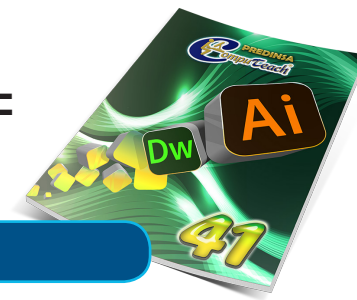




Guia de contenidos



Introducción

CompuTeach No. 41 - Illustrator CC - Dreamweaver CC, es una propuesta educativa trabajada por un equipo de profesionales en la rama de la Pedagogía; concebida, diseñada, elaborada y planificada por la editorial **Proyectos de Educación de Informática, S.A. (PREDINSA)**.

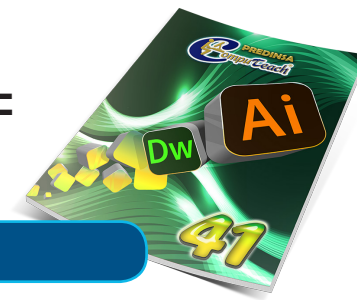
En su contenido reúne las directrices correspondientes para todas las áreas del **Currículo Nacional Base (CNB)**, y toma en consideración dichos lineamientos propuestos por el **Ministerio de Educación (MINEDUC)** para encaminar el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia un solo objetivo: Integrar cada área complementaria, desarrollar al máximo las habilidades y competencias, el nivel de preparación ante la solución de problemas cotidianos y soluciones innovadoras poniendo en práctica lo aprendido según la edad y el grado que cursa.

Características de la Guía de Contenido

Se presentan dos unidades compuestas por temas dosificados según el nivel y desarrollados por medio de subtemas que permiten un proceso efectivo de aprendizaje. La información es expuesta de manera clara utilizando vocabulario sencillo acorde al nivel cognitivo del estudiante. Los contenidos se presentan en forma evolutiva, haciendo los ejemplos y ejercicios con niveles de dificultad progresivos.

Contenidos Procedimentales

El proceso paso a paso ha sido una característica fundamental en la colección **CompuTeach**, se ha desarrollado una variedad de ejercicios prácticos guiados los cuales se complementan con soporte en **CompuTeachonline.com** que es una plataforma educativa (aula virtual) con material multimedia, videos, cuestionarios, glosarios, ejercicios colaborativos y material de soporte pedagógico para cada uno de los temas involucrados en el contenido del libro. Se logra realizar la práctica de los conocimientos adquiridos en el contexto social del estudiante, incentivando la creatividad, la colaboración, la integración y la proyección en la aplicación de lo aprendido.



Contenidos Actitudinales

Se desarrollan valores a lo largo del contenido temático, incluyendo aquellos que proponen cambio de actitudes y de experiencias positivas que implican evaluar procesos y emitir juicios de valor. Además se fomenta la creatividad en la creación de diseños web.

Descripción del curso

El curso tiene como propósito aportar a los estudiantes conocimientos, que les permitan desarrollar y resumir ideas sobre el editor de vectores **Illustrator CC** y el editor de web **Dreamweaver CC**, para buscar soluciones a diversos problemas que se les presentan.

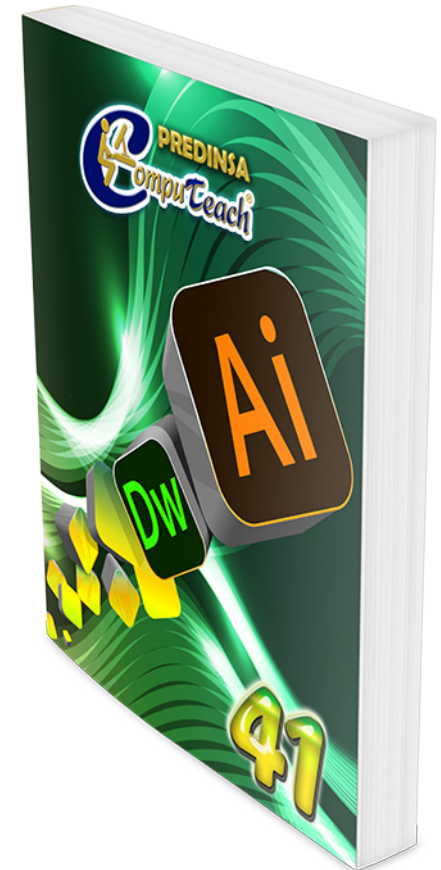
Metodología

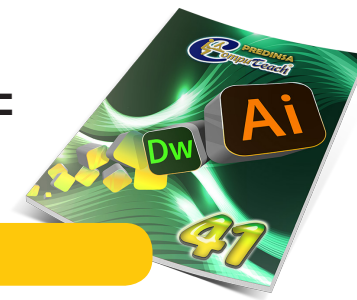
El curso se impartirá por medio de clases participativas, con lluvia de ideas, trabajos individuales y de grupo. Aplicación de Técnicas grupales expositivas. Utilización de material multimedia incluido en nuestra plataforma educativa (aula virtual) **CompuTeachonline.com**

