

GUÍA DEL ESTUDIANTE
2026-2027A

DISEÑO GRÁFICO

LA FORMACIÓN LABORAL MÁS CREATIVA

3^{er} semestre

Introducción al
diseño e imagen
vectorial



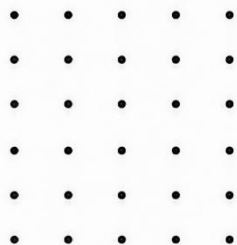
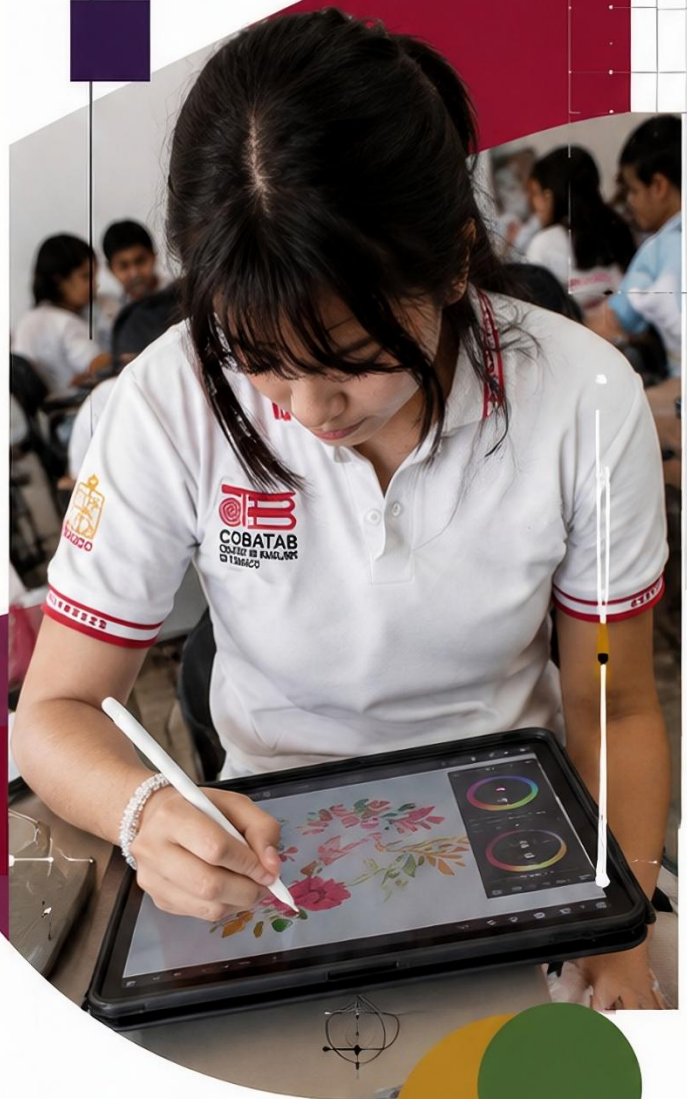
DISEÑO GRÁFICO

FORMACIÓN LABORAL BÁSICA

3^{er} SEMESTRE

MÓDULO I

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO
E IMAGEN VECTORIAL



NOMBRE: _____



GRUPO: _____ NL: _____



PLANTEL: _____ TURNO: _____



DOCENTE: _____

ESTUDIANTE 2026 - 2027A



COLEGIO DE BACHILLERES DE TABASCO

Mtro. Fernando Yrys Hernández

Director General

Mtra. Ana Fanny Hernández Montero

Directora Académica

Lic. Celis del Carmen Ranero Lara

Subdirectora de Planeación Académica

Mtra. Natividad Vertiz Hernández

Jefa del Departamento Capacitación para el Trabajo

FORMACIÓN LABORAL BÁSICA: DISEÑO GRÁFICO

MÓDULO I. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO E IMAGEN VECTORIAL

SUBMÓDULO I. FUNDAMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO

SUBMÓDULO II. PROGRAMAS VECTORIALES

En la realización del presente material participaron:

Coordinador. Mtro. Pedro Humberto Aguilar López.

Asesora. Mtra. María Del Rocío Alonso Ulin.

Asesora. Mtra. Gelbethy Evelyn Cámara Beauregard.

Edición: 2026-2027A

Revisado por moderador a cargo del seguimiento académico:

LCP. Ángela Acosta Díaz

Este material fue elaborado bajo la coordinación y supervisión del Departamento Capacitación para el Trabajo de la Dirección Académica del Colegio de Bachilleres de Tabasco y el contenido del mismo es gratuito, sin fines de lucro y con la responsabilidad de su buen uso para fines educativos

www.cobatab.edu.mx

CONTENIDO

Presentación	7
Programa de estudios — FLB: Diseño Gráfico	8
Fundamentación — FLB: Diseño Gráfico	9
Justificación — FLB: Diseño Gráfico	9
Ubicación — FLB: Diseño Gráfico	10
Mapa — FLB: Diseño Gráfico	11
Competencias Laborales Básicas — CLB	12
Proceso de evaluación bajo el enfoque en competencias	14
Rol del Estudiantado	15
Simbología	16
Sugerencia de evidencia de Evaluación	17
Temario Guía — 3er Semestre	19
Submódulo I: Fundamentos Básicos del Diseño	20
Bienvenida	21
Evaluación diagnóstica	25
Situación didáctica I: La forma a través del diseño.	26
1. ¿Qué es diseño?	28
Actividad 1: Arte vs diseño	32
2. Comunicación visual	34
Actividad 2: Análisis visual de anuncio publicitario.	38
3. Pensamiento creativo	40
Actividad 3: Dinámicas y ejercicios creativos.	44
Actividad 4: Dibujo de propuesta de mejora	55
4. Lenguaje del diseño	57
Actividad 5: Composiciones visuales.	59
5. Percepción visual	61
Actividad 6: Aplicación de la Gestalt	68
6. Bocetos	70
Actividad 7: Del boceto a la forma	74
7. Técnicas de construcción	76
Proyecto Integrador: “Paper Craft / Paper Cut”. [SIGA] [PAEC]	80
Submódulo II: Programas Vectoriales	82

Bienvenida	83
Evaluación diagnóstica.....	87
Situación didáctica II: “Expo Emprende”	88
1. Conceptos de imagen digital	90
Actividad 1: Comparación de formatos y propiedades de imágenes digitales.	95
2. Programas vectoriales	97
Actividad 2: Visita a despacho de diseño gráfico.	102
3. Espacio y flujo de trabajo digital	104
Actividad 3: Espacio de trabajo digital.....	109
Actividad 4: Edición y manipulación vectorial.	112
Actividad 5: Composiciones vectoriales.	116
4. Aplicaciones gráficas.....	118
Actividad 6: Propuesta inicial de proyecto vectorial.	120
Actividad 7: Ajuste técnico y mejora del proyecto gráfico.	123
Actividad 8: Presentación del proyecto final vectorial.	126
Proyecto integrador: “Expo Emprende”. [SIGA] [PAEC].	128
Bibliografía.....	131

GUÍA DE ESTUDIANTES

Estimada comunidad estudiantil del Colegio de Bachilleres de Tabasco: quiero hacer énfasis en nuestra Institución, la cual tiene 5 décadas forjando el aprendizaje de cada uno de los jóvenes, hoy muchos de los que han pasado por nuestras aulas de clases son profesionistas exitosos.

Dentro del marco del 50 aniversario COBATAB, me permito como Director General enviarles un cordial saludo y dirigirme a ustedes a través de esta guía de estudio diseñada para acompañarlos como una herramienta en su formación académica y personal.

En esta etapa de su vida, el aprendizaje autónomo es clave para descubrir sus talentos, fortalecer sus habilidades y construir un futuro con propósito. Cada actividad, cada lectura y cada reto que encuentren en esta guía de estudio está pensado para impulsar su Desarrollo integral.

Les invito a asumir con responsabilidad su proceso de aprendizaje, a colaborar con sus compañeros, docentes y a mantener siempre una actitud de respeto y apertura. En el Colegio de Bachilleres de Tabasco promovemos la equidad y creemos firmemente en el potencial de cada uno de ustedes.

Esta guía de estudio busca ser clara y accesible, con objetivos definidos y contenidos relevantes para su contexto. Les animo a aprovecharla al máximo, a preguntar, reflexionar y aplicar lo aprendido en su vida diaria.

Confío en su capacidad para superar desafíos, alcanzar metas y contribuir positivamente a su comunidad. Cuentan con el apoyo de sus docentes y de todos los que integramos esta institución.

Con entusiasmo y compromiso, sigamos construyendo juntos una educación de calidad, que genera cambio.

Con aprecio y confianza,

Fernando Yrys Hernández

Director General

Colegio de Bachilleres de Tabasco





PRESENTACIÓN

La Dirección General del Bachillerato (DGB), en el marco de la Nueva Escuela Mexicana y el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS), presenta la Formación Laboral Básica en Diseño Gráfico como una oportunidad para que desarrolles tu creatividad, comuniques ideas y transformes tu entorno mediante el diseño.

A lo largo de esta formación aprenderás a utilizar herramientas tradicionales y digitales para crear proyectos visuales, resolver problemas de comunicación, expresar conceptos de manera efectiva y participar en procesos creativos vinculados con la escuela, la comunidad y el sector productivo. Mediante proyectos, retos y experiencias prácticas, fortalecerás habilidades de observación, análisis, innovación, trabajo colaborativo y comunicación visual.

El Diseño Gráfico es una disciplina que combina arte, tecnología y comunicación. Por ello, durante tu trayectoria explorarás temas como ilustración, composición, color, tipografía, identidad gráfica, fotografía, medios digitales y producción visual, desarrollando competencias que podrán ayudarte tanto en tu continuidad académica como en futuros proyectos personales y profesionales.

Esta guía será tu acompañante durante el semestre. En ella encontrarás los propósitos de aprendizaje, actividades, evidencias, criterios de evaluación y recursos que te permitirán avanzar de manera organizada y significativa. Te invitamos a participar activamente, experimentar, crear y descubrir el potencial del diseño como una herramienta para comunicar, innovar y generar un impacto positivo en tu comunidad.

Diseñar es comunicar. Comunicar es transformar. Bienvenido a la Formación Laboral Básica en Diseño Gráfico.



Programa de estudios — FLB: Diseño Gráfico

SEMESTRE	Tercero, Cuarto, Quinto y Sexto	
CRÉDITOS	56 totales / 14 por semestre	
COMPONENTE	De formación laboral	
NIVEL DE FORMACIÓN LABORAL	Básica	
TIEMPO ASIGNADO	MEDIACIÓN DOCENTE	ESTUDIO INDEPENDIENTE
	448 h. totales 112 h. por semestre	112 h. totales 28 h. por semestre
SECTOR PRODUCTIVO	Servicios Profesionales y Técnicos ²	

Ilustración 1. Total de horas por semestre de mediación docente y estudio independiente.



Ilustración 2. Paper Cut de la flora y la fauna de Tabasco. COBATAB, 2026. Elaboración propia.



Fundamentación — FLB: Diseño Gráfico

La Dirección General del Bachillerato (DGB), en concordancia con la Nueva Escuela Mexicana (NEM) y el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS), impulsa la Formación Laboral Básica (FLB) como un espacio educativo orientado al desarrollo integral del estudiantado y su vinculación con los desafíos del entorno social y productivo.

La FLB en Diseño Gráfico fortalece competencias laborales básicas mediante la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores aplicados a contextos creativos, académicos y profesionales, favoreciendo la construcción del proyecto de vida y el desarrollo de capacidades para su futura inserción laboral.

Esta formación se sustenta en un enfoque basado en competencias y en una visión humanista que promueve la creatividad, la inclusión, el bienestar integral, la responsabilidad social y el aprendizaje permanente. Asimismo, articula los aprendizajes del currículo con experiencias prácticas vinculadas al entorno, la comunidad y el Programa Aula, Escuela y Comunidad (PAEC), fortaleciendo la relación entre escuela, sociedad y sector productivo.

Justificación — FLB: Diseño Gráfico

La Formación Laboral Básica en Diseño Gráfico tiene como propósito desarrollar en el estudiantado competencias creativas, comunicativas y técnicas para generar soluciones visuales mediante herramientas digitales y tradicionales. Vinculada al Recurso Sociocognitivo de Lengua y Comunicación y al Área de Ciencias Sociales, esta formación promueve el uso efectivo, ético y responsable de la comunicación visual.

A través de módulos enfocados en diseño, imagen vectorial, color, tipografía, producción visual y difusión, el estudiantado adquiere conocimientos y habilidades para conceptualizar, diseñar y desarrollar productos gráficos impresos y digitales, fortaleciendo su capacidad para comunicar ideas de manera creativa, innovadora y profesional en diversos contextos.



Ubicación — FLB: Diseño Gráfico

1° Semestre	2° Semestre	3° Semestre	4° Semestre	5° Semestre	6° Semestre
La materia y sus interacciones	Conservación de la energía y sus interacciones, con la materia	Ecosistemas: interacciones, energía y dinámica	Reacciones químicas: conservación de la materia en la formación de nuevas sustancias	La energía en los procesos de la vida diaria	Organismos: estructuras y procesos. Herencia y evolución biológica
Ciencias sociales I	Ciencias sociales II		Conciencia histórica I. Perspectivas del México antiguo. Los contextos globales	Conciencia histórica II. México durante el expansionismo capitalista	Conciencia histórica III. La realidad actual en perspectiva histórica
Cultura digital I	Cultura digital II		Taller de cultura digital		Temas selectos de matemáticas II
Pensamiento matemático I	Pensamiento matemático II	Pensamiento matemático III	Temas selectos de matemáticas I		
Lengua y comunicación I	Lengua y comunicación II	Lengua y comunicación III	Pensamiento literario		
Ingles I	Ingles II	Ingles III	Ingles IV	UAC optativas	UAC optativas
Humanidades I	Humanidades II	Humanidades III	Espacio y sociedad	UAC optativas	UAC optativas
Laboratorio de investigación	Taller de ciencias I	Taller de ciencias II	Ciencias sociales III	UAC optativas	UAC optativas
Orientación educativa: escolar	Orientación educativa: personal y ocupacional	Orientación educativa: psicosocial	Orientación educativa: vocacional y profesional	UAC optativas	UAC optativas
Laboratorio de ciencias naturales y experimentales I	Laboratorio de ciencias naturales y experimentales II	Taller de cultura y recreación I	Taller de cultura y recreación II	Taller de cultura y recreación III	Orientación educativa: proyecto de vida y profesional
Currículo ampliado	Currículo ampliado	Laboratorio de ciencias naturales y experimentales III	Laboratorio de ciencias naturales y experimentales IV	Laboratorio de ciencias naturales y experimentales V	Laboratorio de ciencias naturales y experimentales VI
		Fundamentos básicos del diseño	Teoría del color	Comunicación gráfica	Productos de difusión masiva
		Programas vectoriales	Tipografía y productos editoriales	Programas de edición de imágenes	Diseño de producto sustentable
		Currículo ampliado	Currículo ampliado	Currículo ampliado	Currículo ampliado

Mapa — FLB: Diseño Gráfico

MÓDULO

01



**Introducción al
diseño e imagen
vectorial**



**Fundamentos
básicos del diseño.**

- 48 horas de mediación docente
- 12 horas de estudio independiente
- 6 créditos



**Programas
vectoriales.**

- 64 horas de mediación docente
- 16 horas de estudio independiente
- 8 créditos

MÓDULO

02



**Fundamentos de
color y tipografía**



Teoría del color

- 48 horas de mediación docente
- 12 horas de estudio independiente
- 6 créditos



**Tipografía y
productos editoriales**

- 64 horas de mediación docente
- 16 horas de estudio independiente
- 8 créditos

MÓDULO

03



**Producción de la
imagen y
comunicación**



**Comunicación
gráfica**

- 48 horas de mediación docente
- 12 horas de estudio independiente
- 6 créditos



**Programas de
edición de imágenes**

- 64 horas de mediación docente
- 16 horas de estudio independiente
- 8 créditos

MÓDULO

04



**Proyectos de
difusión**



**Productos de
difusión masiva**

- 48 horas de mediación docente
- 12 horas de estudio independiente
- 6 créditos



**Diseño de productos
sustentable**

- 64 horas de mediación docente
- 16 horas de estudio independiente
- 8 créditos

Ilustración 3. Elaboración propia. COBATAB, 2026.



Competencias Laborales Básicas — CLB

Las Competencias Laborales Básicas permiten al estudiantado aplicar conocimientos, habilidades, actitudes y valores para resolver problemas en contextos académicos, sociales y laborales. Su desarrollo favorece la formación integral, la continuidad educativa y el desempeño de funciones correspondientes al Nivel de Competencia 2, reconocido oficialmente dentro del Sistema Educativo Nacional.

Estas competencias se caracterizan por ser pertinentes a las necesidades del sector productivo, relevantes para la empleabilidad y el emprendimiento, coherentes con la Educación Media Superior, y por fomentar la autonomía, la responsabilidad, la toma de decisiones y el aprendizaje en diversos contextos.

Al finalizar esta formación, el estudiantado será capaz de:

- **FLBDI1.** Identificar elementos básicos del diseño mediante técnicas tradicionales y digitales.
- **FLBDI2.** Utilizar herramientas tecnológicas para crear propuestas visuales simples e innovadoras.
- **FLBDI3.** Aplicar principios básicos del color en la generación de mensajes visuales.
- **FLBDI4.** Emplear recursos tipográficos para comunicar ideas y desarrollar proyectos editoriales básicos.
- **FLBDI5.** Aplicar principios de comunicación visual para resolver problemas gráficos sencillos.
- **FLBDI6.** Colaborar en propuestas de difusión utilizando herramientas manuales y digitales.
- **FLBDI7.** Interpretar requerimientos de diseño (brief) para atender necesidades visuales específicas.
- **FLBDI8.** Generar propuestas básicas de diseño con enfoque sustentable y responsabilidad social.



01

FLBDI1 FUNDAMENTOS DEL DISEÑO



Identifica tanto técnicas tradicionales como digitales para reconocer elementos básicos del diseño en proyectos impresos y bocetos, con el propósito de explorar habilidades creativas y fomentar la innovación.

02

FLBDI2 PROGRAMAS VECTORIALES



Utiliza herramientas tecnológicas para crear propuestas visuales simples e innovadoras dentro de su entorno.

03

FLBDI3 COLOR



Reconoce algunas aplicaciones básicas del color de manera ética en la generación de mensajes visuales en su contexto.

04

FLBDI4 TIPOGRAFÍA



Participa en la elaboración de propuestas de diseño utilizando clasificaciones tipográficas para expresar ideas simples y generar proyectos editoriales básicos.

05

FLBDI5 COMUNICACIÓN GRÁFICA



Aplica principios de la sintaxis de la imagen para resolver problemas gráficos simples en la vida cotidiana aportando ideas básicas.

06

FLBDI6 DIFUSIÓN



Colabora en el desarrollo de propuestas de difusión utilizando herramientas tecnológicas y manuales, mostrando un entendimiento básico del entorno económico y social.

07

FLBDI7 BRIEF



Utiliza los requerimientos del Manual de estilo (brief) para abordar una problemática visual simple de un producto de manera adecuada.

08

FLBDI8 SUSTENTABILIDAD



Aplica conocimientos de diseño para generar una propuesta básica y sustentable para su entorno con la guía docente.



Estas competencias te preparan para desarrollarte en el ámbito académico, profesional y social, fortaleciendo tu creatividad, responsabilidad y compromiso para transformar tu entorno.

Ilustración 4. Elaboración propia. COBATAB, 2026.

Proceso de evaluación bajo el enfoque en competencias

La evaluación por competencias es un proceso formativo e integral que permite identificar el desarrollo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores mediante evidencias de aprendizaje. Su propósito es valorar lo que es capaz de hacer y cómo aplica sus aprendizajes en contextos académicos, sociales y laborales.

Este proceso se orienta por los principios de validez, confiabilidad, accesibilidad, comunicación, equidad y flexibilidad, garantizando evaluaciones justas, pertinentes y acordes con las características del estudiantado.

Para obtener evidencias del aprendizaje se podrán emplear diversos instrumentos, tales como rúbricas, portafolios, proyectos, exposiciones, estudios de caso, organizadores gráficos, bitácoras, ejercicios prácticos y pruebas de desempeño.

La evaluación considera tres momentos complementarios:

- **Autoevaluación:** el estudiantado reflexiona sobre su propio aprendizaje y desempeño.
- **Coevaluación:** los compañeros proporcionan retroalimentación constructiva entre pares.
- **Heteroevaluación:** el personal docente valora el logro de los aprendizajes mediante criterios e instrumentos previamente establecidos.

De esta manera, la evaluación se convierte en una herramienta para mejorar el aprendizaje, fortalecer las competencias laborales y favorecer el desarrollo integral del estudiantado.



