

<b>Datos generales:</b>
-------------------------

Nombre de la asignatura: Cómputo (Optativa)
---

Semestre que se cursa: Sexto
------------------------------

Carga horaria semestral: 51 horas
-----------------------------------

Carga horaria semanal: 3 horas, repartidas en dos sesiones de 2 y 1 hora, respectivamente.
--

**JUSTIFICACION:**

El proyecto que a continuación se presenta, se encuentra fundamentado en la continuidad que se pretende lograr en los programas del bachillerato general, vinculado a otras materias como lo son arte, matemáticas (geometría), Taller de Cómputo, etc., evitando repeticiones y duplicidad en los contenidos y núcleos temáticos, para así cumplir con el objetivo formativo que se pretende lograr al final del semestre.

Es de vital importancia, el agregar que los contenidos y núcleos temáticos aquí expuestos, se extraen de las necesidades que una persona debe de cubrir para facilitar su desarrollo académico en 8 de las licenciaturas que se cursan en el Centro de Arte, Arquitectura y Diseño, puesto que este programa se rige bajo las siguientes directrices:

- \* Facilitar las herramientas básicas de la computación gráfica
- \* Promover el desarrollo de la orientación vocacional
- \* Motivar el desenvolvimiento de las habilidades psicomotrices
- \* Difundir la computación como una herramienta necesaria e inevitable en cualquier área del trabajo humano.

El proyecto es perfectible y tan solo se mantiene en calidad de una sugerencia.

**UNIDAD 1**  
**REPASO DE LOS ELEMENTOS Y CONCEPTOS DE COMPUTO**

Tiempo asignado: 6 horas

**OBJETIVO:**

Al final de la unidad el alumno ser capaz de:

- Recordar los fundamentos de la computación como herramientas básicas para el manejo adecuado de un paquete.
- 1.1. Recordar los conceptos básicos de la computación aprendidos en primer semestre tales como computadora, sistema operativo y ambiente operativo.
- 1.1.3. Reconocer al ambiente operativo más popular (WINDOWS) mediante una breve explicación de los elementos que lo integran y de sus funciones como el coordinador que simplifica nuestra comunicación con la computadora.

**ACTIVIDADES PROPUESTAS:**

- 1.1.1. Repasar los conceptos más generales de taller de cómputo de primer semestre.
- 1.1.2. Practicar los comandos más útiles del D.O.S. tales como: DIR, TYPE, COPY, ERASE, MD, CD, archivos por lotes y de texto.
- 1.2. Identificará al procesador de palabras como la plataforma demostrativa del funcionamiento de un paquete de Software.

**ACTIVIDADES PROPUESTAS:**

- 1.2.1. Practicar en un procesador de texto actividades como: crear un archivo sencillo, editarlo, copiarlo, guardarlo y recuperarlo.



**UNIDAD 2**  
**USO DE EDITOR GRAFICO Y ELEMENTOS ESTETICOS DEL DIBUJO ELECTRONICO.**

Tiempo asignado: 10 horas

**OBJETIVO:**

Al final de la unidad el alumno deber :

- Aprender el trazo de figuras sencillas mediante el uso de menús, teclado y mouse de algún editor gráfico básico, para determinar características funcionales y estéticas del dibujo como lo son: realce, paralelismo, simetría, homología, etc.
- 2.1 Entender a los menús, ventanas e iconos como los elementos típicos manejadores de recursos en un ambiente operativo.

**ACTIVIDADES PROPUESTAS:**

- 2.1.1. Conocer y practicar el funcionamiento del menú "principal" en Windows.
- 2.1.2. Conocer y practicar el funcionamiento de la opción "Panel de control".
- 2.1.3. Conocer y manejar el funcionamiento de la opción "Administrador de archivos".
- 2.1.4. Organizar la pantalla de trabajo en iconos, ventanas y menús explicando sus diferencias.
- 2.2. Concluir en que los menús, iconos y ventanas son auxiliares posibilitadores de todas las tareas del ambiente y del paquete que bajo el se ejecute.