UNIDAD

I

Introducción a Illustrator CC





Unidad I

Introducción a Illustrator CC

Esta unidad permite introducir al estudiante en el mundo del editor de vectores, utilizando para ello Illustrator CC y los fundamentos de importantes de dicha materia, que permitan elaborar ilustraciones de forma profesional. Por lo cual el enfoque principal será fundamentar, crear, practicar y realizar vectores que permitan dar soluciones digitales a las necesidades de su comunidad. Conociendo la interfaz de la herramienta, el perfil de los documentos, Gráficos vectoriales, Trazados, Líneas y puntos de dirección, Modos de dibujo, Manejo de herramientas, reglas, colores, muestras y efectos, etc.

Competencias

- Conocer, definir, utilizar, crear e Ilustrar documentos Ilustrador CC.
- Aplica los conocimientos adquiridos en la elaboración de documentos relacionados con las Artes gráficas.
- Organiza, resume y presenta diseños basándose en información que se necesita la comunidad.
- Comprender, analizar y resolver problemas aplicando métodos computacionales.
- Utiliza diferentes herramientas de productividad, para generar diversos tipos de documentos.

Indicadores de logro

- Diseña ilustraciones profesionales.
- Aplica formatos predefinidos a sus ilustraciones.
- Comprueba y verifica procesos de las herramientas de Illustrator CC.
- Utiliza el editor de vectores para presentar dibujos y diseños propios de Mercadotecnia.
- Reconocimiento de las ventajas de utilizar Illustrator CC al momento de crear documentos de publicidad.
- Aplica los conocimientos aprendidos para crear documentos publicitarios.



Contenidos Declaratorios

Tema	Pág.
1. ¿Qué es Illustrator CC?.....	6
2. Interface de Illustrator. Práctica No. 1.....	7
3. Espacios de trabajo..... Práctica No. 2.	8
4. Reglas, cuadrículas y guías.....	9
4.1 Reglas. Practiquemos activar reglas	
4.2. Cambio de unidad de medida..... Practiquemos cambiar medidas.	10
4.3 Uso de la cuadrícula..... Practiquemos	11
Práctica No. 3.	
4.4. Guías..... Práctica No. 4.	12
5. Perfiles de nuevo documento.....	13
Práctica No. 5.	
5.1 Mesa de trabajo.....	14
5.2 Plantillas. Práctica No. 6.	
6. Modos de pantalla.....	15
7. Utilizando la Barra de estado.	
8. Ingreso de valores a paneles o cuadros.....	16
9. Panel de control.	
10. Guardar documentos.....	17
Práctica No. 7.	
10.1 Formato EPS.....	18
10.2 Formato SVG.	
10.3 Formato Microsoft Office.	
11. Abrir un archivo.....	19
12. Manipular documentos y paneles. Practiquemos reorganizar documentos. Practiquemos acoplar/desacoplar paneles.....	20
12.1 Movilizar paneles.	
13. Conceptos básicos de dibujo.....	21
13.1 Gráficos vectoriales.	
13.2 Trazados.	
13.3 Líneas y puntos de dirección.....	22
13.4 Definir apariencia de líneas y puntos de dirección..... Practiquemos mostrar u ocultar líneas de dirección.	23



Contenidos Declaratorios

Tema	Pág.
14. Modos de dibujo.....	24
Práctica No. 8.	
15. Selección de objetos.....	25
Práctica No. 9	
Practiquemos la selección de objetos.....	26
Practiquemos el uso del Lazo y la Varita mágica.	
16. Utilizando la herramienta segmento de línea.....	27
Práctica No. 10.	
16.1 Utilizando herramienta	
Rectángulos.....	28
Práctica No. 11.	
Practiquemos dibujar elipses.....	29
Práctica No. 12.	
Practiquemos dibujar arcos.....	30
Practiquemos dibujar espirales.	
16.2 Utilizando cuadrículas rectangulares y polares.....	31
Practiquemos dibujar cuadrículas rectangulares.	
Practiquemos dibujar cuadrículas circulares.	
17. Dibujo con la herramienta Pluma.....	32
Practiquemos.	
17.1 Líneas curvas con la herramienta Pluma.....	33
Practiquemos.	
Práctica No. 13.....	34
Práctica No. 14.....	35
18. Utilizando la herramienta Lápiz.....	36
Practiquemos.	
Práctica No. 15.....	37
19. Edición de trazados.....	38
Practiquemos.	
19.1 Agregar o eliminar puntos de ancla.....	39
Practiquemos.	
19.2 Suavizar y simplificar trazados.....	40
Practiquemos.	
19.3 Convertir puntos de esquina en curvas y viceversa.	
Practiquemos.....	41
Práctica No. 16.....	42
19.4 Borrar ilustraciones.....	43
Practiquemos.	
19.5 División de trazados.	
Practiquemos.	