Ilustración 5. Ruta de evaluación por competencias.

Rol del Estudiantado

El estudiantado es protagonista de su proceso de aprendizaje y participa activamente en la construcción de conocimientos, habilidades y valores. La educación busca fortalecer su capacidad para comprender su realidad, expresar sus ideas, valorar su identidad y desarrollar un pensamiento crítico que le permita tomar decisiones responsables.

Desde una perspectiva inclusiva y humanista, se reconoce la diversidad de experiencias, contextos y características de cada estudiante, promoviendo el respeto, la equidad y la participación de todas las personas. De esta manera, la educación contribuye al desarrollo de ciudadanos conscientes, capaces de transformar positivamente su entorno y participar en la construcción de una sociedad más justa, incluyente y humana.

ROL DEL ESTUDIANTADO

PROTAGONISTA DE SU APRENDIZAJE



Ilustración 6. Rol del Estudiantado. Elaboración propia. COBATAB, 2026.

SIMBOLOGÍA

Icono	Descripción	Icono	Descripción
	LECTURA Indica que se realizará la lectura que contiene información de los conocimientos básicos del Programa de Estudio		ESTUDIO INDEPENDIENTE Actividades que realizarás por tu cuenta para reforzar y ampliar tus conocimientos.
	EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA Presenta el momento para llevar a cabo la evaluación diagnóstica del submódulo.		MATERIAL AUDIOVISUAL Representa recursos adicionales al contenido de los conocimientos básicos del Programa de Estudio a través de un video mostrado por el docente, indicado por código QR.
	ACTIVIDAD Es momento de realizar una actividad teórica—escrita que contribuye a evidenciar el propósito del aprendizaje esperado de los conocimientos básicos del Programa de Estudio.		INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN Documento en el que tanto el estudiante como el docente observan los criterios con los que se evaluará el producto a realizar.
	ENCUADRE Presenta cada aspecto y el porcentaje de calificación con el que se evaluará el submódulo.		PRÁCTICA Hagamos la práctica guiada, que contribuye a la aplicación de los saberes obtenidos con relación al conocimiento básico del Programa de Estudio; se acompaña con el instrumento de evaluación correspondiente.
	DOCENTE EXPLICA Se sugiere que en esta sección el docente profundice los conocimientos para adecuarlos a su contexto.		DOSIFICACIÓN Muestra las fechas en que los conocimientos básicos del Programa de Estudio se van a desarrollar.
	SIGA Indica el producto que se contempla para la plataforma SIGA.		PAEC Programa Aula, Escuela y Comunidad.

Sugerencia de evidencia de Evaluación

¿Qué se aprende en cada uno de los submódulos?

SUBMÓDULO		APRENDIZAJE ESPERADO
	M1SM1	Realiza trabajos donde utilice diferentes técnicas de bocetaje, apreciando las necesidades temporales del público receptor de su contexto reconociendo los elementos del diseño y comunicación visual de manera informada.
	M1SM2	Ilustra proyectos gráficos por medio de las herramientas del programa vectorial, mostrando ideas y conceptos que desarrollen la creatividad, considerando su entorno.
	M2SM1	Ilustra propuestas funcionales con diversas opciones graficas de forma innovadora, generando soluciones a problemáticas de su contexto y analizando de las propiedades, psicología e impacto del color.
	M2SM2	Genera proyectos editoriales funcionales en el cual la tipografía es el principal elemento del diseño, mostrando un comportamiento positivo con plena actitud de servicio en su contexto. A partir de esto, distingue las diferentes clasificaciones haciendo uso de los conceptos de legibilidad.
	M3SM1	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.
	M3SM2	Produce proyectos visuales creativos utilizando las herramientas tecnológicas para realizar composiciones visuales, empleando el retoque, efectos, filtros, fotomontajes y mascarar.
	M4SM1	Genera 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 y considerando las necesidades de su entorno.
	M4SM2	Produce el diseño de un empaque por medio de soportes gráficos, creando aplicaciones tridimensionales de forma innovadora, tomando en cuenta las necesidades de la clientela y desarrollando un producto sustentable favoreciendo un pensamiento crítico ante las acciones humanas de impacto ambiental en su entorno.

Ilustración 7. Elaboración propia. COBATAB, 2026.

¿Qué evidencias puede solicitarse en cada submódulo?

SUBMÓDULO		SUGERENCIA DE EVIDENCIA DE EVALUACIÓN	
	M1SM1	• Portafolio de bocetos con diferentes técnicas. • Láminas o propuestas de concepto. • Bitácora de investigación del público y contexto. • Rúbrica de autoevaluación.	
	M1SM2	• Archivos vectoriales del proyecto (.AI, .SVG, .PDF). • Presentación del proceso de diseño. • Mockups o aplicaciones del proyecto. • Rúbrica de evaluación del producto digital.	
	M2SM1	• Propuestas de diseño con variaciones de color. • Análisis escrito sobre el uso del color. • Comparativo de impacto del color en el mensaje. • Rúbrica de evaluación.	
	M2SM2	• Proyecto editorial (revista, folleto, cartel, etc.). • Análisis de tipografías utilizadas y su clasificación. • Pruebas de legibilidad y jerarquía tipográfica. • Rúbrica de evaluación.	
	M3SM1	• Campaña publicitaria (piezas impresas o digitales). • Justificación del mensaje y análisis semiótico. • Bocetos y desarrollo del concepto. • Rúbrica de evaluación.	
	M3SM2	• Composiciones visuales (antes y después). • Archivos editables en PSD o similar. • Descripción del proceso y herramientas usadas. • Rúbrica de evaluación.	
	M4SM1	• Video publicitario (spot, reel, animación, etc.). • Storyboard y guion técnico. • Presentación del público objetivo y mercado. • Rúbrica de evaluación.	
	M4SM2	• Diseño estructural del empaque (plantilla y armado). • Mockup 3D o prototipo físico. • Justificación del diseño y enfoque sustentable. • Rúbrica de evaluación.	

Ilustración 8. Elaboración propia. COBATAB, 2026.



Temario Guía — 3er Semestre

Submódulo I: Fundamentos Básicos del Diseño

1. ¿Qué es diseño?
 - 1.1. Arte, artesanía y diseño
 - 1.2. Ramas del diseño
2. Comunicación visual
 - 2.1. Elementos de la comunicación
 - 2.2. El diseñador como comunicador visual
 - 2.3. Símbolos e íconos
3. Pensamiento creativo
 - 3.1. ¿Qué es la creatividad?
 - 3.2. Proceso y desarrollo creativo
 - 3.3. Creatividad e innovación
 - 3.4. ¿Bloqueos creativos?
 - 3.5. Innovación
4. Lenguaje del diseño
 - 4.1. Elementos del Diseño
 - 4.1.1. Conceptuales
 - 4.1.2. Visuales
 - 4.1.3. Prácticos
 - 4.1.4. De relación
5. Percepción Visual
 - 5.1. La forma
 - 5.2. Leyes de la composición
 - 5.2.1. ¿Qué sabemos sobre la composición?
 - 5.3. Principios Gestalt
6. Bocetos
 - 6.1. Definición y objetivos
 - 6.2. Geometrización
7. Técnicas de construcción.
 - 7.1. Introducción al paper cut
 - 7.2. Precisión, corte y ensamblaje

Situación didáctica: “Comprendiendo la forma a través del diseño”

1. Conceptos de la imagen digital:
 - 1.1. Modos de color
 - 1.2. Resolución
 - 1.3. Formatos de imagen
 - 1.4. ¿Vectores o píxeles?
2. Programas vectoriales
 - 2.1. Uso y aplicaciones del diseño vectorial.
 - 2.2. Herramientas del programa vectorial.
3. Espacio y flujo de trabajo
 - 3.1. Gestión de archivos y colaboración digital
 - 3.1.1. Crear, guardar, importar y exportar documentos, Formatos
 - 3.2. Espacio de trabajo.
 - 3.2.1. Mesa de trabajo
 - 3.2.2. Capas
 - 3.3. Edición Vectorial.
 - 3.3.1. Color y trazo
 - 3.3.2. Varita mágica, lazo.
 - 3.3.3. Tipos de selección
 - 3.4. Herramientas de composición vectorial.
 - 3.4.1. Alinear
 - 3.4.2. Máscara de corte.
4. Aplicaciones gráficas
 - 4.1. Elaboración de proyecto gráfico vectorial
 - 4.2. Elaboración de proyecto gráfico vectorial. Corrección y optimización.
 - 4.3. Elaboración de proyecto gráfico vectorial. Proyecto Vectorial final.



1 SUBMÓDULO FUNDAMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO

48 HRS
MEDIACIÓN
DOCENTE

12 HRS
ESTUDIO
INDEPENDIENTE



PROPÓSITO DEL SUBMÓDULO

Desarrolla una **comprensión integral** de los fundamentos del diseño, reconociendo los **elementos visuales**, principios de **composición** y leyes básicas de la **percepción** para aplicarlos en la creación de **propuestas gráficas** funcionales, creativas y coherentes con las necesidades de su contexto.



SUGERENCIA DE EVIDENCIA DE EVALUACIÓN

- Portafolio de bocetos con diferentes técnicas de representación.
- Láminas de análisis de elementos del diseño (línea, forma, color, textura, espacio).
- Composiciones aplicando principios de diseño (equilibrio, contraste, ritmo, proporción, unidad).
- Proyecto final: propuesta gráfica basada en un problema o necesidad del contexto.
- Autoevaluación y reflexión del proceso creativo.



COMPETENCIA LABORAL BÁSICA A DESARROLLAR

Aplica elementos, principios y leyes básicas del diseño para desarrollar propuestas gráficas originales y funcionales, utilizando distintas técnicas de bocetaje y representación visual, con actitud crítica, creativa y responsable ante su entorno.

FLBDI1. Aplica principios del lenguaje visual en la creación de propuestas gráficas para comunicar ideas de manera efectiva.



Bienvenida

¡Bienvenido(a) al fascinante mundo del Diseño Gráfico!

En este primer submódulo iniciarás un recorrido creativo que te permitirá descubrir cómo las imágenes, los colores, las formas y los espacios pueden utilizarse para comunicar ideas, emociones y mensajes de manera efectiva. Aprenderás a observar tu entorno con una mirada crítica y creativa, reconociendo los elementos y principios que dan vida a tus ideas.

A través de ejercicios de bocetaje, análisis visual y actividades prácticas, desarrollarás habilidades para representar ideas, resolver problemas de comunicación y expresar tu creatividad mediante propuestas gráficas originales. Además, conocerás cómo el diseño está presente en la vida cotidiana y cómo puede convertirse en una herramienta para transformar tu comunidad.

Este submódulo constituye la base de tu formación en Diseño Gráfico. Por ello, te invitamos a participar activamente, experimentar, investigar y atreverte a crear.

Tu creatividad es el punto de partida. ¡Comencemos esta aventura visual juntos!



Encuadre

Primera revisión de portafolio de evidencias y evaluación sumativa

Producto esperado	Instrumento	Ponderación
Bienvenida y encuadre.	DIG3_M1_LC1	0%
Evaluación diagnóstica.	DIG3_M1_ED1	0%
Actividad 1: Arte vs diseño.	DIG3_M1_CU1	10%
Actividad 2: Análisis visual de anuncio publicitario.	DIG3_M1_LC2	10%
Actividad 3: Dinámicas y ejercicios creativos.	DIG3_M1_RU1	15%
Actividad 4: Dibujo de propuesta de mejora.	DIG3_M1_RU2	15%
Actividad 5: Composiciones visuales.	DIG3_M1_LC3	10%
Actividad 6: Aplicación de la Gestalt.	DIG3_M1_LC4	10%
Actividad 7: Del boceto a la forma.	DIG3_M1_LC5	10%
Proyecto integrador: Paper Craft / Paper Cut [SIGA]	DIG3_M1_RU3	20%
Total		100%



Dosificación

Submódulo	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
SUBMÓDULO I. FUNDAMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO	Apertura	50 min	Bienvenida	1	31 de Agosto – 04 de Septiembre de 2026	Inicio del semestre 31 de agosto
		50 min	Encuadre			
		100 min	1. ¿Qué es diseño? 1.1. Arte, artesanía y diseño 1.2. Ramas del diseño			
		150 min	2. Comunicación visual 2.1. Elementos de la comunicación 2.2. El diseñador como comunicador visual 2.3. Símbolos e íconos			
	Desarrollo	350 min	3. Pensamiento creativo 3.1. ¿Qué es la creatividad? 3.2. Proceso y desarrollo creativo	2	07 – 11 de Septiembre de 2026	
		350 min	3.3 Creatividad e innovación 3.4 ¿Bloqueos creativos? 3.5 Innovación	3	14 – 18 de Septiembre de 2026	
		350 min	4. Lenguaje del diseño 4.1. Elementos del Diseño 4.1.1. Conceptuales 4.1.2. Visuales 4.1.3. Prácticos 4.1.4. De relación	4	21 – 25 de Septiembre de 2026	
		350 min	5. Percepción Visual 5.1. La forma 5.2. Leyes de la composición 5.2.1. Ley de la unidad 5.2.2. Ley del ritmo 5.2.3. Ley del contraste 5.3. Principios Gestalt	5	28 de Septiembre – 02 de Octubre de 2026	
		350 min	6. Bocetos 6.1. Definición y objetivos 6.2. Geometrización	6	05 – 09 de Octubre de 2026	
		350 min	7. Técnicas de construcción visual 7.1. Introducción al paper cut 7.2. Precisión, corte y ensamblaje 8. Situación didáctica: “Comprendiendo la forma a través del diseño”	7	12 – 16 de Octubre de 2026	
	Cierre					



Actividad de Integración

FICHA TÉCNICA de mi vida

OBJETIVO



Elaborar una ficha técnica personal sin que parezca una ficha técnica, que refleje quién eres, qué te gusta, tus pasatiempos, intereses, habilidades y fortalezas.



INDICACIONES

- De manera individual, elabora una ficha técnica de formato libre, con tu nombre y aspectos que desees compartir con la clase.
- Incluye tus pasatiempos, intereses, el diseño, tus habilidades y fortalezas.
- Puedes realizar tu ficha a mano usando materiales como hojas de colores, lápices de color, plumones, acuarelas, pinturas acrílicas, gouache, etc.
- O en formato digital usando aplicaciones que consideres te apoyan para expresar tu creatividad.



IDEAS PARA INCLUIR



Datos personales
Nombre, edad, signo, cumpleaños, apodo.



Intereses
Lo que te gusta hacer o aprender.



Pasatiempos
Actividades que disfrutas en tu tiempo libre.



Habilidades
Lo que se te facilita hacer bien.



Fortalezas
Cualidades que te hacen único/a.



Inspiraciones
Personas, frases, música o lugares que te motivan.



Metas
Sueños o cosas que quieres lograr.



Algo que pocos saben de ti
Comparte algo especial o divertido.

¿Quién soy?



Me llamo *Valentina Pérez* ♥

Vivo con *mi familia* Mi cumple *12 de abril*

Mi domicilio *Ciudad de México*

Autoretrato



Me encanta:

Persona: *mi mamá* ♥

Música: *indie y pop* 🎵

Animal: *perros* 🐾

Deporte: *básquetbol* 🏀

Frase: *Cree en ti y todo será posible.* ☆

Elegí la capacitación por:

Porque me apasiona el diseño y quiero aprender a comunicar ideas de forma creativa.



Mis hobbies son

- Dibujar e ilustrar
- Escuchar música
- Ver películas
- Fotografía
- Viajar



Me comprometo a:

Dar lo mejor de mí, ser constante y disfrutar cada aprendizaje. ♥

HOY ME DIENTO...



EJEMPLOS



TIPS PARA DISEÑAR TU FICHA



- Usa colores que te representen.
- Combina texto, dibujo, fotografías o recortes.
- Cuida la composición: equilibrio, jerarquía y espacio.
- Sé creativo/a y auténtico/a.
- Lo más importante: ¡que se vea tu esencia!



IDENTIDAD = CREATIVA =

Mi perfil como futuro diseñador

1 MI INFORMACIÓN

Nombre: Alexis Hernández López
Grupo: 5° semestre "B"
Cumpleaños: 07 de febrero
Fecha: 15 / mayo / 2025
Periodo: Enero - Junio 2025



2 MI ADN CREATIVO



- Creativo
- Observador
- Curioso
- Constante
- Apasionado

3 MI MOODBOARD PERSONAL



4 ME ENCANTA

- Persona: mi mamá
Música: indie y pop
Animal: perros
Deporte: básquetbol
Frase: Cree en ti y todo será posible.

5 ELEGÍ LA CAPACITACIÓN POR:

Porque me gusta comunicar ideas con imágenes, dibujar y aprender a crear diseños que conecten con las personas.



6 MIS HOBBIES Y PASIONES



Cada hobby me inspira y me da ideas para diseñar con más intención y significado.

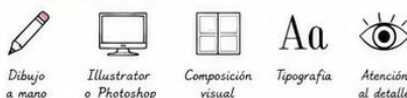
7 MI PERFIL DE DISEÑADOR

Nombre completo	Alexis Hernández López
Edad	17 años
Capacitación	Diseño Gráfico
Lo que más disfruto crear	Carteles, ilustraciones y diseño de personajes
Mi habilidad principal	Dibujo a mano y composición
Mi mayor reto creativo	Administrar mi tiempo
Mi meta profesional	Ser diseñador de marcas y tener mi estudio
¿Qué quiero aportar al mundo con mi diseño?	Transmitir ideas que inspiren y generen impacto positivo.

8 MIS FORTALEZAS

- ✓ Creatividad
- ✓ Observación
- ✓ Perseverancia
- ✓ Organización
- ✓ Responsabilidad
- ✓ Comunicación

9 MIS HABILIDADES



10 LO QUE ME MOTIVA

Saber que el diseño puede mejorar mensajes, contar historias y conectar con las personas.

Mi propósito es seguir aprendiendo, crear con autenticidad y dejar mi propia huella creativa.

Ilustración 9. Ejemplo de ficha técnica de mi vida. Elaboración propia. COBATAB, 2026.



Evaluación diagnóstica

Nombre del estudiante: _____

Grupo: _____ Fecha: _____

Docente: _____

DIG3_M1_ED1



Instrucciones: Lee cuidadosamente cada pregunta y selecciona la respuesta correcta. Esta evaluación nos ayudará a conocer lo que ya sabes sobre diseño y creatividad.

1 ¿Qué es el diseño?

- A) Es crear objetos sin un propósito.
- B) Es la decoración de espacios.
- C) Es planear y comunicar ideas para resolver problemas o necesidades.
- D) Es copiar imágenes de internet.



2 ¿Cuál de las siguientes actividades es una tarea del diseñador?

- A) Construir edificios.
- B) Diseñar un cartel para promocionar un evento.
- C) Cocinar alimentos.
- D) Reparar computadoras.



3 ¿Qué elemento del diseño se refiere a los colores?

- A) Textura
- B) Forma
- C) Color
- D) Espacio



4 ¿Qué es la creatividad?

- A) Copiar lo que otros hacen.
- B) Hacer cosas al azar.
- C) Generar ideas nuevas y originales.
- D) Seguir instrucciones al pie de la letra.



5 ¿Cuál de los siguientes ejemplos es un diseño?

- A) Una pintura en un lienzo.
- B) Un logo de una empresa.
- C) Una planta natural.
- D) Una escultura de mármol.



6 ¿Qué principio del diseño se refiere a la repetición de elementos para crear movimiento?

- A) Equilibrio
- B) Ritmo
- C) Contraste
- D) Unidad



7 ¿Qué herramienta usas para expresar tus ideas antes de hacer un diseño digital?

- A) Boceto
- B) Programa de edición
- C) Impresora
- D) Calculadora



8 ¿Cuál es el objetivo de la comunicación visual?

- A) Vender un producto caro.
- B) Informar, persuadir o emocionar a través de imágenes.
- C) Hacer dibujos bonitos.
- D) Decorar páginas.



9 ¿Qué tipo de diseñador trabaja con carteles, folletos o anuncios?

- A) Diseñador gráfico
- B) Diseñador industrial
- C) Arquitecto
- D) Programador



10 ¿Qué actitud es importante para ser un buen diseñador?

- A) Ser perfeccionista.
- B) Tener curiosidad y estar abierto a nuevas ideas.
- C) Trabajar solo y no escuchar opiniones.
- D) Hacer todo rápido sin planear.



Situación didáctica I: La forma a través del diseño.