**ACTIVIDADES PROPUESTAS:**

- 2.2.1. Conocer y practicar un editor de texto con más posibilidades que el hasta entonces conocido y que se ejecute bajo el ambiente Windows. (Write).
- 2.2.2. Crear un archivo sencillo y modificarlo usando las posibilidades del paquete en el que se realice.
- 2.3. Aprender al paquete de edición gráfica como una nueva forma valida para expresar una idea.

**ACTIVIDADES PROPUESTAS:**

- 2.3.1. Conocer y practicar un editor gráfico sencillo tal como el "Paintbrush", usando los menús más útiles para el principiante.

- 2.3.2. Investigar conceptos geométricos y estéticos como: paralelismo, homología, simetría, intensidad, profundidad, realice, contraste, etc.
- 2.3.3. Aplicar los conceptos anteriores al dibujo electrónico elaborando un ejemplo mediante trazos simples y figuras sencillas.
  - 2.3.3.1. Trazar líneas rectas, curvas.
  - 2.3.3.2. Construir figuras geométricas sencillas.
  - 2.3.3.3. Encontrar armonía, paralelismo, profundidad, etc. en las figuras hechas.
  - 2.3.3.4. Imprimir y/o salvar el archivo realizado.



**UNIDAD 3**  
**EDITOR GRAFICO PROFESIONAL Y ELEMENTOS ESTETICOS**

Tiempo asignado: 10 horas.

**OBJETIVO:**

Al finalizar la unidad el alumno aprender las características que integran y diferencian al dibujo y al color como lo son: Brillantez, intensidad, armonía, tono, tinte, espacio, etc., cuando el dibujo esta hecho en un procesador gráfico.

- 3.1. Explorar nuevas y más completas formas de expresar una idea gráfica, conociendo más elementos gráficos y posibilidades en un editor de diseño.

**ACTIVIDADES PROPUESTAS:**

- 3.1.1. Explorar diferencias y novedades del nuevo editor propuesto (CorelDraw, PageMaker, Ventura- Publisher, Autocad o Threedim Draw).
- 3.1.2. Utilizar nuevos comandos a partir de una imagen dada (archivo pre- elaborado). Color, edición, importación, exportación, decoloración, transposición, rotación, destrucción, etc.
- 3.1.3. Elaborar un producto final que pueda demostrar el conocimiento elemental de tal editor gráfico y el manejo de los elementos estéticos de manera personal.



**UNIDAD 4**  
**TEXTO Y DIBUJO ELECTRONICOS**

Tiempo asignado: 20 horas

**OBJETIVO:**

Al final de la unidad el alumno entender las posibilidades y limitaciones del dibujo electrónico en el área de diseño como una opción más en el desarrollo de las ideas gráficas, artísticas o publicitarias.

4.1. Mediante el conocimiento de un editor gráfico experimentar con figuras y texto para expresar una idea.

**ACTIVIDADES PROPUESTAS:**

4.1.1. Importar en una imagen dada, otra imagen para concretar una idea gráfica.

4.1.2. Utilizar la edición de las dos imágenes para fusionarlas en una sola con características artísticas.

4.2. Concluir que el editor gráfico es una posibilidad de comunicación en el campo del arte, el diseño, la ingeniería, el comercio, la educación y del trabajo cotidiano.

4.2.1. Realizar un producto terminal donde se pueda palpar la creatividad y el conocimiento de un editor gráfico determinado como lo puede ser:

Un cartelón publicitario

Un plano de distribución

Construcción o instalación de una casa habitación

Un diagrama o bosquejo de algún dispositivo de la vida cotidiana (mecánico, electrónico, eléctrico)

Un bosquejo o pintura de cualquier objeto cotidiano

Un dibujo libre (natural).

**BIBLIOGRAFIA:**

Manual de usuario del DOS  
Microsoft

Manual de usuario de Windows  
Microsoft

Windows para principiantes  
Prentice Hall

CorelDraw (Versión actual)  
Mc. Graw Hill

Elementos de estética  
Rudolph, Tills, Edit. Paraninfo

Dibujo electrónico en autocad  
Mc. Graw Hill

Diseño Gráfico  
U. de G.

Geometría  
Baldor, Edit. Herrero

Colorimetría y ambientación  
Pettit, Edit. Fuisat.