Contenidos Declaratorios

Tema	Pág.
Práctica No. 17.	45
20. El color en los gráficos.....	46
20.1 Modelos de color.	
20.1.1 RGB.	
20.1.2 CMYK.	
20.1.3 HSB.....	47
20.1.4 LAB.	
20.2. Escala de grises.	
21. Selección de color.....	48
Practiquemos.	
Práctica No. 18.....	50
21.1 Muestras.....	52
Práctica No. 19.....	53
22. Capas.....	54
Practiquemos.....	55
Práctica No. 20.....	57
22.1 Manejo de capas.....	58
Practiquemos.	
23. Efectos.....	59
Practiquemos.	
Práctica No. 21.....	60



Contenidos Procedimentales

- Definición y utilización de ilustraciones importadas.
- Creación y edición de ilustraciones.
- Aplicación de símbolos, instancias y elementos de biblioteca.
- Aplica las herramientas del editor de vectores en la difusión de información de la comunidad.
- Identifica y comprende la aplicación de Illustrator CC en el diseño gráfico.

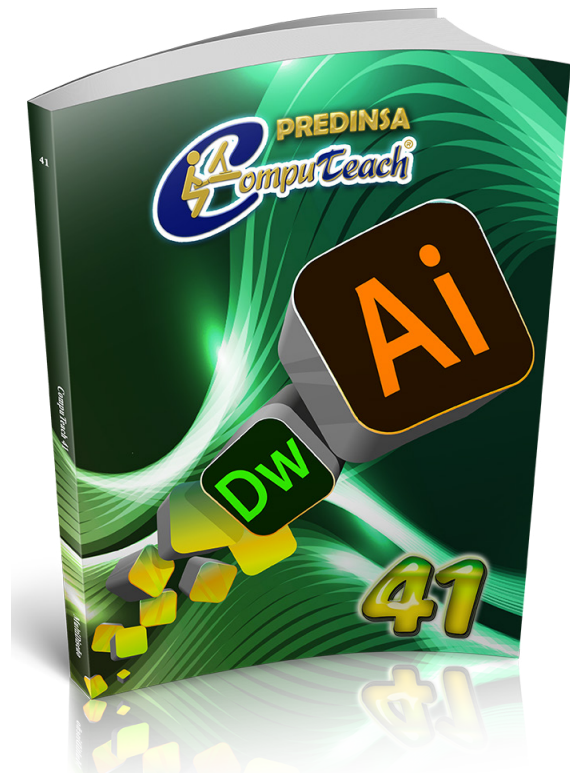
Contenidos Actitudinales

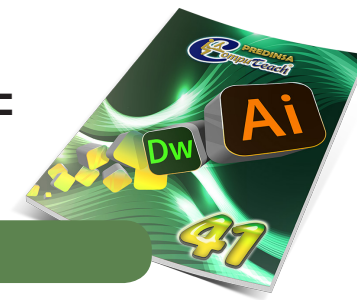
- Crear artísticamente aplicando los procesos del diseño gráfica, siguiendo las instrucciones del docente.
- Conoce y aplica correctamente utilizando los diferentes menús y paneles de la interfaz para crear diseños profesionales.
- Elabora una serie de dibujos que sean de utilidad a la comunidad.
- Capaz de generar diseños de forma razonada, sistemática y ordenada.
- Capaz de inferir ideas y soluciones para difundir información.
- Ejemplifica diversas soluciones a los diseños utilizando Illustrator CC .

UNIDAD



Introducción a Dreamweaver CC





Unidad II

Introducción a Dreamweaver CC

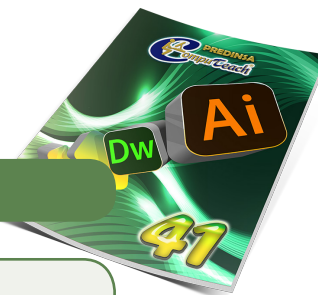
Esta unidad permite conocer y aplicar la interfaz de Dreamweaver CC para generar páginas web de forma profesional. Por lo cual el enfoque principal será practicar y realizar páginas web que permitan presentar información sobre las necesidades de su comunidad y otros temas. Utilizando para ello las propiedades de la página, la estructura y composición de la web, personalizar el texto en el panel de propiedades, el uso de ayudas visuales, la cuadrícula de diseño, imágenes de sustitución, mapas de imágenes, vínculos o enlaces, inserción de objetos multimedia, la inclusión y manejo de objetos Bootstrap.