Situación Didáctica:
Comprendiendo la forma
a través del diseño



Estrategia Didáctica:
Aprendizaje Basado
en Proyectos (ABP)



Submódulo I:
Fundamentos básicos
del diseño



Tiempo asignado:
48 Hrs



Horas de Estudio
Independiente:
12 Hrs



Número de semanas
asignadas:
7 semanas

SITUACIÓN DIDÁCTICA I COMPRENDIENDO LA FORMA A TRAVÉS DEL DISEÑO

Dummie tridimensional en papercut o papercraft



1. PROPÓSITO DE LA SITUACIÓN DIDÁCTICA

Que el estudiante comprenda cómo el diseño gráfico organiza, simplifica y comunica ideas visuales mediante el uso de elementos básicos del diseño, composición, percepción visual, bocetaje y construcción de formas, desarrollando propuestas creativas que le permitan expresar ideas y resolver problemas de comunicación visual de manera funcional y estética.



2. SUGERENCIA DE EVIDENCIA DE EVALUACIÓN

Producto integrador que incluya:

- Bocetos iniciales
- Ejercicios de geometrización
- Aplicación de leyes de composición y percepción visual
- Construcción de una propuesta visual mediante técnica de papercut o papercraft
- Presentación final del proceso creativo y producto terminado



3. PROBLEMA DE CONTEXTO

Actualmente los jóvenes consumen grandes cantidades de contenido visual en redes sociales y medios digitales, pero muchas veces desconocen cómo se construyen, organizan y comunican las imágenes que observan diariamente. Esto provoca dificultades para expresar ideas visualmente, desarrollar propuestas creativas propias y comprender el impacto del diseño gráfico en la comunicación, la cultura y la vida cotidiana.



4. CONFLICTO COGNITIVO

- ¿Cómo puede una imagen simple, un símbolo o una composición visual comunicar ideas, emociones o mensajes complejos sin utilizar palabras?
- ¿De qué manera el diseño transforma formas básicas y elementos visuales en mensajes capaces de influir en las personas y su entorno?



6. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Emplea los fundamentos del diseño gráfico para diseñar bocetos y elaborar un dummie tridimensional, utilizando materiales reciclados de su entorno para comunicar un concepto visual con intención y significado.



7. INDICACIONES

1. Dibuja los bocetos para diseñar y posteriormente elaborar una maqueta tridimensional usando tu creatividad para representar y comunicar.
2. Comunica un concepto determinado según su significado.
3. Emplea elementos básicos de diseño y leyes de la composición para comunicar un significado y mensaje.
4. Utiliza materiales reciclados de tu localidad o entorno.
5. Reflexiona sobre el impacto del diseño en tu entorno o localidad.
6. Comparte tu trabajo con el resto de la clase.



8. MATERIALES SUGERIDOS

- Cartón reciclado, papel o cartulina
- Revistas o empaques reutilizados
- Tijeras o cúter
- Pegamento
- Regla, lápiz
- Plumones o colores
- Base de cartón o papel cascarón



9. PRODUCTO ESPERADO

Un dummie tridimensional físico elaborado con técnica de papercut o papercraft, acompañado de bocetos, concepto visual y reflexión breve.



10. ENTREGABLES

- ☐ 3 bocetos iniciales
- ☐ Concepto y mensaje escrito
- ☐ Dummie tridimensional terminado
- ☐ Reflexión breve sobre el diseño en su entorno
- ☐ Presentación oral del trabajo



11. APOYO PARA EL DESARROLLO



Concepto sugerido
identidad local, naturaleza, cultura, creatividad, comunidad.



Fundamentos que puedes aplicar

forma
color
contraste
ritmo
equilibrio
unidad
textura
jerarquía



Técnicas

papercut,
papercraft
o técnica
mixta.





Instrumento: LC — Lista de Cotejo. DIG3_M1_LC1.



LISTA DE COTEJO

DIG3_M1_LC1

EVIDENCIA DE COMPRENSIÓN
DEL ENCUADRE

SEMESTRE: 3ro
MÓDULO: Introducción al Diseño e Imagen Vectorial
SUBMÓDULO: I. Fundamentos Básicos del Diseño
AGENTE: Auto / Heteroevaluación
MOMENTO: Diagnóstico / Formativo
TAXONOMÍA DE BLOOM: Comprender



OBJETIVO: Verificar la comprensión inicial del curso, los acuerdos de trabajo, los criterios de evaluación y la organización personal para el desarrollo de las actividades.

CRITERIOS	✓ SÍ	~ PARCIALMENTE	✗ NO	OBSERVACIONES
1. Conoce los criterios de evaluación del curso.	☐	☐	☐	
2. Integra los materiales y recursos solicitados.	☐	☐	☐	
3. Comprende la dinámica de trabajo del módulo y las actividades.	☐	☐	☐	
4. Participa en la construcción de acuerdos de convivencia y trabajo.	☐	☐	☐	
5. Organiza su carpeta física o digital de manera adecuada.	☐	☐	☐	

COMENTARIOS GENERALES:

EVALUADO: _____

GRUPO: _____

FECHA: _____



¡Comprender el encuadre es el primer paso para aprender con propósito!



1. ¿Qué es diseño?

1.1. ARTE, ARTESANÍA Y DISEÑO

El arte, la artesanía y el diseño son formas de creación humana, pero no tienen el mismo propósito. Las tres pueden usar materiales, técnicas, composición, color y creatividad; sin embargo, se diferencian por su intención, su forma de producción y la manera en que se relacionan con las personas.

ARTE	ARTESANÍA	DISEÑO
Expresión creativa que comunica emociones, ideas o visiones del mundo. Su valor principal está en el significado y la experiencia estética.	Elaboración manual de objetos con técnicas tradicionales transmitidas de generación en generación. Tiene valor cultural, identitario y a veces utilitario.	Actividad creativa y proyectual que resuelve necesidades de comunicación, uso o función mediante propuestas visuales, objetuales o espaciales.
FINALIDAD: expresar	FINALIDAD: conservar tradición y crear objetos	FINALIDAD: resolver y comunicar
PROCESO: libre y personal	PROCESO: manual	PROCESO: planificado
RESULTADO: obra artística	RESULTADO: pieza única o de producción limitada	RESULTADO: producto funcional y estético



Murales inspirados en la naturaleza y cultura de Tabasco.



Jicaras labradas y tiras bordadas.



Identidad gráfica turística, carteles institucionales y señalización.

¿QUÉ APRENDE UN DISEÑADOR DE CADA UNO?

Del arte obtiene inspiración y sensibilidad visual.
De la artesanía comprende la cultura, los materiales y el valor del trabajo humano.
Del diseño desarrolla soluciones para comunicar, informar y resolver necesidades reales.



EN COMÚN

Los tres nacen de la creatividad humana y buscan generar significado.

CREATIVIDAD

COMUNICACIÓN

CULTURA

EXPRESIÓN

IDENTIDAD



En compañía de tu profesor, observa el siguiente video acerca de Artesanía, Arte y Diseño



<https://www.youtube.com/watch?v=65CQQTssOuk>



1.2. RAMAS DEL DISEÑO

“El diseño es el pensamiento hecho visual” Saul Bass

El diseño es una actividad creativa, técnica y estratégica que permite resolver necesidades humanas mediante objetos, mensajes, espacios, servicios o experiencias. No se limita a “hacer que algo se vea bonito”; su función principal es proyectar soluciones útiles, funcionales, comprensibles y estéticas.

En el campo profesional actual, el diseño se ha diversificado en distintas ramas porque las necesidades de comunicación, consumo, tecnología, educación, comercio y cultura también han cambiado. AIGA explica que el diseño tradicionalmente ha mejorado la apariencia visual y la función de los mensajes y la información, mientras que hoy también participa en sistemas, experiencias, marcas, productos y entornos digitales.

	RAMAS DEL DISEÑO	¿QUÉ HACEN?	PRODUCTOS / EJEMPLOS
 1. COMUNICACIÓN VISUAL Ramas enfocadas en transmitir mensajes e identidad.	 Diseño gráfico	Comunica ideas mediante imágenes, tipografía y composición.	Cartel, logotipo, infografía
	 Identidad visual / branding	Construye la imagen de una marca o institución.	Manual de marca, sistema visual
	 Diseño editorial	Organiza textos e imágenes para facilitar la lectura.	Libro, revista, guía
	 Diseño publicitario	Promueve productos, servicios o campañas.	Anuncio, flyer, campaña
	 Diseño de información	Ordena datos y procesos para hacerlos comprensibles.	Esquema, tabla, infografía
 2. DISEÑO DIGITAL E INTERACCIÓN Ramas orientadas a pantallas, navegación y experiencia de usuario.	 Diseño digital	Crea piezas visuales para medios y plataformas digitales.	Post, banner, presentación
	 Diseño web	Diseña la estructura visual de sitios web.	Sitio web, landing page
	 Diseño UI	Desarrolla la interfaz visual de apps y sistemas.	Botones, menús, pantallas
	 Diseño UX	Mejora la experiencia de uso de productos y servicios digitales.	Flujos, prototipos, pruebas
	 Motion graphics	Comunica mediante gráficos en movimiento.	Animación, reel, video corto
 3. PRODUCTO, ESPACIO Y ENTORNO Ramas que diseñan objetos, empaques y comunicación en espacios físicos.	 Diseño de empaque	Desarrolla la presentación visual y funcional del producto.	Etiqueta, caja, envase
	 Diseño industrial / de producto	Crea objetos funcionales para fabricación y uso.	Mobiliario, herramienta, objeto
	 Diseño ambiental y señalética	Orienta e informa dentro de espacios físicos.	Señal, mapa, mural

4. MODA, SERVICIOS Y NUEVAS ÁREAS Ramas relacionadas con vestimenta, experiencias y tecnologías emergentes.		Diseño de moda	Diseña prendas y accesorios con función estética y cultural.	Uniforme, colección, vestuario
		Diseño de servicios	Organiza procesos para mejorar la experiencia del usuario.	Ruta de atención, experiencia
		Diseño con IA y tecnologías emergentes	Apoya la creación de propuestas, prototipos y contenidos.	Moodboard, imagen, mockup

Ilustración 10. Ejemplo de diseño tipográfico aplicado a publicación editorial. Elaboración propia. COBATAB, 2025.

Las ramas del diseño no trabajan aisladas. En un proyecto real pueden combinarse varias al mismo tiempo. Por ejemplo, una cafetería necesita **branding, diseño gráfico, packaging, diseño digital, señalética, publicidad** y hasta **diseño de servicios**. Por eso, el diseñador actual debe entender el diseño como un sistema de comunicación, función y experiencia.



DISEÑO GRÁFICO

¿Qué tipos hay?

MATERIAL AUDIOVISUAL



ACCESO RÁPIDO



.....

Observa el video y anota tres ideas clave

<https://youtu.be/MfLI6SZZznA>



Actividad 1:

Arte vs diseño

"La imagen que debía comunicar"

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD



Comprender la diferencia entre arte y diseño mediante el análisis de una situación narrativa, identificando si una imagen fue creada para expresar una idea personal o para resolver una necesidad de comunicación.

SITUACIÓN NARRATIVA



Imagina que eres estudiante de diseño gráfico y recibes dos encargos visuales.

- El primero viene de una artista local que desea crear una imagen libre para expresar lo que siente al recordar su infancia en Tabasco. No tiene que vender nada, ni promocionar un producto. Solo quiere comunicar emociones, recuerdos, colores, texturas y sensaciones personales.
- El segundo encargo viene de una pequeña marca escolar que venderá bebidas naturales durante una expo. Necesita una imagen clara, atractiva y fácil de entender para que los estudiantes identifiquen el producto, recuerden la marca y se animen a comprar.



Ambas imágenes pueden ser bonitas, creativas y visualmente interesantes, pero no fueron creadas con el mismo propósito.

Una busca **expresar**.

La otra busca **comunicar y resolver una necesidad**.

Ahora tu misión será descubrir cuál pertenece más al arte y cuál al diseño.



RETO DEL ESTUDIANTE

Observa dos imágenes: una obra artística y una pieza de diseño gráfico. Después, analiza cada una como si fueras parte de un equipo creativo.

Deberás responder:

- ✓ ¿Qué quiere comunicar cada imagen?
- ✓ ¿Fue creada para expresar una emoción o para resolver una necesidad?
- ✓ ¿Tiene un público específico?
- ✓ ¿Cumple alguna función práctica?
- ✓ ¿Qué elementos visuales utiliza?



PASO 1. OBSERVA



Elige o recibe dos imágenes:

IMAGEN A:
obra artística



Puede ser pintura, escultura, mural, fotografía artística o danza.

IMAGEN B:
pieza de diseño



Puede ser cartel, logotipo, empaque, portada, infografía o anuncio.

Obsérvalas con atención antes de escribir.

PASO 2. ANALIZA LA INTENCIÓN



Completa el siguiente cuadro:

Pregunta guía	Imagen A	Imagen B
¿Qué observas?		
¿Qué emoción, idea o mensaje transmite?		
¿Tiene una función práctica?		
¿A quién parece estar dirigida?		
¿Fue creada para expresar o para resolver una necesidad?		
¿Qué elementos visuales utiliza?		
¿La considerarías arte o diseño? ¿Por qué?		

PASO 3. DECIDE



Imagen A es principalmente:

- ☐ Arte
- ☐ Diseño
- ☐ Puede tener elementos de ambos

Imagen B es principalmente:

- ☐ Arte
- ☐ Diseño
- ☐ Puede tener elementos de ambos

PASO 4. CONCLUSIÓN PERSONAL



Escribe una conclusión breve:

¿Cuál es la principal diferencia entre arte y diseño?

Ejemplo de inicio: La diferencia principal entre arte y diseño es que el arte busca _____, mientras que el diseño busca _____. Aunque ambos pueden ser creativos y estéticos, se diferencian por _____.



Instrumento: CU — Cuestionario. DIG3_M1_CU1.

DIG3_M1_CU1



Instrucciones: Lee cuidadosamente cada pregunta y selecciona la respuesta correcta.

Nombre del estudiante: _____

Grupo: _____ Fecha: _____

Docente: _____

1 ¿Cuál de las siguientes opciones corresponde principalmente al propósito del arte?

- A) Resolver necesidades funcionales.
- B) Comunicar emociones, ideas o experiencias.
- C) Producir objetos útiles de forma manual.
- D) Optimizar procesos de producción.



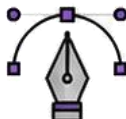
2 ¿Qué característica define mejor a la artesanía?

- A) Se enfoca en la originalidad y la expresión personal.
- B) Se produce en masa con ayuda de maquinaria.
- C) Se elabora manualmente, con técnicas tradicionales y materiales diversos.
- D) Su objetivo principal es la comunicación visual.



3 ¿Cuál es una diferencia clave entre arte y diseño?

- A) El diseño siempre es digital y el arte manual.
- B) El diseño busca funcionalidad; el arte, expresión.
- C) El arte se vende y el diseño no.
- D) No existe diferencia entre ambos.



4 ¿Qué actividad representa mejor el diseño?

- A) Pintar un cuadro abstracto para una exposición.
- B) Tejer una canasta con técnicas tradicionales.
- C) Crear el empaque de un producto para que sea atractivo y funcional.
- D) Esculpir una figura decorativa sin un propósito específico.



5 ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es correcta?

- A) El arte y el diseño siempre tienen el mismo propósito.
- B) La artesanía utiliza principalmente herramientas industriales.
- C) El diseño combina creatividad, comunicación y funcionalidad.
- D) La artesanía no requiere creatividad.



6 ¿Qué tipo de resultado se espera principalmente del diseño gráfico?

- A) Una obra única sin importar su función.
- B) Un objeto artesanal hecho a mano.
- C) Una solución visual que comunique eficazmente un mensaje.
- D) Una pieza artística para contemplación.



7 ¿En qué se parecen el arte, la artesanía y el diseño?

- A) En que solo utilizan materiales naturales.
- B) En que requieren creatividad y un proceso de planificación.
- C) En que siempre se producen en grandes cantidades.
- D) En que no tienen relación con la comunicación.



8 ¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor al diseño industrial?

- A) Crear esculturas para museos.
- B) Diseñar productos útiles que mejoren la vida de las personas.
- C) Elaborar textiles tradicionales a mano.
- D) Pintar paisajes al óleo.



9 Si elaboras una pieza de cerámica decorativa siguiendo técnicas tradicionales, estás realizando:

- A) Arte.
- B) Diseño.
- C) Artesanía.
- D) Ninguna de las anteriores.



10 ¿Cuál de las siguientes situaciones corresponde a un ejemplo de diseño gráfico?

- A) Hacer una pulsera de hilo tejida a mano.
- B) Crear una ilustración libre con acuarelas.
- C) Diseñar un logotipo para una empresa.
- D) Tallar una figura en madera.



LOGOTIPO



2. COMUNICACIÓN VISUAL

La comunicación visual es el proceso mediante el cual se transmiten ideas, emociones o información por medio de imágenes, colores, formas, símbolos, tipografías y composición. En diseño gráfico, todo elemento comunica. El color puede transmitir emoción; la forma puede sugerir estabilidad o movimiento; la tipografía puede expresar seriedad, juventud o elegancia; y la composición puede guiar la mirada del espectador.

El diseño gráfico funciona como una traducción visual: convierte una idea en un mensaje que puede ser comprendido por un público específico.

Por eso, un diseño debe tener claridad. Si el mensaje no se entiende, el diseño pierde efectividad aunque sea visualmente atractivo.

2.1. ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN

- **Emisor:** Quien decide comunicar algo. Puede ser una persona o un grupo de personas.
- **Mensaje:** Idea o sentimiento que se transmite. En el mensaje visual hay que distinguir entre:
 - Objetivo: finalidad que el emisor pretende conseguir a través del mensaje.
 - Estructura o contenido visual: temática y estilo artístico.
- **Código:** Conjunto de signos y normas para combinarlos. Tiene que ser conocido por el emisor y el *receptor*.
- **Medio / canal:** El soporte que permite la transmisión visual, táctil o sonora del mensaje (en algunos extremos, el medio puede ser olfativo o a través del gusto, como el uso del perfume determinado para una función de atracción, por ejemplo).
- **Receptor:** Persona o grupo de personas que reciben el mensaje.
- **Referente:** Objetos, animales, personas, épocas, ambientes nombrados en el mensaje. Es toda realidad aludida en la información. Puede ser real (gato), ficticio (sirena) o abstracto (fonema).
- **Contexto:** El entorno social, psicológico o físico, en donde se produce la comunicación.

- **Función:** La intención del emisor del mensaje: emotiva (emocionar), persuasiva (persuadir – convencer), objetiva (informativa) o estética (belleza artística).
- **Ruido:** Es un factor de degradación. Es todo aquello que altera la señal, perturba el canal de transmisión y recepción del mensaje. El diseñador como comunicador visual.

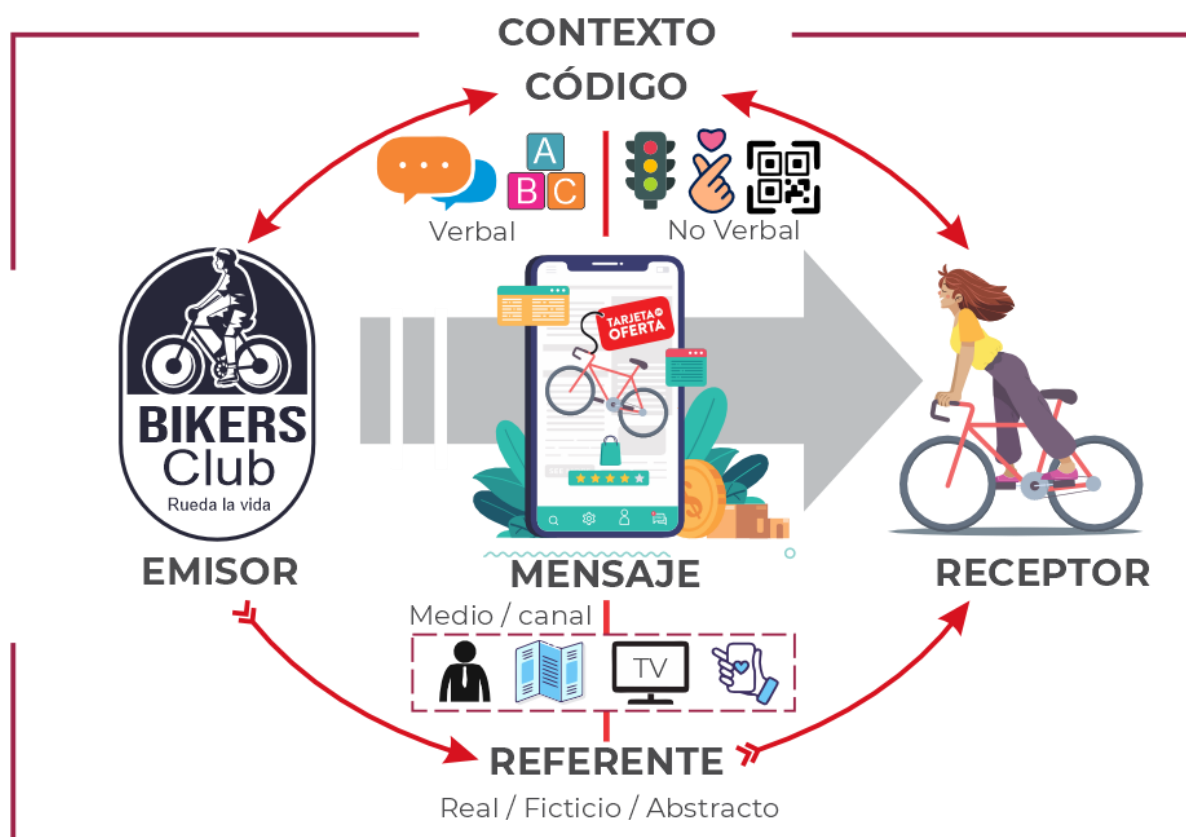


Ilustración 11. Diagrama de elementos de la comunicación visual. Elaboración propia. COBATAB, 2026.

