía completa de la tipografía: manual práctico para el diseño tipográfico (No. 655.26). Blume. **(Módulo II)**
- Frascara, J. (2006). El diseño de comunicación. Ediciones Infinito. **(Módulo III)**
- Hale, C. (2011). Photoshop CS5. [Fairport, NY]: Axzo Press **(Módulo III)**
- Lasker, A. D. (1992). Campañas publicitarias exitosas. McGraw-Hill. **(Módulo IV)**
- Dely Bravo (2012) Diseño sustentable en la mente del consumidor, Universidad de Palermo **(Módulo IV)**
- Bassat, L. (2014). El libro rojo de la publicidad. Madrid, España: Espasa-Calpe. **(Módulo IV)**
- Monzón, Marcelo (2015). Photoshop para todos. Argentina. Users**(Módulo III)**
- CreaDos, (2012) Packaging, cajas y empaques, Editorial JFL**(Módulo IV)**
- Zepeda Chehaibar, C. (2015). Diseño vectorial (2nd ed.). Quintanaro: Educare. **(Módulo I)**
-

CRÉDITOS

ELECTRÓNICA

- Navarro Lizandra José Luis (2017). Fundamentos del diseño. Recuperado de: <https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=hUyeuVdFgk8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=fundamentos+del+dise%C3%B1o+grafico&ots=za7k4nAJ4q&>
- Hermman Tursen (1995). Manual de tipografía. Recuperado de: https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=MHLfZMobAPoC&oi=fnd&pg=PA7&dq=tipograf%C3%ADa&ots=bWc4Am-e1q&sig=tL1hKGalWqReIR5UXr_ywy5QqPQ#v=onepage&q=tipograf%C3%ADa&f=false
- Karma Tanius (2011) Introducción a la semiótica de la imagen. Portal comunicación.com. Recuperado de: http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/37585195/Intr_Semio_Imagen.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1499967670&Signature=FPPrUirQEIDDBA%2BiESqxqYkBVp6k%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DIntroduccion+a+la+semiotica+de+la+imagen.pdf
- Chávez López Christan (2010) Diseño Gráfico Sustentable. Universidad Autónoma de México. Recuperado de: <http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31999373/DisenoGraficoSustentable.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1499980784&Signature=dpVPP3Inbmy2EkVpmZCVxOF5t6w%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DE+S+DISENO+GRAFICO+SUSTENTABLE+DISENO+GR.pdf>
- Luz del Carmen Vilchis (2002). Metodología del Diseño Fundamentos Teóricos. Centro Juan Acha A.C. Recuperado de : <https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=NoqZqGu3mf4C&oi=fnd&pg=PA11&dq=fundamentos+del+dise%C3%B1o+grafico&ots=Vdtsmc1ChD&sig=7J5aiolBY-Vn7b5Ngikgme6sueU#v=onepage&q&f=false>
- GONZÁLEZ GARCÍA , L. M. A. (2015), Teoría del Manejo del Color. Universidad Autónoma del Estado de México. Recuperado de <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/31280/secme-20912.pdf?sequence=>
- Mariola García-Úceda (2011), Las Claves de la Publicidad ,ESIC Recuperado de <https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=5LDqKtCDMK8C&oi=fnd&pg=PA131&dq=publicidad+&ots=EwbUqWN3IF&sig=JFaARb4w56nMcT2Odr7ds52ciUo#v=onepage&q=publicidad&f=false>
- Matus Cruz (2017) Publicidadpixel Recuperado de : <http://www.publicidadpixel.com/libros-para-disenadores-graficos/>

Personal docente que elaboró:

Gabriela León Briseño. "PFLC 1/1, Escuela Preparatoria Federal Lázaro Cárdenas, Tijuana, Baja California."

Alejandra Alonso Molina. "Colegio Salesiano Anáhuac Chapalita, Guadalajara, Jalisco."

Pedro Cruz Vázquez. "Colegio de Bachilleres, Estado de Coahuila, Plantel Piedras Negras, Coahuila."

Personal docente que validó:

Grupos colegiados de los Centros de Estudios de Bachillerato, Preparatorias Federales "Lázaro Cárdenas" y Colegios de Bachilleres estatales, que operan este programa.

Personal académico que coordinó:

María del Pilar Sánchez Marín. Subdirección Académica Normativa.

Brenda Nalleli Durán Orozco Departamento de Superación Académica y Actividades Paraescolares.

Héctor Franco Gutiérrez. Asesoría psicopedagógica.

Nora Angélica Guerrero Horta. Asesoría psicopedagógica.