Competencias

- Comprueba y verifica procesos de las herramientas de Dreamweaver CC.
- Conoce la aplicación primordial de Dreamweaver en la el diseño web.
- Elabora páginas web utilizando para ello Dreamweaver CC.
- Utiliza diferentes herramientas de productividad, para generar diversos tipos de documentos.

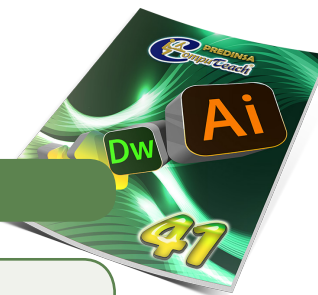
Indicadores de logro

- Aplica los conocimientos aprendidos para elaborar páginas web.
- Comprueba y verifica procesos realizados dentro de las páginas web.
- Crea documentos atractivos.
- Elabora de forma satisfactoria páginas web de diferentes tipos.



Contenidos Declarativos

Tema	Pág.
1. ¿Qué es Dreamweaver CC?.....	62
2. Interface de Dreamweaver CC. Practiquemos	63
3. Espacios de trabajo.....	65
4. Propiedades de la página. Práctica No. 1.	
5. Crear una web.....	67
5.1 Tipos de archivos de Dreamweaver.	
6. Barra de herramientas Documento.....	68
7. Barra de herramientas Estándar.	
8. Barra de Estado.....	69
9. Panel de Archivos.....	70
10. Panel Insertar.	
11. Agregar texto a la página.....	71
12. Agregar caracteres especiales. Práctica No. 2.....	72
Practiquemos.....	74
13. Estructura y composición web.....	75
14. Agregar espacio entre caracteres.....	76
Práctica No. 3.	
15. Agregar espaciado de párrafo.....	77
Práctica No. 4.	
16. Crear listas ordenadas y sin ordenar.....	78
Práctica No. 5.	
Práctica No. 6.....	79
Práctica No. 7.....	80
17. Personalizar texto en el panel de Propiedades.....	81
Práctica No. 8.....	82
18. Ortografía de la web.....	83
Práctica No. 9.	
19. Importar datos.....	84
Práctica No. 9.	
20. Formato de párrafos.....	86
Práctica No. 10.	
21. Agregar fecha.....	87
Practiquemos.	
22. Uso de ayudas visuales.....	88
22.1 Definir reglas. Practiquemos.	



Contenidos Declarativos

Tema	Pág.
23. Uso de la cuadrícula de diseño.....	89
Práctica No. 11.	
24. Agregar y editar imágenes.....	90
24.1 Insertar una imagen.	
Práctica No. 12.	
24.2 Edición de imágenes.....	93
Practiquemos	
24.3 Imágenes de sustitución.	
Práctica No. 13.....	95
24.4 Editor de imágenes externo.....	97
Práctica No. 14.	
24.5 Mapas de imágenes.....	98
Práctica No. 15.	
24.6 Redimensionar un objeto.....	101
Práctica No. 16.	
Práctica No. 17.	
25. Vínculos o Enlaces.....	103
25.1 Localizador Uniforme de Recursos (URL).	
25.2 Rutas absolutas.	
25.3 Rutas relativas al documento.	
25.4 Rutas relativas a la raíz del sitio.....	104
25.5 Enlazar archivos y documentos.....	105
Práctica No. 18.	
25.6 Enlaces con Hiperlink.....	108
Práctica No. 19.	
25.7 Utilizando anclajes.....	109
Práctica No. 20.	
26. Inserción de objetos multimedia.....	111
Práctica No. 21.	
26.1 Inserción de audio.....	113
Práctica No. 22.	
Práctica No. 23.....	114
27. Bootstrap.....	115
27.1 Integrar Bootstrap.	
Práctica No. 24.	
Práctica No. 25.....	118



Contenidos Procedimentales

- Explicación de las características y ventajas de utilizar el editor de páginas web Dreamweaver CC.
- Creación de páginas web utilizando Dreamweaver CC.
- Aplicación de los distintos procedimientos para realizar webs.
- Elaborar páginas web para informar y divulgar información pertinente.
- Presentar ilustraciones creadas en Illustrator en páginas web de carácter educativo.

Contenidos Actitudinales

- Emplea las herramientas disponibles de Dreamweaver CC. que le permite el procesamiento de información.
- Aplica distintos procesos para crear páginas web.
- Aprende a insertar elementos que diversifiquen el contenido de las páginas web para el usuario final.
- Busca y aplica mecanismos disponibles para realizar páginas webs.