En diseño gráfico, estos elementos deben considerarse antes de diseñar. No es lo mismo crear un cartel para niños, jóvenes, padres de familia o empresarios. Tampoco es igual diseñar para redes sociales que para una lona, una etiqueta o una infografía escolar



2.2. EL DISEÑADOR COMO COMUNICADOR VISUAL

El diseñador gráfico no solo produce imágenes: comunica ideas. Su trabajo consiste en analizar un problema, comprender al público y seleccionar los recursos visuales más adecuados para transmitir un mensaje.

Como comunicador visual, el diseñador debe hacer preguntas antes de diseñar:

- *¿Qué se quiere comunicar?*
- *¿A quién va dirigido?*
- *¿Qué debe sentir, pensar o hacer el receptor?*
- *¿Qué medio se utilizará?*
- *¿Qué estilo visual será más adecuado?*
- *¿Qué elementos deben destacar primero?*

Un buen diseñador no decide colores, tipografías o imágenes únicamente por gusto personal. Sus decisiones deben responder al mensaje, al público y al objetivo de comunicación. Por ejemplo, si diseña una campaña de prevención, debe priorizar claridad, impacto y lectura rápida. Si diseña una invitación cultural, puede trabajar con recursos más expresivos y simbólicos.

Nuestra función es comunicar para transformar. Somos personas “visuales” todo lo percibimos con imágenes, colores, códigos. Lo que hace interesante la disciplina son los medios con los que podemos expresarnos, puede ser con una fotografía, una ilustración, una animación, un texto, etc. Veamos, una fotografía hace reflexionar y puede convencer, una ilustración conceptualiza, una animación construye un mundo para darle vida, un texto puede generar historias. Son medios, son canales y son para comunicar, para fluir a lo perceptible, a lo inteligible.



2.3. SÍMBOLOS E ÍCONOS

Las formas simbólicas o icónicas tienen una significación que va más allá de lo que representan. Los símbolos e iconos en diseño sirven para comunicar información de manera visual y efectiva, representando ideas, conceptos o acciones de forma rápida y clara. Los símbolos, en particular, pueden transmitir significados complejos o abstractos, mientras que los iconos suelen representar objetos o acciones concretas.

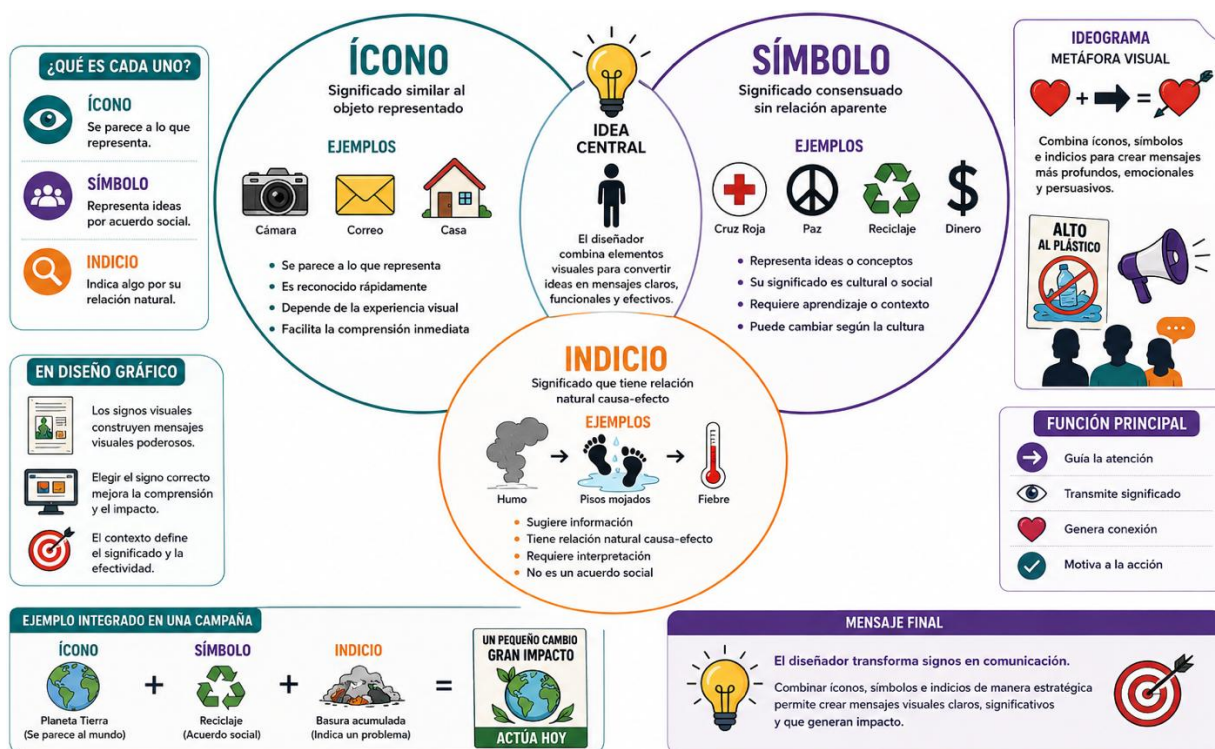


Ilustración 12. Elaboración propia. COBATAB, 2026.



Actividad 2



Análisis visual de anuncio publicitario.



Objetivo



Reconoce los elementos del anuncio publicitario.

Indicaciones



De manera individual, busca en medios impresos (periódicos o revistas) un anuncio publicitario de productos o servicios, pégalo en el recuadro asignado (puedes doblarlo en dos), analiza y contesta las siguientes preguntas:

Pega aquí tu anuncio

- 1 ¿Qué producto de venta hay en el anuncio? 
- 2 ¿Quién es el que emite el anuncio? 
- 3 ¿Cuál es el mensaje? 
- 4 ¿Aparece el producto de venta directa o indirectamente? 
- 5 ¿A qué público va dirigido? 
- 6 ¿Cuál es el canal o medio utilizado para difundir el mensaje? 
- 7 ¿Cuáles son los elementos que aparecen en la composición? 
- 8 ¿Te llama la atención el anuncio? ¿Por qué? 



Instrumento: LC — Lista de Cotejo. DIG3_M1_LC2.



LISTA DE COTEJO

DIG3_M1_LC2

ANÁLISIS VISUAL
DE ANUNCIO PUBLICITARIO

SEMESTRE: 3ro
MÓDULO: Introducción al Diseño e Imagen Vectorial
SUBMÓDULO: I. Fundamentos Básicos del Diseño
AGENTE: Auto / Heteroevaluación
MOMENTO: Formativo
TAXONOMÍA DE BLOOM: Comprender



OBJETIVO: Verificar la capacidad para identificar y analizar los elementos visuales de un anuncio publicitario y su intención comunicativa.

CRITERIOS	✓ SÍ	⚡ PARCIALMENTE	✗ NO	OBSERVACIONES
1. Identifica correctamente los elementos de color utilizados.	☐	☐	☐	
2. Reconoce el tipo de tipografía y su función en el mensaje.	☐	☐	☐	
3. Detecta la composición y organización visual del anuncio.	☐	☐	☐	
4. Interpreta el mensaje principal y el sentido del anuncio.	☐	☐	☐	
5. Analiza la intención comunicativa y el público al que va dirigido.	☐	☐	☐	

COMENTARIOS GENERALES:

EVALUADO: _____

GRUPO: _____

FECHA: _____



¡Observar bien es el primer paso para diseñar mejor!



3. PENSAMIENTO CREATIVO

El pensamiento creativo es una habilidad fundamental en el diseño gráfico, porque permite generar ideas, resolver problemas visuales y proponer mensajes originales. En diseño, la creatividad no consiste únicamente en “hacer algo bonito” o “tener talento para dibujar”; más bien, implica observar, analizar, imaginar, experimentar y transformar una idea en una propuesta visual funcional.

Un diseñador gráfico utiliza la creatividad para comunicar mensajes de manera clara, atractiva y diferente. Por ejemplo, cuando se diseña un cartel, un logotipo, una etiqueta, una ilustración, una publicación para redes sociales o una campaña escolar, no basta con colocar imágenes y texto. Es necesario pensar qué se quiere comunicar, a quién va dirigido el mensaje y cómo se puede captar la atención del público.

La creatividad ayuda a encontrar soluciones visuales ante problemas cotidianos. Si una escuela necesita promover el cuidado del agua, reducir el uso de plástico o invitar a una actividad cultural, el diseño gráfico puede convertir esa necesidad en una imagen clara, memorable y persuasiva.

▶ **LA CREATIVIDAD**
¿Qué es?

MATERIAL AUDIOVISUAL



ACCESO RÁPIDO



.....

Observa el video y anota tres ideas clave

<https://www.youtube.com/watch?v=sOi80S6xdp8>

3.1. ¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?

La creatividad es la capacidad de generar ideas nuevas, útiles y significativas para resolver una situación, expresar un mensaje o transformar algo existente. En diseño gráfico, la creatividad permite crear propuestas visuales que llamen la atención, comuniquen con claridad y tengan una intención definida.

Ser creativo no significa inventar algo completamente nuevo desde cero. Muchas veces, la creatividad surge al combinar ideas, reinterpretar imágenes, observar el entorno, cambiar el punto de vista o buscar soluciones diferentes a problemas comunes.

Por ejemplo, si se pide diseñar un cartel sobre el reciclaje, una respuesta poco creativa sería colocar únicamente una botella y la frase “Recicla”. En cambio, una propuesta más creativa podría mostrar una botella transformándose en árbol, un bote de basura como si fuera una meta deportiva, o una ciudad construida con materiales reciclados. La diferencia está en la manera de comunicar la idea.

3.2. PROCESO Y DESARROLLO CREATIVO

El proceso creativo es el conjunto de pasos que ayudan a transformar una idea inicial en una propuesta visual. Aunque cada diseñador puede trabajar de manera diferente, es importante seguir un orden para evitar improvisaciones y lograr mejores resultados.

En diseño gráfico, el proceso creativo permite pasar de una necesidad de comunicación a una solución visual concreta. Ante estas situaciones el pensamiento creativo permite buscar nuevas maneras de comunicar. El diseñador observa el problema, analiza a las personas involucradas y propone una solución visual.

La creatividad permite que el diseño sea más útil, atractivo y efectivo.



BRUNO MUNARI

(1907–1998)

Diseñador, artista, inventor, escritor y educador italiano.

Considerado uno de los principales impulsores de la creatividad aplicada al diseño moderno.



“LA CREATIVIDAD NO ES IMPROVISACIÓN”

CREATIVIDAD + MÉTODO = DISEÑO EFECTIVO

Munari defendía que las buenas ideas no aparecen por casualidad; pueden desarrollarse mediante observación, experimentación y análisis.

SUS PRINCIPALES APORTACIONES

1 EL MÉTODO PROYECTUAL



Munari propuso que el diseño debe seguir un proceso ordenado para resolver necesidades reales.

2 APRENDER EXPERIMENTANDO



La creatividad se desarrolla mediante:

- Observación.
- Juego.
- Prueba y error.
- Manipulación de materiales.
- Experimentación visual.

3 CREATIVIDAD COMO HABILIDAD



Munari afirmaba que la creatividad puede ejercitarse igual que cualquier otra habilidad.

Se fortalece con:

- Dibujar
- Observar
- Investigar
- Bocetar
- Resolver problemas

4 PENSAMIENTO VISUAL



El diseñador debe aprender a:

- Ver relaciones.
- Detectar patrones.
- Encontrar soluciones visuales.
- Comunicar con imágenes.

5 DISEÑO PARA LAS PERSONAS



El diseño debe ser:

- Útil
- Comprensible
- Atractivo
- Funcional

No basta con que algo sea bonito. Debe resolver una necesidad.

FASES DEL PROCESO CREATIVO

1 OBSERVACIÓN



¿Qué es?

Observar el entorno para identificar problemas, necesidades, comportamientos, formas, colores, mensajes y situaciones.

EJEMPLO
Un cartel escolar que pasa desapercibido.



OBSERVA:

- Carteles
- Empaques
- Redes sociales
- Señalética
- Productos

2 INVESTIGACIÓN



¿Qué es?

Buscar información para comprender mejor el problema.

EJEMPLO

Si el tema es el cuidado del agua, se investiga qué problemas existen en la comunidad, qué símbolos se asocian con el agua, qué campañas ya existen y qué mensajes pueden impactar a los jóvenes.

INVESTIGA:

- Público objetivo
- Referencias visuales
- Colores
- Símbolos o imágenes
- Temas y contexto
- Materiales o técnicas
- Tendencias y datos



3

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Establecer con claridad qué se quiere resolver.



PREGUNTAS CLAVE

- ¿Qué necesito comunicar?
- ¿A quién va dirigido?
- ¿Qué quiero que el público piense, sienta o haga?
- ¿Dónde se verá el diseño?
- ¿Qué elementos visuales pueden ayudar?
- ¿Qué limitaciones tengo de tiempo, material o formato?

EJEMPLO (POCO CLARO)



"Voy a hacer un cartel del medio ambiente."



EJEMPLO (CLARO)



"Diseñaré un cartel para estudiantes de preparatoria que los motive a reducir el uso de botellas de plástico dentro del plantel."



La segunda idea es más clara porque define tema, público, objetivo y contexto.

4

GENERACIÓN DE IDEAS

Proponer varias posibilidades antes de elegir una. No te quedes con la primera idea.



TÉCNICAS CREATIVAS

- ✓ Lluvia de ideas
- ✓ Mapa mental
- ✓ Lista de palabras clave
- ✓ Analogías
- ✓ Metáforas visuales
- ✓ Bocetos rápidos
- ✓ Combinación de objetos
- ✓ Cambio de escala
- ✓ Preguntas creativas
- ✓ Pensamiento lateral

EJEMPLO DE PREGUNTAS CREATIVAS

- ¿Qué pasaría si una botella hablara?
- ¿Cómo se vería el desperdicio de agua como personaje?
- ¿Qué objeto representa mejor este problema?
- ¿Cómo comunicaría esta idea sin usar palabras?
- ¿Qué imagen podría sorprender al público?



5

BOCETAJE

Visualizar las ideas antes de realizar el diseño final.



¿PARA QUÉ SIRVE?

- ✓ Ordenar ideas
- ✓ Probar composiciones
- ✓ Corregir errores
- ✓ Comparar opciones
- ✓ Mejorar el mensaje
- ✓ Evitar improvisar directamente en digital

RECOMENDACIÓN

Realiza al menos tres propuestas diferentes.



6

SELECCIÓN Y MEJORA

Elegir la propuesta más adecuada y realizar los ajustes necesarios.

CRITERIOS PARA EVALUAR

- ✓ ¿Comunica claramente el mensaje?
- ✓ ¿Es adecuada para el público?
- ✓ ¿Tiene originalidad?
- ✓ ¿Se entiende visualmente?
- ✓ ¿Puede realizarse con los recursos disponibles?
- ✓ ¿Tiene buena composición?
- ✓ ¿Puede mejorarse?

EJEMPLO



Una buena idea casi siempre necesita ajustes. ¡Mejorar es parte del proceso creativo!

7

DESARROLLO DE LA PROPUESTA VISUAL

Realizar la versión más completa del diseño aplicando los principios del diseño gráfico.

SE APLICAN:



PUEDEN REALIZARSE MEDIANTE:

- ✓ Técnica manual
- ✓ Paper Cut
- ✓ Diseño digital
- ✓ Técnicas mixtas



8

PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Explicar la intención del trabajo y las decisiones visuales tomadas.



EXPLICA:

- ✓ Qué diseñaste y qué problema resuelve.
- ✓ A quién va dirigido.
- ✓ Qué colores utilizaste y por qué.
- ✓ Qué formas, símbolos o imágenes seleccionaste.
- ✓ Cómo organizaste la composición.
- ✓ Qué mensaje deseas comunicar.



Justificar un diseño demuestra que la propuesta no fue realizada al azar, sino como resultado de un proceso creativo.

RESUMEN DEL PROCESO





Actividad 3

ACTIVIDAD

BITÁCORA CREATIVA INICIAL



PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD

Aplicar el pensamiento creativo para generar ideas visuales a partir de un problema cotidiano del entorno escolar o comunitario.



INDICACIONES PARA EL ESTUDIANTE

Sigue cada paso para analizar un problema, generar ideas y crear propuestas visuales. Sé honesto(a), creativo(a) y observa tu entorno con atención.



5 Escribe el problema seleccionado.

6 Explica por qué es importante atenderlo.

7 Define a quién va dirigido el mensaje.

8 Escribe 10 palabras relacionadas con el problema.

1.	2.	3.	4.	5.
6.	7.	8.	9.	10.

9 Realiza un mapa mental.



10 Propón 3 ideas visuales diferentes.

1	2	3

11 Realiza 3 bocetos rápidos.

1	2	3

12 Selecciona la idea más clara y original.
Marca con una X la opción elegida.

☐	☐	☐
Idea 1	Idea 2	Idea 3

13 Explica por qué elegiste esa propuesta.





Instrumento: RU — Rúbrica. DIG3_M1_RU1.



RÚBRICA

DIG3_M1_RU1

BITÁCORA CREATIVA Y PROPUESTA VISUAL INICIAL

- SEMESTRE:** 3er
- MÓDULO:** Introducción al Diseño e Imagen Vectorial
- SUBMÓDULO:** I. Fundamentos Básicos del Diseño
- AGENTE:** Auto / Heteroevaluación
- MOMENTO:** Formativo
- TAXONOMÍA DE BLOOM:** Aplicar / Crear



OBJETIVO: Explorar y desarrollar ideas creativas a través de bocetos, referencias e investigaciones visuales, organizando la información en una bitácora que muestre tu proceso creativo.

CRITERIOS	EXCELENTE 10	ACEPTABLE 9	SUFICIENTE 7	INSUFICIENTE 5	PUNTOS OBTENIDOS
1. ORIGINALIDAD DE IDEAS	Las ideas son muy originales, creativas y muestran gran exploración.	Las ideas son creativas y muestran exploración con algunos detalles novedosos.	Las ideas son poco originales o muestran poca exploración.	Las ideas son repetitivas o sin creatividad aparente.	_____
2. EXPLORACIÓN VISUAL	Incluye muchas referencias, bocetos y pruebas visuales variadas.	Incluye referencias y bocetos suficientes con variedad aceptable.	Incluye pocas referencias y bocetos con poca variedad.	No incluye referencias ni bocetos o son muy limitados.	_____
3. ORGANIZACIÓN DE LA BITÁCORA	La bitácora está muy bien organizada, limpia y fácil de seguir.	La bitácora está organizada y se entiende bien en general.	La bitácora está poco organizada o desordenada en algunos apartados.	La bitácora está muy desordenada o incompleta.	_____
4. CLARIDAD CONCEPTUAL	Explica claramente sus ideas y el concepto detrás de ellas con coherencia.	Explica sus ideas con claridad en la mayoría de los apartados.	Explica sus ideas con poca claridad o de manera incompleta.	No explica sus ideas o el concepto no se entiende.	_____
5. PARTICIPACIÓN Y SEGUIMIENTO	Entrega completa en tiempo, muestra constancia y compromiso.	Entrega en tiempo la mayoría de los apartados y muestra compromiso.	Entrega incompleta o fuera de tiempo en algunos apartados.	Entrega incompleta y fuera de tiempo, sin constancia.	_____
PUNTAJE TOTAL					_____ / 50

3.3. CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

La creatividad es un proceso que culmina con la solución creativa de un problema. A lo largo del proceso de resolución del problema, se podrían emplear técnicas para aumentar nuestro potencial creativo, que facilitarían encontrar la solución adecuada.

Es muy complejo de explicar una receta exacta y única del proceso, ya que puede ser no lineal, no conocido ni explicable con exactitud con una definición única y universal. Algunos se atrevieron a formalizar de algún modo el proceso creativo a su particular modo, y no es algo que esté consensuado.