María Guadalupe Matías García. Asesoría psicopedagógica.

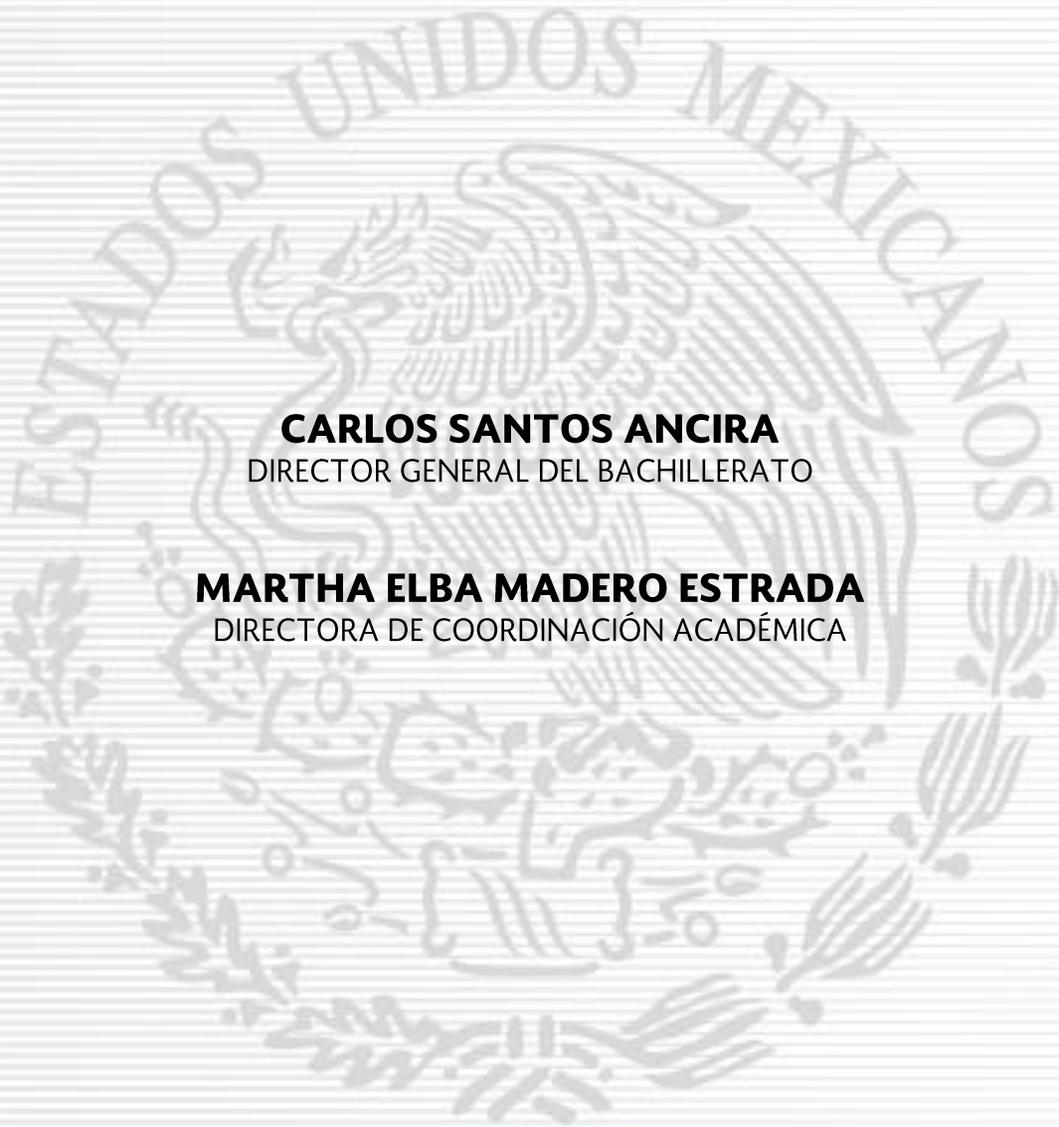
Mariana Méndez Rodríguez. Asesoría psicopedagógica.

José Agustín Mendoza Abascal. Asesoría psicopedagógica.

María Guadalupe Catalina Sánchez González. Asesoría psicopedagógica.

Jorge Torres Govea. Asesoría psicopedagógica.

DIRECTORIO



CARLOS SANTOS ANCIRA

DIRECTOR GENERAL DEL BACHILLERATO

MARTHA ELBA MADERO ESTRADA

DIRECTORA DE COORDINACIÓN ACADÉMICA