 CREATIVIDAD	INNOVACIÓN 
 Genera ideas nuevas.	 Aplica ideas para mejorar algo.
 Se enfoca en imaginar posibilidades.	 Se enfoca en producir soluciones.
 Puede iniciar en un boceto o concepto.	 Debe concretarse en una propuesta funcional.
 Responde a la pregunta: ¿qué podríamos hacer?	 Responde a la pregunta: ¿cómo podemos mejorar esto?



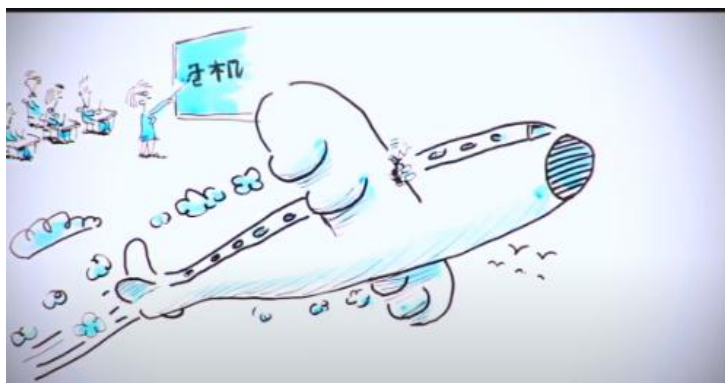


Un estudiante de diseño puede desarrollar su creatividad mediante ejercicios constantes. La creatividad se fortalece al dibujar, observar imágenes, analizar anuncios, hacer bocetos, investigar referencias, experimentar con materiales y recibir retroalimentación.



¿Qué ES LA CREATIVIDAD?

MATERIAL AUDIOVISUAL



ACCESO RÁPIDO



.....

Observa el video y anota tres ideas clave

https://www.youtube.com/watch?v=fMtP7o6Eojg&ab_channel=MarceloDonato





TÉCNICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

Herramientas para generar ideas en diseño gráfico



1 LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR

Analiza una idea desde diferentes perspectivas.



APLICACIÓN



Evaluar una campaña publicitaria antes de desarrollarla.

2 LA PAUSA CREATIVA

Detenerse unos minutos permite que la mente genere nuevas conexiones.



- ✓ Reduce la frustración
- ✓ Favorece nuevas ideas
- ✓ Rompe bloqueos mentales

APLICACIÓN

Alejarse del diseño y volver a observarlo más tarde.

3 EL FOCO

Consiste en concentrar la atención en un aspecto específico.



PREGUNTAS CLAVE

- ✓ ¿Qué quiero comunicar?
- ✓ ¿Qué problema debo resolver?
- ✓ ¿Qué elemento es más importante?

APLICACIÓN

Crear un logotipo centrado en un solo concepto.

4 EL CUESTIONAMIENTO

Consiste en desafiar las soluciones tradicionales.



PREGUNTAS CREATIVAS

- ✓ ¿Por qué se hace así?
- ✓ ¿Existe otra forma?
- ✓ ¿Qué pasaría si cambiamos las reglas?

APLICACIÓN

Rediseñar una señal escolar para mejorar su comprensión.

5 LAS ALTERNATIVAS

Generar varias opciones antes de elegir una solución.



APLICACIÓN

Explorar distintas composiciones para un cartel.

6 EL ABANICO DE CONCEPTOS

Tres niveles para construir ideas sólidas.



APLICACIÓN

Desarrollo de una identidad visual.

7 PROVOCACIÓN Y MOVIMIENTO

Generar ideas aparentemente absurdas para encontrar nuevas posibilidades.



APLICACIÓN

Creación de metáforas visuales.

8 APORTACIÓN AL AZAR

Combinar elementos inesperados para generar ideas nuevas.



APLICACIÓN

Generar ideas frescas cuando no se sabe por dónde empezar.

MENSAJE FINAL

La creatividad no consiste en esperar inspiración.



Observar



Pensar



Cuestionar



Crear

Mientras más técnicas útiles, más ideas podrás generar.



RECUERDA

No existe una fórmula única. Combina estas técnicas, confía en tu proceso y disfruta el camino creativo.



Confía



Practica



Observa



Explora



Mejora



DESIGN THINKING

MATERIAL AUDIOVISUAL



ACCESO RÁPIDO



Observa el video y anota tres ideas clave

<https://youtu.be/H33tA2-j0s>



DESIGN THINKING

Método creativo para resolver problemas mediante el diseño

Es una metodología centrada en las personas que permite comprender necesidades, generar ideas, crear soluciones y mejorarlas mediante la experimentación.



Su objetivo es diseñar soluciones útiles, funcionales y significativas para los usuarios.



MENSAJE FINAL



EL BUEN DISEÑO NO COMIENZA CON UNA COMPUTADORA.

COMIENZA ENTENDIENDO A LAS PERSONAS Y RESOLVIENDO SUS NECESIDADES MEDIANTE LA CREATIVIDAD.

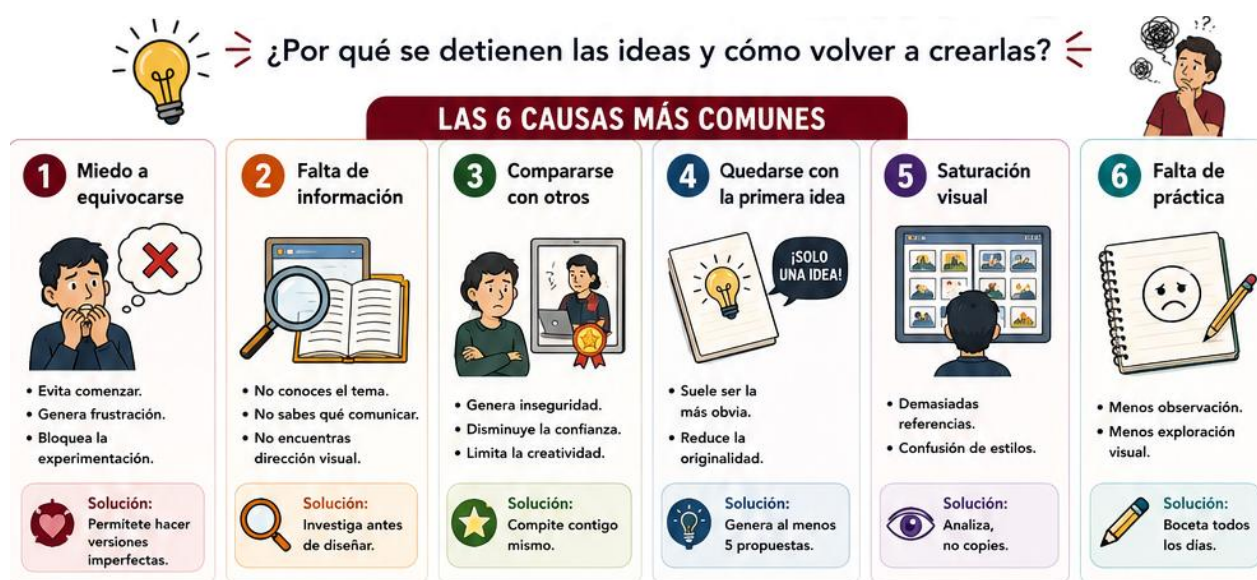


3.4.¿BLOQUEOS CREATIVOS?

Los bloqueos creativos son dificultades que impiden generar, desarrollar o mejorar ideas. Pueden aparecer en cualquier etapa del proceso de diseño, especialmente cuando el estudiante siente presión, miedo a equivocarse o inseguridad sobre sus habilidades.

Tener un bloqueo creativo no significa que una persona no sea creativa. Significa que necesita aplicar estrategias para ordenar sus ideas y continuar trabajando.

En diseño gráfico, los bloqueos son comunes porque el estudiante debe combinar creatividad, técnica, mensaje, composición y tiempo de entrega. Por eso es importante reconocerlos y aprender a superarlos.



ESTRATEGIAS PARA DESBLOQUEAR IDEAS

1 Bocetos rápidos

Realiza dibujos pequeños y rápidos para liberar ideas sin preocuparte por la perfección.

Haz 5, 10 o 15 bocetos en poco tiempo y elige los más interesantes.



2 Usar mapas mentales

Organiza palabras, conceptos e imágenes relacionadas con un tema.



A partir de esas palabras pueden surgir ideas visuales.

3 Cambiar de punto de vista

Una idea puede mejorar si se observa desde otra perspectiva.



- ¿Cómo lo vería un niño?
- ¿Cómo lo vería un adulto?
- ¿Cómo se representaría sin texto?
- ¿Cómo se vería como personaje?
- ¿Cómo se vería como símbolo?
- ¿Cómo se vería en una sola forma?

4 Combinar elementos

La combinación de dos conceptos puede generar ideas originales.

- Libro + puerta = Lectura como entrada a otro mundo.
- Botella + árbol = Reciclaje y naturaleza.
- Lápiz + rayo = Creatividad rápida.
- Corazón + engrane = Diseño con emoción y función.
- Mano + semilla = Cuidado ambiental.

5 Utilizar metáforas visuales

Una metáfora visual representa una idea usando una imagen simbólica.

IDEA	METÁFORA
Aprendizaje	Escalera
Creatividad	Bombilla
Futuro	Camino
Conocimiento	Llave
Orientación	Brújula

6 Descansar y volver a observar

A veces, alejarse unos minutos del trabajo permite mirar la propuesta con más claridad.



Descansar no significa abandonar el proyecto, sino permitir que la mente reorganice la información.

7 Pedir retroalimentación

Mostrar tu boceto a un compañero o docente puede ayudar a detectar problemas que no habías notado.



La retroalimentación debe recibirse como una oportunidad de mejora, no como crítica personal.



3.5. INNOVACIÓN

La innovación es la capacidad de mejorar, transformar o crear una solución que aporte valor. En diseño gráfico, innovar no siempre significa inventar algo totalmente nuevo; también puede significar presentar un mensaje de manera más clara, atractiva, útil o diferente.

Una propuesta innovadora responde a una necesidad real. Por eso, antes de innovar, el diseñador debe observar el contexto y comprender qué problema quiere resolver.

En el ámbito escolar, la innovación puede aplicarse en campañas, carteles, señalética, materiales didácticos, productos gráficos, proyectos comunitarios o propuestas visuales para eventos

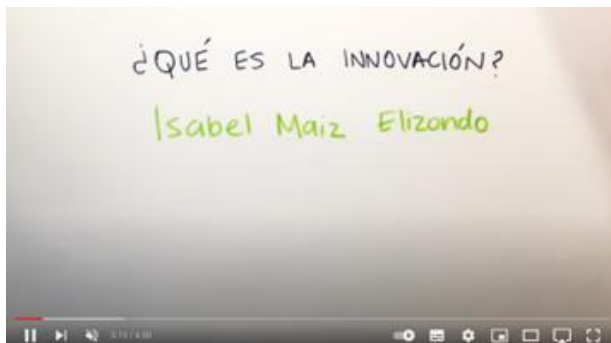
¿Qué significa innovar en diseño gráfico?

Significa aportar algo nuevo y desconocido que además funcione para comunicar algo en especial. También significa introducir modificaciones a lo que ya está hecho para que sobresalga de lo tradicional y de lo ya conocido. El diseño debe ser viable y útil. Cuando hablamos de diseño gráfico publicitario, por ejemplo, se innovará solo si el diseño envía un mensaje claro y termina realmente apoyando a los objetivos, realzándolos e incluso superando las expectativas. Innovar se ha vuelto un verbo muy usado, de moda. Sin embargo, sí es importante intentar innovar cuando hablamos de diseño gráfico. Conseguir un diseño innovador, comunicar siempre de forma efectiva, lograr tus objetivos aspiracionales como creativo, pero también los de las empresas en el mercado.



INNOVACIÓN

MATERIAL AUDIOVISUAL



ACCESO RÁPIDO



.....

Observa el video y anota tres ideas clave

<https://youtu.be/wlykHD0-qk>



INNOVACIÓN EN ACCIÓN

Empresas que transformaron productos, servicios y experiencias



INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

1 NETFLIX

¿Qué innovó?
Transformó el alquiler de DVD en una plataforma de streaming digital.

IMPACTO

- Acceso inmediato al contenido.
- Consumo desde cualquier dispositivo.
- Cambio global en la industria del entretenimiento.

Alquiler de DVD → Streaming bajo demanda

2 DJI

¿Qué innovó?
Popularizó los drones con sistemas avanzados de vuelo y seguridad.

IMPACTO

- Fotografía aérea accesible.
- Nuevas aplicaciones en cine, agricultura y seguridad.
- Estándares modernos para drones comerciales.

3 Adobe Firefly

¿Qué innovó?
Integró Inteligencia Artificial generativa en herramientas creativas.

IMPACTO

- Creación rápida de imágenes.
- Apoyo al proceso creativo.
- Nuevas posibilidades para diseñadores gráficos.

Generar imagen: Bosque mágico al atardecer



INNOVACIÓN CENTRADA EN EL USUARIO

4 NIKE BY YOU (antes NIKEiD)

¿Qué innovó?
Permite personalizar productos antes de comprarlos.

IMPACTO

- Experiencia única.
- Mayor conexión con la marca.
- Participación activa del cliente.

MATERIALES: [Opciones de materiales]
COLORES: [Opciones de colores]
DETALLES: [Opciones de detalles]

5 PURIFICADOR DE AGUA

¿Qué innovó?
Tecnología para convertir agua contaminada en agua potable.

IMPACTO

- Mejora la salud.
- Solución para comunidades vulnerables.
- Acceso seguro al agua.



INNOVACIÓN SUSTENTABLE

6 LEGO

¿Qué innovó?
Sustitución gradual de plásticos tradicionales por materiales sostenibles.

IMPACTO

- Menor impacto ambiental.
- Producción responsable.
- Innovación ecológica.

De plástico tradicional → A plástico sostenible a base de aceite



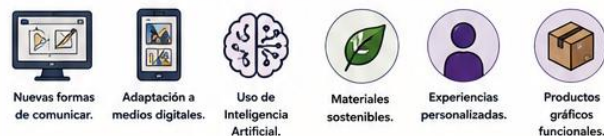
¿QUÉ TIENEN EN COMÚN?

Todas las innovaciones buscan:



¿CÓMO SE RELACIONA CON EL DISEÑO GRÁFICO?

El diseño también puede innovar mediante:



**INNOVAR NO SIGNIFICA INVENTAR ALGO TOTALMENTE NUEVO.
INNOVAR SIGNIFICA MEJORAR LO QUE YA EXISTE
PARA GENERAR MÁS VALOR.**



Actividad 4:

DIBUJO DE PROPUESTA DE MEJORA

Innovar para crear valor

OBJETIVO

Emplea la innovación para generar una propuesta de valor.



INDICACIONES

- 1 Hoy vamos a hablar sobre cómo podemos emplear la innovación para generar una propuesta de valor.
- 2 La innovación es una habilidad importante en cualquier ámbito de la vida y puede ser especialmente útil cuando queremos mejorar un producto existente.
- 3 La tarea consiste en encontrar otros usos para un objeto habitual o darle un nuevo enfoque a un objeto que ya conocemos.
- 4 Para hacerlo, observa a tu alrededor y busca un objeto que no te satisfaga completamente. Pregúntate: "¿Qué le puedo cambiar, agregar o eliminar?"
- 5 Ejemplo: si tienes un cajón que no cumple con tus expectativas, puedes agregarle un compartimento secreto para guardar algo valioso.
- 6 Esta actividad puede ayudarte a generar ideas de negocio innovadoras basadas en la mejora de un producto existente.
- 7 Tal vez puedas encontrar una solución innovadora que resuelva un problema común y hasta generar un ingreso con tu idea.
- 8 Recuerda que la innovación es importante en el mundo de hoy y por supuesto en el diseño.
- 9 Siempre es buena idea pensar en nuevas formas de mejorar lo que ya existe. ¡Atrévete a ser creativo y encontrar soluciones innovadoras!
- 10 Dibuja tu propuesta y presenta tu idea al resto de la clase.

EJEMPLO

Antes: un cajón común



Después: cajón con compartimento secreto



PIENSA EN ESTO

- ¿Qué objeto vas a mejorar?
- ¿Qué le cambiarás, agregarás o eliminarás?
- ¿Qué problema resuelve tu mejora?
- ¿Qué valor aporta tu propuesta?

DIBUJA TU PROPUESTA



Objeto elegido:



Mi propuesta de mejora:



¿Qué cambio, agrego o elimino?:



¿Qué problema resuelve?:



Valor de mi idea:



PRESENTACIÓN BREVE

Escribe una frase de venta o explicación corta de tu idea.





Instrumento: RU — Rúbrica. D IG3_M1_RU2.



RÚBRICA

DIG3_M1_RU2

PROPUESTA VISUAL DE INNOVACIÓN

SEMESTRE: 3er
MÓDULO: Introducción al Diseño e Imagen Vectorial
SUBMÓDULO: I. Fundamentos Básicos del Diseño
AGENTE: Auto / Heteroevaluación
MOMENTO: Formativo
TAXONOMÍA DE BLOOM: Crear



OBJETIVO: Diseñar una propuesta visual innovadora que comunique una solución creativa a un problema específico, aplicando los fundamentos del diseño.

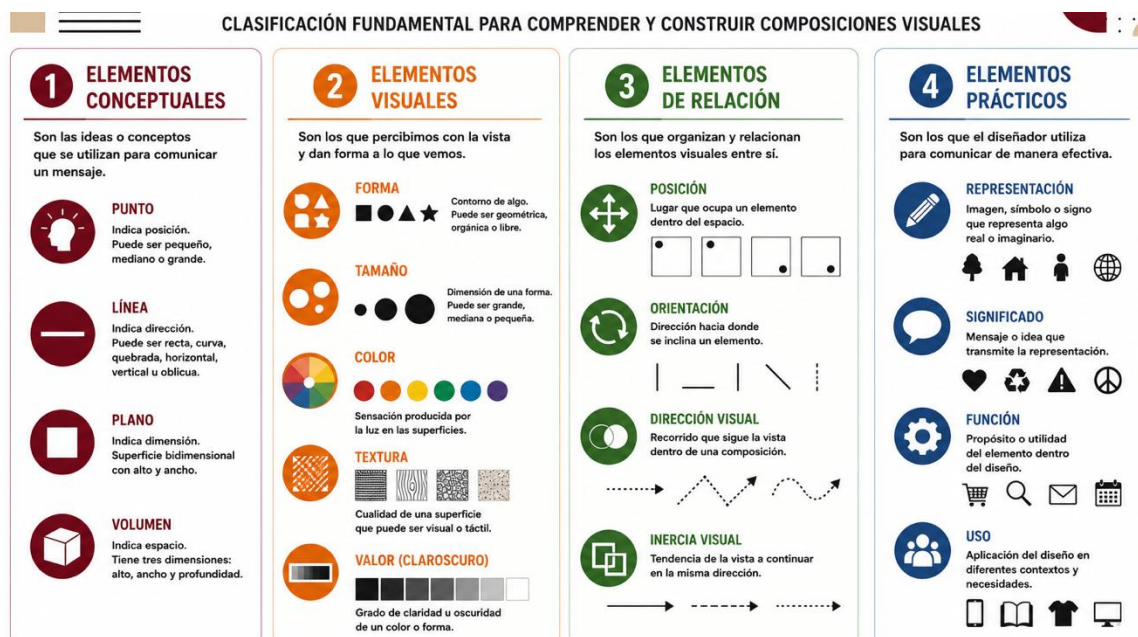
CRITERIOS	EXCELENTE 10	ACEPTABLE 9	SUFICIENTE 7	INSUFICIENTE 5	PUNTOS OBTENIDOS
 1. CREATIVIDAD	La propuesta es altamente original, innovadora y muestra ideas disruptivas.	La propuesta es creativa y presenta ideas interesantes con algunos detalles novedosos.	La propuesta muestra algo de creatividad, pero es poco original o común.	La propuesta carece de creatividad y resulta repetitiva o poco imaginativa.	_____
 2. FUNCIONALIDAD VISUAL	La propuesta comunica claramente la solución al problema y cumple totalmente su función.	La propuesta comunica la solución, aunque con algunos elementos mejorables.	La propuesta comunica la idea de forma parcial o confusa.	La propuesta no comunica la solución o es difícil entender su función.	_____
 3. COMPOSICIÓN	La composición es equilibrada, armónica y guía perfectamente la atención.	La composición es adecuada, con buena distribución de los elementos.	La composición es básica y presenta desequilibrios visuales.	La composición es desordenada y no guía la atención del espectador.	_____
 4. RELACIÓN CON EL PROBLEMA	La propuesta se relaciona de manera profunda y precisa con el problema planteado.	La propuesta se relaciona bien con el problema, aunque falta profundidad.	La propuesta se relaciona de manera superficial con el problema.	La propuesta no se relaciona con el problema planteado.	_____
 5. PRESENTACIÓN	La propuesta se presenta con excelente limpieza, orden y cuidado visual.	La propuesta se presenta con buena limpieza y orden general.	La propuesta se presenta con limpieza aceptable, pero con algunos descuidos.	La propuesta se presenta con falta de limpieza, orden o cuidado visual.	_____
PUNTAJE TOTAL					_____ / 50



4. LENGUAJE DEL DISEÑO

4.1. ELEMENTOS DEL DISEÑO

Los elementos del diseño son los componentes básicos y fundamentales que se utilizan para crear composiciones visuales, como líneas, formas, colores, texturas, espacio, y valor. Estos elementos, a menudo combinados con principios del diseño, permiten a los diseñadores comunicar ideas, transmitir emociones y construir una estética visual. Según **Wucius Wong** los elementos de diseño se pueden agrupar en 4 tipos.

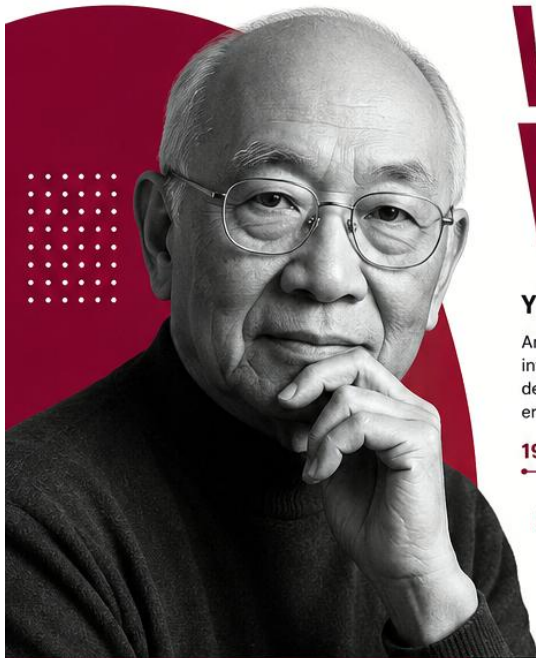


¿PARA QUÉ SE USAN LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO?



PRESENCIA EN EL DISEÑO GRÁFICO





WUCIUS WONG

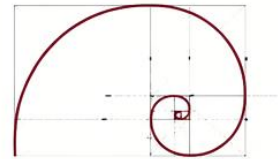
Y SUS APORTACIONES AL DISEÑO GRÁFICO

Artista, diseñador, teórico y educador chino reconocido internacionalmente por sistematizar los principios del diseño visual. Sus libros son referencia fundamental en la formación de diseñadores.

1936 – ACTUALIDAD

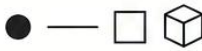
“ Todo diseño está construido a partir de relaciones entre formas, espacios, estructuras y principios visuales. ”

– Wucius Wong



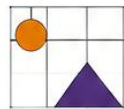
SUS PRINCIPALES APORTACIONES

1 ELEMENTOS DEL DISEÑO



Explicó cómo los diseños se construyen a partir de

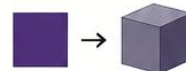
2 PRINCIPIOS DE COMPOSICIÓN



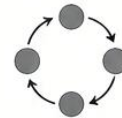
3 ESTUDIO DE LA FORMA



4 DISEÑO BIDIMENSIONAL Y TRIDIMENSIONAL



5 PENSAMIENTO SISTEMÁTICO DEL DISEÑO



FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Inskape

MATERIAL AUDIOVISUAL



Puede que no parezcan importantes cuando están solos, pero juntos forman parte de lo que ves y creas.

ACCESO RÁPIDO



Observa el video y anota tres ideas clave

<https://youtu.be/7N2v0bpNFKA>



Actividad 5:



EJERCICIO DE COMPOSICIÓN VISUAL

Construir para organizar



OBJETIVO

Construye composiciones utilizando elementos básicos del diseño para organizar formas, líneas, colores y espacios de manera clara, equilibrada y jerárquica.



INDICACIONES

- 1 Elige un concepto visual sencillo: orden, movimiento, equilibrio, contraste, energía, calma o ritmo.
- 2 Selecciona al menos 4 elementos básicos del diseño para utilizar en tu propuesta.
- 3 Realiza 3 bocetos rápidos explorando diferentes acomodos y distribuciones.
- 4 Desarrolla una composición final, a mano o digital, cuidando espacio, equilibrio, jerarquía y alineación.
- 5 Explica qué concepto representaste y cómo organizaste los elementos visuales.



ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO

Punto	Línea	Forma	Color
Tamaño	Espacio	Textura	Dirección



CONCEPTOS SUGERIDOS

- orden
- movimiento
- equilibrio
- contraste
- energía
- calma
- ritmo
- unión



BOCETOS RÁPIDOS

Boceto 1

Boceto 2

Boceto 3



PRESENTACIÓN BREVE

Explica tu idea, el concepto representado y cómo aplicaste equilibrio, alineación y orden visual.



PRODUCTO ESPERADO

Composición visual final con tres bocetos previos y explicación breve del concepto y la organización visual.



ASPECTOS A CUIDAR



espacio



equilibrio



jerarquía



alineación



limpieza



coherencia visual



Instrumento: LC — Lista de Cotejo. DIG3_M1_LC3.



LISTA DE COTEJO

DIG3_M1_LC3

EJERCICIO DE
COMPOSICIÓN VISUAL

SEMESTRE: 3ro
MÓDULO: Introducción al Diseño e Imagen Vectorial
SUBMÓDULO: I. Fundamentos Básicos del Diseño
AGENTE: Auto / Heteroevaluación
MOMENTO: Formativo
TAXONOMÍA DE BLOOM: Aplicar



OBJETIVO: Verificar la aplicación correcta de los principios de composición en un ejercicio visual para lograr claridad, equilibrio y jerarquía.

CRITERIOS	✓ SÍ	~ PARCIALMENTE	✗ NO	OBSERVACIONES
 1. Utiliza correctamente el espacio disponible.	☐	☐	☐	
 2. Logra equilibrio visual adecuado en la composición.	☐	☐	☐	
 3. Establece jerarquía visual clara y efectiva.	☐	☐	☐	
 4. Aplica alineación y organización de elementos de manera correcta.	☐	☐	☐	
 5. Presenta limpieza, orden visual y coherencia en el resultado final.	☐	☐	☐	

COMENTARIOS GENERALES:

EVALUADO: _____

GRUPO: _____

FECHA: _____



¡Una buena composición comunica mejor tu mensaje visual!



5. PERCEPCIÓN VISUAL

5.1. LA FORMA

La forma es la apariencia externa de un elemento visual. Todo diseño está formado por formas: letras, imágenes, íconos, fotografías, manchas de color, recortes, fondos, figuras y espacios. La forma permite identificar, simplificar y comunicar ideas.

TIPO DE FORMA	CARACTERÍSTICAS	EJEMPLO EN DISEÑO GRÁFICO	APLICACIONES COMUNES
 GEOMÉTRICA Ordenada, precisa y regular.	- Formas regulares y estructuradas. - Se construye con líneas rectas, curvas perfectas y ángulos definidos. - Transmite estabilidad, confianza y orden.	 Logotipo  Ícono  Patrón  Reticula	- Logotipos - Señalética - Patrones y retículas - Íconos e interfaces
 ORGÁNICA Irregular, natural y fluida.	- Formas irregulares y naturales. - Inspirada en la naturaleza y en formas de vida. - Transmite calidez, movimiento, libertad y armonía.	 Ilustración botánica  Personaje  Flores  Paisaje	- Ilustraciones - Naturaleza y medio ambiente - Personajes y animación - Diseños con movimiento
 ABSTRACTA No representa algo real de manera directa.	- Formas libres y no figurativas. - Se basa en la expresión, la imaginación y la composición. - Transmite modernidad, creatividad y dinamismo.	 Fondo gráfico  Marca moderna  Composición expresiva  Patrón abstracto	- Fondos y texturas - Marcas modernas - Composiciones expresivas - Datrones decorativos
 FIGURATIVA Representa algo reconocible de la realidad.	- Formas que imitan o representan objetos reales. - Puede ser realista o estilizada. - Transmite claridad, contexto y conexión con el espectador.	 Persona  Animal  Objeto / Producto  Paisaje / Escena	- Fotografía e ilustración realista - Publicidad y productos - Cine y medios audiovisuales - Escenas y narrativas visuales
 IMPORTANTE: Cada tipo de forma tiene un propósito y genera sensaciones diferentes. Elegir la forma adecuada es clave para comunicar el mensaje de tu diseño de manera efectiva.			
 Atraen la atención  Generan emociones  Transmiten el mensaje  Construyen significado  Conectan con el público			

Un buen diseñador puede transformar una idea compleja en una forma simple y fácil de recordar. Por ejemplo, una botella puede simplificarse hasta convertirse en un ícono; una hoja puede convertirse en símbolo de naturaleza; y una figura humana puede reducirse a una silueta.

5.2. LEYES DE LA COMPOSICIÓN



DONIS A. DONDIS

LA ALFABETIZACIÓN VISUAL Y EL LENGUAJE DE LAS IMÁGENES

Autora de *La Sintaxis de la Imagen*, obra fundamental que enseña a comprender y utilizar el lenguaje visual para comunicar ideas de manera efectiva.



¿QUÉ ES LA ALFABETIZACIÓN VISUAL?

Es la capacidad de comprender, interpretar y crear mensajes mediante imágenes.



Así como aprendemos a leer palabras, también debemos aprender a leer imágenes.

SU PRINCIPAL APORTACIÓN:

LA SINTAXIS DE LA IMAGEN

Dondis explicó que las imágenes poseen elementos visuales que funcionan como las palabras dentro de un lenguaje.



PUNTO



LÍNEA



FORMA



COLOR



TEXTURA



COMPOSICIÓN

Es importante comprender la relación de la composición con el diseño gráfico, por lo que es conveniente conocer antes los elementos básicos del diseño gráfico y comprender cada una de las características de los elementos en la generación de la forma.

La experiencia visual es dinámica y la mente organiza toda la información percibida, no como elementos independientes, sino como tensiones que surgen de las relaciones y variaciones de tamaño, forma, ubicación o color de cada objeto. En una composición, los elementos dependen unos de otros y el cambio de forma o de color de uno puede trastocar la visión de conjunto: los elementos así organizados deben constituir un todo y no la suma de sus partes para que el mensaje sea claro y comprensible. (Navarro, 2007, p. 55).

En el proceso de diseño, los elementos básicos se combinan, enfatizan, o dramatizan con la finalidad de formar parte de un todo.

Es decir, todos los elementos del diseño son importantes, sin embargo, eso no lo es todo, lo que da orden a las cosas que vemos dentro de un diseño es la composición.



Conocer nuevos conceptos, aunque sea de forma esquemática, permitirá avanzar en el análisis de las representaciones e imágenes visuales.

¿Qué sabemos sobre la composición?

Tomando como base aquellas definiciones que han tenido una relevancia paradigmática en los últimos tiempos, es importante unificar un concepto de composición, constituyendo así un marco común sobre el que fundamentar posteriores teorías y prácticas.

René Berger entiende por composición la ordenación de medios plásticos mediante el establecimiento de las relaciones fundamentales de la obra, las que se refieren a la distribución de la superficie, a la disposición de las formas, a sus proporciones. «La composición responde a uno de los anhelos esenciales del espíritu, el de coherencia, y a una aspiración profunda de nuestro ser, que es la de constituir una realidad de la que sea autor el hombre»

Para D.A. Dondis, la composición está dentro de un proceso creativo con un componente de intuición producto de una larga experiencia investigadora en este sentido. «El proceso de composición es el paso más importante en la resolución del problema visual. Los resultados de las decisiones compositivas marcan el propósito y el significado de la declaración visual y tienen fuertes implicaciones sobre lo que recibe el espectador».

Para Tarabukin, es «la organización creadora de los elementos de la obra destinada a expresar a través de ella la idea de unidad, provista de un orden interno que se expresa en la lógica interna de las relaciones entre las partes»

Para López Churruca, el acto de componer es «distribuir las partes en cierto orden para alcanzar la unidad vital de una forma inédita»

Crear una composición, en resumen, es jugar con los elementos. Aunque no existan normas estrictas para una buena composición, hay ciertas directrices generalmente aceptadas por los profesionales, estas se conocen como las leyes de la composición, que a su vez se denominan: *Ley de la unidad, ley del ritmo y ley de contraste*.



1 LEY DE UNIDAD

Armonía y coherencia en el conjunto.

Consiste en que todos los elementos de la composición se relacionen entre sí y trabajen como un todo. Nada debe verse fuera de lugar o sin propósito.

CÓMO SE APLICA:

- Usando una idea o mensaje claro.
- Manteniendo coherencia en color, forma y tipografía.
- Evitando elementos innecesarios.

EJEMPLOS VISUALES



Todos los elementos trabajan juntos y transmiten el mismo mensaje.



Falta de unidad: los elementos no se relacionan y generan desorden visual.

BENEFICIOS

- Genera sensación de orden y claridad.
- Facilita la lectura y comprensión.
- Produce una composición más profesional y atractiva.

2 LEY DE RITMO

Movimiento visual que guía la atención.

Se logra mediante la repetición o alternancia de elementos para crear una sensación de movimiento y continuidad.

CÓMO SE APLICA:

- Repitiendo formas, colores o tamaños.
- Usando patrones y secuencias.
- Variando gradualmente los elementos para crear dirección.

EJEMPLOS VISUALES



Repetición de formas: crea movimiento y guía la mirada.



Alternancia de colores: genera ritmo y dinámica en la composición.



Progresión de tamaño: dirige la atención hacia un punto focal.

BENEFICIOS

- Crea interés visual y dinamismo.
- Dirige la atención del espectador.
- Aporta sensación de movimiento y continuidad.

3 LEY DE CONTRASTE

Diferencia que resalta lo importante.

Consiste en destacar un elemento creando diferencias claras entre los elementos de la composición.

CÓMO SE APLICA:

- Usando diferencias de color, tamaño, forma, textura o valor tonal.
- Colocando elementos opuestos.
- Aprovechando la luz y la sombra.

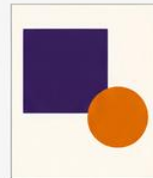
EJEMPLOS VISUALES



Contraste de valor tonal: lo claro y lo oscuro se resaltan.



Contraste de tamaño: destaca el elemento principal.



Contraste de color: colores opuestos que se enfatizan.

BENEFICIOS

- Resalta lo más importante.
- Aporta fuerza y claridad visual.
- Crea impacto y jerarquía visual.

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

MATERIAL AUDIOVISUAL



ACCESO RÁPIDO

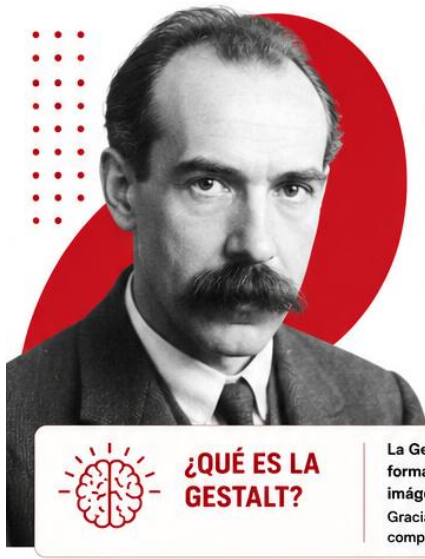


.....

Observa el video y anota tres ideas clave

<https://youtube.com/watch?v=scVZPGNivel&feature=share>

5.3. PRINCIPIOS GESTALT



MAX WERTHEIMER

LA PSICOLOGÍA GESTALT Y LA PERCEPCIÓN VISUAL

(1880-1943)

Psicólogo alemán, fundador de la Psicología Gestalt. Sus investigaciones cambiaron la forma en que entendemos cómo percibimos las imágenes.



“EL TODO ES MÁS QUE LA SUMA DE SUS PARTES.”
- Max Wertheimer



Demostró que las personas no perciben elementos aislados, sino conjuntos organizados.



¿QUÉ ES LA GESTALT?

La Gestalt estudia cómo nuestro cerebro organiza formas, colores, espacios y figuras para interpretar imágenes de manera rápida. Gracias a estos principios, los diseñadores pueden crear composiciones más claras, atractivas y fáciles de comprender.

Se considera que la psicología de la forma pertenece a la Teoría Gestalt, la cual habla acerca de cómo percibimos cada forma.

La psicología de la Gestalt es una corriente moderna, surgida en Alemania a principios del siglo XX, cuyos exponentes más reconocidos fueron los teóricos Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, Kurt Koffka y Kurt Lewin.

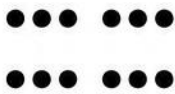
Las leyes de la Gestalt o leyes de la percepción son un conjunto de principios según los cuales el cerebro humano siempre tenderá a transformar u organizar los elementos que percibe en un todo coherente, dotado de forma y de sentido. Estos principios explican cómo las personas organizan visualmente los elementos. La mente tiende a agrupar, simplificar y completar lo que observa. Por eso, estos principios son muy útiles para el diseño gráfico, la señalética, la infografía, el diseño editorial, los logotipos y las interfaces digitales.

Un ejemplo sería un logotipo puede utilizar cierre cuando deja partes incompletas de una figura y aun así el público la reconoce. Una infografía utiliza proximidad cuando coloca cerca los datos que pertenecen al mismo tema.

Las leyes de la percepción más importantes son:

PRINCIPIOS GESTALT MÁS UTILIZADOS EN DISEÑO GRÁFICO

1 PROXIMIDAD

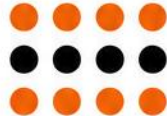


Los elementos cercanos se perciben como un grupo.

APLICACIÓN

- Menús
- Infografías
- Interfaces digitales

2 SEMEJANZA



Los elementos similares se perciben relacionados.

APLICACIÓN

- Sistemas de iconos
- Señalética
- Identidad visual

3 CIERRE



Nuestro cerebro completa formas incompletas.

APLICACIÓN

- Logotipos
- Símbolos
- Marcas

4 CONTINUIDAD



La vista sigue líneas y trayectorias visuales.

APLICACIÓN

- Diagramas
- Infografías
- Diseño editorial

5 FIGURA Y FONDO

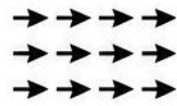


Identificamos un elemento principal sobre un fondo.

APLICACIÓN

- Carteles
- Logotipos
- Publicidad

6 DESTINO COMÚN



Los elementos que parecen moverse juntos se perciben como un grupo.

APLICACIÓN

- Animación
- Redes sociales
- Interfaces

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE PARA EL DISEÑADOR?

- ✓ Organizar información
- ✓ Crear jerarquía visual
- ✓ Guiar la mirada
- ✓ Mejorar la comprensión
- ✓ Diseñar logotipos efectivos
- ✓ Crear composiciones equilibradas



APLICACIÓN EN EL DISEÑO ACTUAL



LOGOTIPOS



APPS



DISEÑO EDITORIAL



PACKAGING



PUBLICIDAD



SEÑALÉTICA



ILUSTRACIÓN



INTERFACES

EJEMPLOS FAMOSOS QUE APLICAN PRINCIPIOS GESTALT



FIGURA Y FONDO
El panda se forma aprovechando el espacio negativo.



CONTINUIDAD
La flecha entre la "E" y la "X" pasa desapercibida pero está presente.



CIERRE
Nuestro cerebro completa las formas y percibe un pavo real.



FIGURA Y FONDO
El oso se percibe gracias al espacio negativo dentro de la montaña.

“ La percepción humana organiza automáticamente los elementos visuales para encontrar significado.

– Max Wertheimer

”



EL DISEÑADOR NO ORGANIZA FORMAS,
ORGANIZA LA MANERA EN QUE
LAS PERSONAS LAS **PERCIBEN**.





Actividad 6

APLICACIÓN DE LA GESTALT

Componer para comunicar



OBJETIVO

Emplea las leyes de la composición de elementos del diseño y comunicación visual en la realización de productos visuales, apoyándose en las técnicas de ilustración tradicional o digital.



INDICACIONES

- 1 En un formato establecido por el docente, de manera individual u organizado en binas, experimenta con diversas composiciones gráficas aplicando las leyes de la composición.
- 2 Puedes trabajar con ilustración tradicional o digital.
- 3 Organiza formas, imágenes, colores o elementos visuales para poner en práctica la Gestalt.
- 4 Comparte tus resultados con el resto de la clase.



RECUERDA

-  **Proximidad** Junta lo que va junto.
-  **Semejanza** Agrupa lo que se parece.
-  **Cierre** Percibe formas completas.
-  **Figura-fondo** Distingue la figura del fondo.
-  **Continuidad** Sigue la dirección de la forma.



IDEAS DE COMPOSICIÓN



CREA TU COMPOSICIÓN



Ley o leyes que apliqué:



¿Qué elementos visuales utilicé?



¿Qué efecto visual logré?



¿Qué comunica mi composición?



PRESENTACIÓN BREVE

Explica cómo aplicaste la Gestalt en tu propuesta y qué observas en el resultado.



Instrumento: LC — Lista de Cotejo. DIG3_M1_LC4.



LISTA DE COTEJO

DIG3_M1_LC4

LEYES DE COMPOSICIÓN Y
GESTALT

SEMESTRE: 3ro
MÓDULO: Introducción al Diseño e Imagen Vectorial
SUBMÓDULO: I. Fundamentos Básicos del Diseño
AGENTE: Auto / Heteroevaluación
MOMENTO: Formativo
TAXONOMÍA DE BLOOM: Analizar Aplicación



OBJETIVO: Analizar y aplicar los principios perceptivos y las leyes de la Gestalt en composiciones visuales para interpretar estructuras y mejorar la relación visual de los elementos.

CRITERIOS	✓ SÍ	~ PARCIALMENTE	✗ NO	OBSERVACIONES
 1. Identifica y aplica correctamente las leyes de la Gestalt en el análisis de la composición.	☐	☐	☐	
 2. Establece relaciones visuales claras entre los elementos de la composición.	☐	☐	☐	
 3. Interpreta estructuras visuales considerando agrupación, semejanza, proximidad, continuidad, cierre y figura-fondo.	☐	☐	☐	
 4. Analiza la percepción visual del mensaje y su impacto compositivo.	☐	☐	☐	
 5. Aplica los principios perceptivos para mejorar la organización, equilibrio y jerarquía visual.	☐	☐	☐	

COMENTARIOS GENERALES:

EVALUADO: _____

GRUPO: _____

FECHA: _____



6. BOCETOS

El boceto es una de las herramientas más importantes del diseño gráfico. Antes de crear un cartel, logotipo, empaque, ilustración, sticker, señalética, infografía o publicación digital, el diseñador necesita pensar visualmente. El boceto permite transformar una idea mental en una imagen inicial, rápida y flexible.

Bocetar no significa “dibujar bonito”. Significa **explorar, organizar, probar y corregir ideas visuales** antes de realizar el diseño final. Un boceto puede ser sencillo, rápido, incompleto o incluso imperfecto, pero debe ayudar a visualizar una propuesta.

6.1. DEFINICIÓN Y OBJETIVO

Un **boceto** es una representación gráfica preliminar, rápida y flexible que permite visualizar una idea antes de realizarla de manera definitiva. Puede elaborarse con lápiz, pluma, marcador, colores, papel recortado o herramientas digitales.

El boceto no busca perfección, sino claridad de intención. Su función principal es ayudar al diseñador a tomar decisiones visuales.





PROCESO DE BOCETAJE

Del problema visual a la propuesta final



Bocetar es explorar ideas para encontrar la mejor solución visual antes de crear el diseño final.

1 COMPRENDER EL PROBLEMA VISUAL

Antes de bocetar, el estudiante debe saber qué necesita comunicar. No se debe iniciar dibujando sin tener claro el objetivo.

PREGUNTAS GUÍA:

- ¿Qué tema voy a trabajar?
- ¿Qué mensaje quiero comunicar?
- ¿A quién va dirigido?
- ¿Qué formato utilizaré?
- ¿Qué técnica aplicaré?
- ¿Qué debe entender el público?

EJEMPLO:

- Tema: Reciclaje.
- Mensaje: Separar residuos ayuda a cuidar la escuela.
- Público: Estudiantes del plantel.
- Formato: Cartel media carta.
- Técnica: Papel recortado.

2 BUSCAR PALABRAS CLAVE

Las palabras clave ayudan a generar ideas visuales. Escribe de 10 a 15 palabras relacionadas con el tema.

EJEMPLO CON EL TEMA LECTURA:

Libro, Puerta, Mundo, Imaginación, Viaje, Luz, Escalera, Personaje, Página, Alas, Ventana, Camino.

EJEMPLO DE METÁFORA VISUAL:

Estas palabras pueden combinarse para crear metáforas visuales.

Un libro abierto como entrada a otro universo.

3 HACER BOCETOS RÁPIDOS

Realiza varias propuestas pequeñas. Mínimo tres, pero puedes hacer cinco o más.

En esta etapa no busques perfección, lo importante es generar opciones.

PRUEBA DIFERENTES COMPOSICIONES:

Centrada, Diagonal, Vertical, Figura grande poco texto, LEER TE HACE VOLAR, Figura-fondo con capas.

CANTIDAD ANTES QUE PERFECCIÓN

4 SELECCIONAR LA MEJOR IDEA

Después de hacer varios bocetos, selecciona el que mejor comunica el mensaje.

PREGUNTAS PARA ELEGIR:

- ¿Se entiende la idea?
- ¿Llama la atención?
- ¿Tiene una composición clara?
- ¿El mensaje es adecuado para el público?
- ¿La forma principal se reconoce fácilmente?
- ¿Se puede realizar con los materiales disponibles?
- ¿Tiene posibilidad de mejorar?

No siempre se elige el boceto más bonito, sino el más funcional.

5 CORREGIR Y MEJORAR

Ajusta la idea seleccionada antes de pasar a la versión final.

PUEDES MEJORAR:

- Tamaño de los elementos.
- Ubicación del texto.
- Contraste.
- Proporción.
- Simplificación de formas.
- Recorrido visual.
- Relación figura-fondo.
- Orden de lectura.
- Limpieza de contornos.

ANTES DESPUÉS

La corrección es parte fundamental del diseño. Un boceto mejora cuando se revisa con atención.

6 PASAR AL BOCETO LIMPIO

El boceto limpio es la versión organizada que servirá como guía para la producción final.

DEBE MOSTRAR:

- Formato.
- Composición.
- Elementos principales.
- Texto.
- Color sugerido.
- Capas (si es paper cut).
- Notas de material o técnica.
- Decisiones importantes de diseño.

NOTAS

- Técnica: Papel recortado.
- Material: Cartulina de colores.
- Capas: 5.
- Formato: Media carta.

SEPARAR RESIDUOS CUIDA NUESTRA ESCUELA

PALETA DE COLOR COLOR

EL PROCESO COMPLETO



EL BOCETO ES UNA HERRAMIENTA DE PENSAMIENTO VISUAL

Antes de diseñar, explora, prueba, corrige y mejora tus ideas. Los mejores proyectos no nacen perfectos; evolucionan mediante el proceso de bocetaje.



BOCETOS

MATERIAL AUDIOVISUAL

DICCIONARIO DEL DISEÑADOR

DIBUJO RÁPIDO Y ESQUEMÁTICO QUE SE HACE PARA REPRESENTAR LAS LINEAS GENERALES DE UNA OBRA, UNA IDEA O UN PLAN.

simplemente un dibujo rápido y esquemático que se hace para

ACCESO RÁPIDO

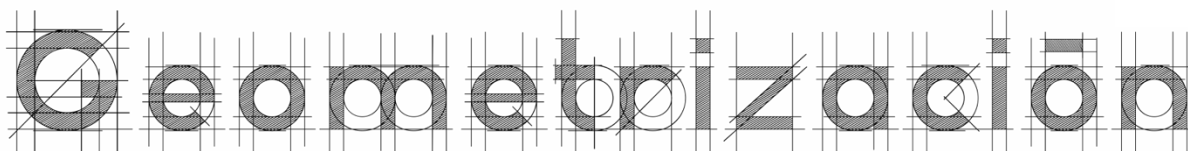


Observa el video y anota tres ideas clave

<https://youtu.be/tM5gseBbyG0?t=27>

6.2. GEOMETRIZACIÓN

La Geometrización es una aproximación a los procesos de abstracción de una imagen, por medio de ella se genera una sinopsis visual.



La Geometrización y el empleo de redes le permite al diseñador comprender los principios visuales de una composición geométrica usándolo como una forma de proporcionar y justificar un diseño, donde la interrelación de las partes integrantes forma un todo y cada una de ellas se relaciona logrando, con ello, una armonía visual.

Además, la utilización de la Geometrización favorece la síntesis, establece una relación entre espacios y formas. Puede aplicarse en el diseño de logotipos, de símbolos, en tipografía o de imágenes o señalizaciones.

¿Por qué geometrizar?

- La geometrización permite:
- Simplificar objetos complejos.
- Mejorar proporciones.
- Crear formas más limpias.
- Facilitar el corte en papel.
- Preparar una ilustración para vectorizar.
- Crear íconos claros.
- Construir personajes.
- Organizar una composición.
- Mantener unidad visual.

Por ejemplo, un pez puede construirse con un óvalo para el cuerpo, un triángulo para la cola y círculos para el ojo. Después se pueden suavizar los contornos para hacerlo más expresivo.



PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN

Transformar formas complejas en estructuras simples para facilitar su construcción, análisis y diseño.

1 OBSERVAR LA FORMA REAL

Analizar:

- ¿Qué forma domina?
- ¿Es más circular, triangular, rectangular u orgánica?
- ¿Qué partes son esenciales?
- ¿Qué detalles se pueden eliminar?

2 DIVIDIR EN FORMAS BÁSICAS

Representar la figura usando formas simples.

○ Círculos / óvalos
□ Rectángulos
△ Triángulos
— Líneas

Ejemplos de división:

- Flor: círculo central y óvalos para pétalos.
- Botella: rectángulos y curvas.
- Ave: óvalos, triángulos y líneas.
- Mochila: rectángulos redondeados.
- Rostro: óvalo, líneas guía y círculos.

3 SIMPLIFICAR

Eliminar detalles que no son necesarios para reconocer la imagen.

ANTES **DESPUÉS**

✗ Plumas pequeñas
✗ Texturas
✗ Sombras

✓ Silueta clara
✓ Lectura rápida

Ejemplo:
Para diseñar un icono de una hoja, no se necesita dibujar todas sus venas; basta con una silueta clara y una línea central.

4 AJUSTAR PROPORCIONES

Las formas básicas deben relacionarse entre sí. Si una parte queda demasiado grande o pequeña, la imagen puede perder claridad.

5 DEFINIR EL CONTORNO FINAL

Trazar una versión más limpia y clara.

Esta versión puede convertirse en:

Icono	Silueta
Sticker	Pieza de paper cut
Logotipo	Ilustración vectorial
Personaje	

EJEMPLOS DE GEOMETRIZACIÓN

FLOR

Real Formas básicas Resultado (icono)

AVE

Real Formas básicas Resultado (sticker)

MOCHILA

Real Formas básicas Resultado (pictograma)

ROSTRO

Real Formas básicas Resultado (personaje)

HOJA

Real Formas básicas Resultado (logotipo)

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE?

- Simplifica el diseño.
- Facilita el dibujo.
- Ayuda a vectorizar.
- Mejora logotipos e iconos.
- Facilita proyectos de paper cut.
- Hace más clara la comunicación visual.



TODO DISEÑO COMPLEJO PUEDE CONSTRUIRSE A PARTIR DE FORMAS SIMPLES
La geometrización permite analizar, simplificar y comunicar ideas de manera más clara y profesional.





Actividad 7

DEL BOCETO A LA FORMA

Geometrizando para diseñar

OBJETIVO

Aplica el boceto y la geometrización como recursos de observación, síntesis y construcción formal en propuestas de diseño gráfico, utilizando el lápiz de grafito y distintas calidades de trazo.

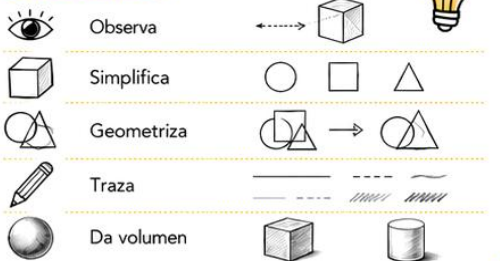


INDICACIONES

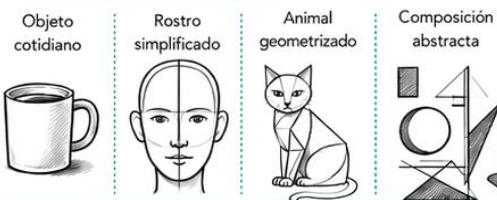
1. Utiliza el lápiz de grafito para realizar ejercicios de bocetaje y geometrización.
2. Observa una forma, objeto o composición y simplifícala a partir de figuras geométricas básicas.
3. Experimenta con distintas calidades de trazo, línea, contorno y claroscuro en composiciones figurativas y/o abstractas.
4. Trabaja en el formato que te indique el docente y desarrolla una propuesta aplicada al diseño gráfico.
5. Comparte tu resultado con el resto de la clase y explica tu proceso.



RECUERDA



IDEAS PARA PRATICAR



DIBUJA TU PROPUESTA



Objeto o forma elegida:



Figuras geométricas que identifiqué:



Técnicas de trazo que utilicé:



¿Cómo apliqué el claroscuro?:



¿Qué comunica mi propuesta?:

PRESENTACIÓN BREVE



Describe cómo pasaste del boceto a la forma final y qué elementos del diseño gráfico observas en tu trabajo.



Instrumento: LC — Lista de Cotejo. DIG3_M1_LC5.



LISTA DE COTEJO

DIG3_M1_LC4

LEYES DE COMPOSICIÓN Y
GESTALT

SEMESTRE: 3ro
MÓDULO: Introducción al Diseño e Imagen Vectorial
SUBMÓDULO: I. Fundamentos Básicos del Diseño
AGENTE: Auto / Heteroevaluación
MOMENTO: Formativo
TAXONOMÍA DE BLOOM: Analizar Aplicación



OBJETIVO: Analizar y aplicar los principios perceptivos y las leyes de la Gestalt en composiciones visuales para interpretar estructuras y mejorar la relación visual de los elementos.

CRITERIOS	✓ SÍ	~ PARCIALMENTE	✗ NO	OBSERVACIONES
1. Identifica y aplica correctamente las leyes de la Gestalt en el análisis de la composición.	☐	☐	☐	
2. Establece relaciones visuales claras entre los elementos de la composición.	☐	☐	☐	
3. Interpreta estructuras visuales considerando agrupación, semejanza, proximidad, continuidad, cierre y figura-fondo.	☐	☐	☐	
4. Analiza la percepción visual del mensaje y su impacto compositivo.	☐	☐	☐	
5. Aplica los principios perceptivos para mejorar la organización, equilibrio y jerarquía visual.	☐	☐	☐	

COMENTARIOS GENERALES:

EVALUADO: _____

GRUPO: _____

FECHA: _____



"Una buena composición comunica mejor tu mensaje visual"



7. TÉCNICAS DE CONSTRUCCIÓN.

Las técnicas de construcción visual permiten transformar una idea gráfica en una composición física, manual o tridimensional. En diseño gráfico, no todo se realiza directamente en computadora. Antes de llegar a un producto digital, muchas propuestas comienzan con observación, bocetos, recortes, ensambles, pruebas de color, materiales y maquetas.

Trabajar con papel permite comprender mejor conceptos como forma, figura-fondo, capas, profundidad, volumen, contraste, ritmo, precisión y composición. Por eso, técnicas como paper cut y papercraft son útiles dentro de la formación en diseño gráfico: ayudan a pasar de la idea al objeto visual

7.1. INTRODUCCIÓN AL PAPER CUT Y PAPER CRAFT

El paper cut consiste en crear imágenes mediante corte de papel, mientras que el papercraft permite construir figuras o estructuras mediante corte, doblez y ensamblaje. Ambas técnicas fortalecen la creatividad, la precisión manual y la capacidad de planear visualmente una composición.

El paper cut, también conocido como arte de papel cortado, es una técnica que utiliza cortes, siluetas, capas y superposiciones para crear imágenes visuales. Puede realizarse con tijeras, cúter, bisturí, papel de colores, cartulina, cartoncillo, adhesivos y soportes rígidos

7.2. PRECISIÓN, CORTE Y ENSAMBLAJE

La precisión es una habilidad fundamental en las técnicas de construcción visual. Un buen proyecto en paper cut o papercraft depende de una planeación clara, cortes limpios, ensambles cuidadosos y presentación ordenada.

Antes de cortar, el estudiante debe tener claro qué va a comunicar, qué formas utilizará, cuántas capas tendrá la composición y cómo se organizarán los elementos en el espacio.

El proceso no debe improvisarse. Primero se boceta, luego se geometriza, después se separan las piezas y finalmente se realiza el corte y ensamblaje.

Materiales	Uso sugerido
Cartulina o cartoncillo	Capas resistentes, fondos, bases y figuras principales.
Papel de colores o papel iris	Detalles, acentos visuales y contrastes.
Papel kraft u opalina	Fondos, texturas visuales o piezas de mayor rigidez.
Pegamento en barra o silicón frío	Unión de piezas sin exceso de humedad.
Cinta doble cara o separadores	Crear relieve y profundidad entre capas.
Tijeras, cúter o bisturí	Corte de formas grandes y detalles pequeños.
Regla metálica y base de corte	Precisión y seguridad durante el corte.
Lápiz y goma	Trazos previos y corrección de guías.

MATERIALES, SEGURIDAD Y PROCESO DE ELABORACIÓN



¿QUÉ NECESITAS?



Cartulina o cartoncillo
Capas resistentes, fondos, bases y figuras principales.



Papel de colores o papel iris
Detalles, acentos visuales y contrastes.



Papel kraft u opalina
Fondos, texturas visuales o piezas de mayor rigidez.



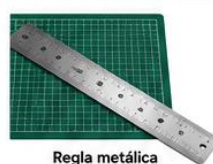
Pegamento en barra o silicón frío
Unión de piezas sin exceso de humedad.



Cinta doble cara o separadores
Crear relieve y profundidad entre capas.



Tijeras, cúter o bisturí
Corte de formas grandes y detalles pequeños.



Regla metálica y base de corte
Precisión y seguridad durante el corte.



Lápiz y goma
Trazos previos y corrección de guías.



SEGURIDAD EN EL CORTE

- ✓ Usar siempre base de corte o cartón grueso.
- ✓ No cortar directamente sobre la mesa.
- ✓ Cortar alejando la mano del filo.
- ✓ Mantener los dedos fuera de la línea de corte.
- ✓ Usar regla metálica para líneas rectas.
- ✓ Guardar las herramientas al terminar.
- ✓ Cambiar la cuchilla si ya no corta bien.
- ✓ Trabajar con calma y buena iluminación.
- ✗ No jugar con tijeras, cúter o bisturí.
- ✗ No dejar navajas sueltas en la mesa.



PROCESO PARA REALIZAR UN PAPER CUT

1 ELECCIÓN DEL TEMA

Selecciona un tema claro relacionado con tu entorno escolar, social, cultural o comunitario.



2 DEFINICIÓN DEL MENSAJE

Define qué quieres comunicar con tu composición. Sé claro y específico.



3 BÚSQUEDA DE REFERENCIAS

Observa cómo se usan las capas, los colores, la figura principal, el fondo y la profundidad.



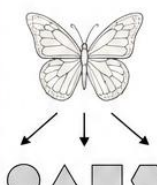
4 BOCETAJE

Realiza al menos tres bocetos. Prueba diferentes composiciones.



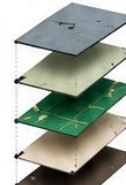
5 GEOMETRIZACIÓN DE LAS FORMAS

Simplifica imágenes complejas usando formas básicas.



6 SEPARACIÓN DE CAPAS

Divide tu composición en capas para crear profundidad.



7 CORTE DE PIEZAS

Corta con paciencia. Primero las formas grandes y después los detalles pequeños.



ESTRUCTURA RECOMENDADA DE CAPAS



CAPA 1 FONDO
Color base, textura, cielo, escenario o plano principal.

CAPA 2 ELEMENTOS SECUNDARIOS
Montañas, árboles, objetos de apoyo o ambiente.

CAPA 3 FIGURA PRINCIPAL
Elemento más importante del mensaje visual.

CAPA 4 DETALLES
Acentos visuales, texto breve, símbolos o elementos decorativos.

PARA UN MEJOR RESULTADO



Corta con precisión y paciencia.



Cuida la alineación de las capas.



Usa pegamento en poca cantidad.



Mantén bordes limpios y orden.



Presenta tu trabajo sobre una base rígida.



Un buen proyecto no solo comunica un mensaje, también refleja dedicación, orden y creatividad.



Planifica, organiza tus capas y disfruta el proceso.

Diseñar con papel no es solamente hacer una manualidad. Es una forma de pensar visualmente: obliga a simplificar, decidir, organizar, cortar, ensamblar y comunicar con intención.

Diferencia entre papercut y papercraft

Aunque ambas técnicas utilizan papel, tienen diferencias importantes.

El **papercut** se acerca más a la ilustración y composición visual; el **papercraft** se relaciona más con construcción de volumen y estructura.

TÉCNICA	CARACTERÍSTICAS	PROCESO PRINCIPAL	RESULTADO
PAPER CUT  ILUSTRACIÓN Y COMPOSICIÓN VISUAL	Se basa en cortar formas, siluetas y capas de papel. 	 1. DISEÑAR  2. CORTAR  3. SUPERPONER CAPAS	Composición visual plana o con relieve. 
PAPERCRAFT  CONSTRUCCIÓN DE VOLUMEN Y ESTRUCTURA	Incluye corte, doblez, armado y ensamblaje. 	 1. CORTAR  2. DOBLAR  3. ARMAR Y ENSAMBLAR	Figura o estructura tridimensional. 

KIRIGAMI



CORTE Y DOBLEZ
DEL PAPEL

Combina corte y
doblez del papel.



1. CORTAR



2. DOBLAR



3. DESPLEGAR

Formas desplegables o
estructuras móviles.



POP-UP



MECANISMOS DE PAPEL
QUE SE LEVANTAN

Usa mecanismos de papel
que se levantan al abrir.



1. DISEÑAR
MECANISMO



2. CORTAR Y DOBLAR



3. PEGAR Y PROBAR

Escenas tridimensionales
en tarjetas o libros.



SIGA

PAEC

Proyecto Integrador: "Paper Craft / Paper Cut". [SIGA] [PAEC].



Situación Didáctica:
Comprendiendo la forma
a través del diseño



Estrategia Didáctica:
Aprendizaje Basado
en Proyectos (ABP)



Submódulo I:
Fundamentos básicos
del diseño



Tiempo asignado:
48 Hrs



Horas de Estudio
Independiente:
12 Hrs



Número de semanas
asignadas:
7 semanas

SITUACIÓN DIDÁCTICA I COMPRENDIENDO LA FORMA A TRAVÉS DEL DISEÑO

Dummie tridimensional en papercut o papercraft



1. PROPÓSITO DE LA SITUACIÓN DIDÁCTICA

Que el estudiante comprenda cómo el diseño gráfico organiza, simplifica y comunica ideas visuales mediante el uso de elementos básicos del diseño, composición, percepción visual, bocetaje y construcción de formas, desarrollando propuestas creativas que le permitan expresar ideas y resolver problemas de comunicación visual de manera funcional y estética.



2. SUGERENCIA DE EVIDENCIA DE EVALUACIÓN

Producto integrador que incluya:

- Bocetos iniciales
- Ejercicios de geometrización
- Aplicación de leyes de composición y percepción visual
- Construcción de una propuesta visual mediante técnica de papercut o papercraft
- Presentación final del proceso creativo y producto terminado



3. PROBLEMA DE CONTEXTO

Actualmente los jóvenes consumen grandes cantidades de contenido visual en redes sociales y medios digitales, pero muchas veces desconocen cómo se construyen, organizan y comunican las imágenes que observan diariamente. Esto provoca dificultades para expresar ideas visualmente, desarrollar propuestas creativas propias y comprender el impacto del diseño gráfico en la comunicación, la cultura y la vida cotidiana.



4. CONFLICTO COGNITIVO

- ¿Cómo puede una imagen simple, un símbolo o una composición visual comunicar ideas, emociones o mensajes complejos sin utilizar palabras?
- ¿De qué manera el diseño transforma formas básicas y elementos visuales en mensajes capaces de influir en las personas y su entorno?



6. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Emplea los fundamentos del diseño gráfico para diseñar bocetos y elaborar un dummie tridimensional, utilizando materiales reciclados de su entorno para comunicar un concepto visual con intención y significado.



7. INDICACIONES

1. Dibuja los bocetos para diseñar y posteriormente elaborar una maqueta tridimensional usando tu creatividad para representar y comunicar.
2. Comunica un concepto determinado según su significado.
3. Emplea elementos básicos de diseño y leyes de la composición para comunicar un significado y mensaje.
4. Utiliza materiales reciclados de tu localidad o entorno.
5. Reflexiona sobre el impacto del diseño en tu entorno o localidad.
6. Comparte tu trabajo con el resto de la clase.



8. MATERIALES SUGERIDOS

- Cartón reciclado, papel o cartulina
- Revistas o empaques reutilizados
- Tijeras o cúter
- Pegamento
- Regla, lápiz
- Plumones o colores
- Base de cartón o papel cascarón



9. PRODUCTO ESPERADO

Un dummie tridimensional físico elaborado con técnica de papercut o papercraft, acompañado de bocetos, concepto visual y reflexión breve.



10. ENTREGABLES

- ☐ 3 bocetos iniciales
- ☐ Concepto y mensaje escrito
- ☐ Dummie tridimensional terminado
- ☐ Reflexión breve sobre el diseño en su entorno
- ☐ Presentación oral del trabajo



11. APOYO PARA EL DESARROLLO



Concepto sugerido
identidad local, naturaleza, cultura, creatividad, comunidad.



Fundamentos que puedes aplicar

forma
color
contraste
ritmo
equilibrio
unidad
textura
jerarquía



Técnicas

papercut, papercraft o técnica mixta.





Instrumento: RU — Rúbrica. DIG3_M1_RU3.



SIGA

PAEC

RÚBRICA RECTORA

Proyecto integrador Papercraft/Papercut [SIGA]

3er SEMESTRE • SUBMÓDULO I: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CLAVE: DIG3_M1_RU3
AGENTE: Heteroevaluación
MOMENTO: Sumativa
TAXONOMÍA DE BLOOM: Crear

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _____
GRUPO: _____
FECHA: ____ / ____ / ____

COMPETENCIAS QUE SE FORTALECEN



FLBDI1. Reconoce elementos básicos del diseño y la comunicación visual.



CPBDI2. Utiliza herramientas y técnicas para crear propuestas visuales innovadoras.



CG5.1. Desarrolla proyectos creativos con responsabilidad y autonomía.



TU
MISIÓN

Crea una pieza tridimensional (papercraft o papercut) que comunique una idea de manera creativa y funcional, aplicando los principios del diseño, la composición y la precisión en la elaboración.

¡TU CREATIVIDAD
PUEDE TRANSFORMAR
IDEAS EN REALIDAD!



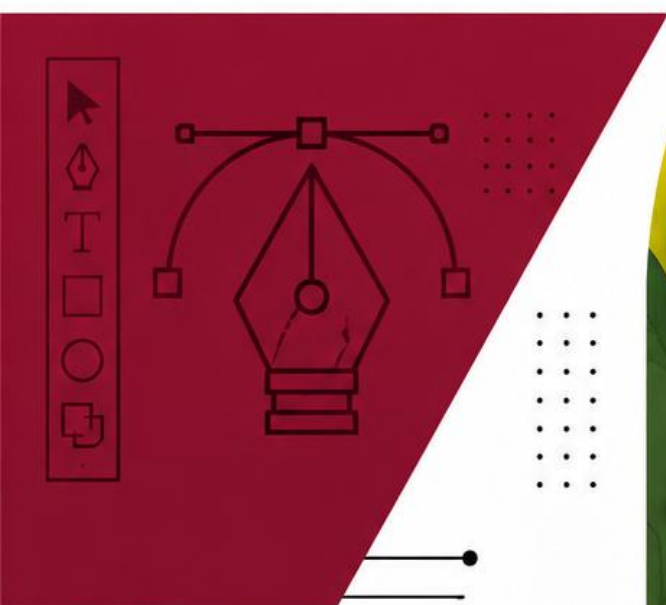
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	★ EXCELENTE 10	😊 ACEPTABLE 9	😐 SUFICIENTE 7	😞 INSUFICIENTE 5	PUNTOS TOTALES
1. CONCEPTO E IDEA CENTRAL (Análisis y creatividad)	La idea es original, clara y creativa; comunica un mensaje poderoso y coherente con el tema.	La idea es clara y creativa, aunque le falta mayor profundidad o impacto.	La idea es comprensible pero poco original o poco desarrollada.	La idea es confusa, repetitiva o no se comprende.	—
2. DISEÑO Y COMPOSICIÓN (Principios del diseño)	Aplica excelente uso de composición, jerarquía, equilibrio y unidad visual.	Aplica adecuadamente los principios de composición con pequeños detalles mejorables.	La composición es básica y poco equilibrada.	No aplica principios de composición; elementos desordenados.	—
3. TÉCNICA Y PROCESO (Precisión y limpieza)	Cortes precisos, dobleces limpios y ensamblaje perfecto. Excelente acabado.	Cortes y dobleces adecuados con pequeñas imperfecciones en el acabado.	Hay imprecisiones visibles que afectan el acabado final.	Cortes irregulares, dobleces incorrectos y ensamblaje deficiente.	—
4. INNOVACIÓN Y FUNCIONALIDAD (Solución creativa)	La pieza presenta elementos innovadores y funcionales que enriquecen el proyecto.	Presenta elementos innovadores con funcionalidad adecuada.	La innovación o funcionalidad es limitada.	No presenta innovación ni funcionalidad en la pieza.	—
5. PRESENTACIÓN Y ARGUMENTACIÓN (Comunicación del proyecto)	Presenta su proyecto con gran seguridad, explica claramente su proceso y decisiones de diseño.	Explica su proyecto de manera clara con ligeras áreas de mejora en la argumentación.	Explica su proyecto de forma básica y poco clara.	No explica su proyecto o lo hace de forma confusa.	—
PUNTAJE TOTAL OBTENIDO					— / 50

2

SUBMÓDULO PROGRAMAS VECTORIALES

64 HRS
MEDIACIÓN
DOCENTE

16 HRS
ESTUDIO
INDEP.



PROPÓSITO DEL SUBMÓDULO

Desarrolla **habilidades** en el manejo de **programas vectoriales** para interpretar, crear y editar gráficos digitales con precisión, aplicando herramientas y funciones que permiten **transformar ideas** en **composiciones visuales** claras, funcionales y adaptadas a diferentes necesidades de **comunicación visual** en su contexto.



SUGERENCIA DE EVIDENCIA DE EVALUACIÓN

- Archivo vectorial (.AI o .SVG) con composiciones originales.
- Serie de ejercicios técnicos (trazos, formas, ediciones y combinaciones).
- Aplicaciones de color, degradados y efectos vectoriales.
- Proyecto integrador: propuesta gráfica resuelta en vector.
- Presentación del proceso creativo y justificación de decisiones de diseño.
- Autoevaluación y reflexión sobre el uso de herramientas.



COMPETENCIA LABORAL BÁSICA A DESARROLLAR

Emplea software vectorial para diseñar gráficos digitales precisos y escalables, utilizando herramientas de dibujo, edición, color y organización de objetos, con actitud proactiva, ética y responsable, generando propuestas visuales funcionales e innovadoras que respondan a necesidades específicas de su entorno.

FLBDI2. Utiliza herramientas digitales para crear y editar gráficos vectoriales con precisión y creatividad.



Bienvenida

En este segundo submódulo darás un paso importante en tu formación como diseñador(a), aprendiendo a utilizar herramientas digitales que te permitirán transformar tus ideas en propuestas gráficas precisas, creativas y profesionales.

Descubrirás cómo los programas vectoriales son una de las principales herramientas utilizadas en el diseño contemporáneo para crear logotipos, ilustraciones, carteles, señalética, empaques y una gran variedad de productos visuales.

A través de ejercicios prácticos y proyectos creativos, aprenderás a utilizar formas, trazos, colores, nodos y herramientas de edición para construir imágenes escalables y de alta calidad. Además, desarrollarás habilidades para organizar información visual, comunicar mensajes de manera efectiva y resolver problemas gráficos.

Durante este recorrido fortalecerás tu creatividad, atención al detalle y capacidad de análisis, comprendiendo cómo la tecnología puede convertirse en una aliada.

Este submódulo te permitirá pasar del boceto a la construcción digital de tus proyectos. Te invitamos a experimentar, explorar nuevas herramientas y desarrollar tus ideas.



Encuadre

Segunda revisión de portafolio de evidencias y evaluación sumativa

Producto esperado	Instrumento	Ponderación
Bienvenida y encuadre.	DIG3_M2_LC1	0%
Evaluación diagnóstica.	DIG3_M2_ED1	0%
Actividad 1: Comparación de formatos de imágenes digitales.	DIG3_M2_CU1	10%
Actividad 2: Visita a despacho de diseño gráfico.	DIG3_M2_LC2	10%
Actividad 3: Espacio de trabajo digital.	DIG3_M2_LC3	10%
Actividad 4: Edición y manipulación vectorial.	DIG3_M2_LC4	10%
Actividad 5: Composiciones vectoriales.	DIG3_M2_LC5	10%
Actividad 6: Propuesta inicial de proyecto vectorial.	DIG3_M2_RU1	10%
Actividad 7: Ajuste técnico y mejora del proyecto gráfico.	DIG3_M2_RU2	10%
Actividad 8: Presentación del proyecto final vectorial.	DIG3_M2_RU3	10%
Proyecto integrador "Expo Emprende" [SIGA]	DIG3_M2_RU4	20%
Total		100%



Dosificación

SM	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
SUBMÓDULO II. PROGRAMAS VECTORIALES	Apertura	50 min	Bienvenida	8	19 – 23 de Octubre de 2026	
		100 min	Encuadre			
		100 min	Evaluación Diagnóstica			
		100 min	1. Conceptos de la imagen digital: 1.1. Bits 1.2. Modos de color 1.3. Resolución 1.4. Formatos de imagen 1.5. ¿Vectores o píxeles?			
	Desarrollo	350 min	2. Programas vectoriales 2.1. Herramientas del programa vectorial.	9	26 – 30 de Octubre de 2026	
		350 min	3. Espacio y flujo de trabajo 3.1. Gestión de archivos y colaboración digital 3.1.1. Crear, guardar, importar y exportar documentos, Formatos 3.2. Espacio de trabajo. 3.2.1. Mesa de trabajo 3.2.2. Capas	10	02 – 06 de Noviembre de 2026	
		350 min	3.2.3. Color y trazo 3.2.4. Varita mágica, lazo. 3.2.5. Tipos de selección	11	09 – 13 de Noviembre de 2026	
		350 min	3.2.6. Alinear 3.2.7. Máscara de corte.	12	16 – 20 de Noviembre de 2026	
		350 min	4. Aplicaciones gráficas 4.1. Elaboración de proyecto gráfico vectorial	13	23 – 27 de Noviembre de 2026	
		350 min	4.2. Elaboración de proyecto gráfico vectorial	14	30 de Noviembre - 04 de Diciembre de 2026	
		350 min	4.3. Elaboración de proyecto gráfico vectoriales	15	07 - 12 de Diciembre de 2026	

SM	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
	Cierre	350 min	5. Situación didáctica: Proyecto integrador “Expo emprende”	16	14 - 18 de Diciembre de 2026	
				17	06 - 08 de enero de 2027	Reforzamiento académico Reunión de académia
				18	11 - 15 de enero de 2027	Reforzamiento académico
				19	18 - 22 de enero de 2027	Evaluación Extraordinaria Intersemestral
				20	25 - 29 de enero de 2027	Jornada de capacitación
				21 y 22		Fin de Periodo Receso escolar



Actividad de Energizante

ACTIVIDAD

RETO CREATIVO EN MOVIMIENTO



OBJETIVO:

Fomentar la creatividad, el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución de problemas mediante retos dinámicos y colaborativos.



SEMESTRE: 3ro



MÓDULO: Introducción al Diseño e Imagen Vectorial



SUBMÓDULO: I. Fundamentos Básicos del Diseño



AGENTE: Auto / Heteroevaluación



MOMENTO: Formativo



TAXONOMÍA DE BLOOM: Aplicar



INDICACIONES PARA EL ESTUDIANTE



- 1 En esta actividad participarás en un reto creativo y dinámico para iniciar el módulo con energía, colaboración y disposición para trabajar en equipo.



- 2 Forma un equipo de 4 a 6 integrantes, siguiendo las indicaciones de tu docente.



- 3 Participa en la primera ronda llamada "Escultura humana". Tu equipo recibirá una palabra y deberá representarla usando únicamente el cuerpo, gestos y posiciones. Durante la presentación no podrán hablar. El resto del grupo intentará adivinar la palabra representada.



- 4 En la segunda ronda, tu equipo realizará el reto "Objeto imposible". Para ello deberán elegir cinco objetos disponibles en el salón o en sus mochilas, como libretas, lápices, reglas, mochilas, estuches, botellas u otros materiales permitidos.



- 5 Con esos objetos deberán crear un invento imaginario que ayude a resolver un problema cotidiano del grupo, por ejemplo: llegar tarde, olvidar materiales, distraerse, no entregar tareas, falta de comunicación, desorganización o poca participación.



- 6 El invento deberá tener:
 - Nombre creativo.
 - Problema que resuelve.
 - Explicación de cómo funciona.
 - Razón por la que ayudaría al grupo durante el módulo.

RONDA 1: ESCULTURA HUMANA



Representa una palabra con tu cuerpo, gestos y posiciones.

No pueden hablar.

El resto del grupo adivina la palabra.

RONDA 2: OBJETO IMPOSIBLE



Elige cinco objetos y crea un invento imaginario que resuelva un problema cotidiano del grupo.



- 7 Preparen una presentación breve de máximo un minuto. Pueden actuar, dramatizar, hacer un comercial rápido o simular cómo se usa su invento.



- 8 Durante la actividad, escucha las ideas de tus compañeros, participa con respeto, propón soluciones creativas y colabora en la construcción del reto.

PRODUCTO DE LA ACTIVIDAD

Al terminar, tu equipo deberá presentar:



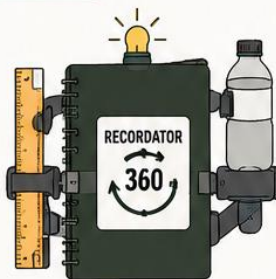
Un invento creativo construido con objetos del salón.



Una explicación oral breve.



Una frase de compromiso escrita en el cuaderno.



RECOMENDACIONES



No importa si el invento no es perfecto. Lo importante es participar.



Muévete, propón ideas y escucha al equipo.



Respetar las ideas de los demás y colaborar para resolver el reto de manera creativa.



Disfruta el reto y da lo mejor en cada ronda.



Evaluación diagnóstica

Instrumento: ED — Evaluación Diagnóstica.

DIG3_M2_ED1



Instrucciones: Lee cuidadosamente cada pregunta y selecciona la respuesta correcta. Esta evaluación nos ayudará a conocer tus conocimientos previos sobre el uso de herramientas y programas vectoriales.

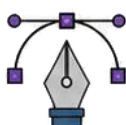
Nombre del estudiante: _____

Grupo: _____ Fecha: _____

Docente: _____

1 ¿Qué es una imagen vectorial?

- A) Está formada por píxeles.
- B) Está compuesta por líneas y curvas definidas matemáticamente.
- C) Tiene menor calidad que una imagen rasterizada.
- D) Solo se puede usar en fotografías.



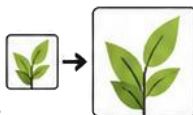
2 ¿Cuál de los siguientes programas es un software vectorial?

- A) Adobe Photoshop
- B) Adobe Illustrator
- C) Microsoft Paint
- D) GIMP



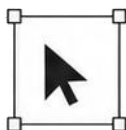
3 ¿Qué ventaja tiene una imagen vectorial sobre una rasterizada?

- A) Se ve mejor al imprimirse.
- B) Se puede escalar sin perder calidad.
- C) Ocupa menos espacio en cualquier situación.
- D) Tiene más colores disponibles.



4 ¿Qué herramienta se usa para seleccionar y mover objetos en un programa vectorial?

- A) Pluma
- B) Selección directa
- C) Texto
- D) Zoom



5 ¿Qué formato de archivo es comúnmente usado para guardar archivos vectoriales?

- A) JPG
- B) PNG
- C) SVG
- D) BMP



6 ¿Qué significa la sigla SVG?

- A) Scalable Vector Graphics
- B) Small Vector Graphic
- C) Standard Visual Graphic
- D) Simple Visual Guide



7 ¿Cuál de las siguientes acciones puedes realizar fácilmente en un programa vectorial?

- A) Editar los píxeles de una foto.
- B) Cambiar el color de un objeto.
- C) Aplicar filtros fotográficos complejos.
- D) Pintar con pinceles de textura realista.



8 ¿Qué tipo de archivo es JPG?

- A) Vectorial
- B) Ráster
- C) De audio
- D) De texto



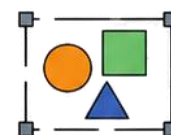
9 ¿Cuál es una extensión típica de los archivos nativos de Adobe Illustrator?

- A) .PSD
- B) .AI
- C) .DOCX
- D) .PNG



10 ¿Qué acción permite agrupar varios objetos para manipularlos como uno solo?

- A) Alinear
- B) Agrupar
- C) Distribuir
- D) Combinar



Situación didáctica II



SITUACIÓN DIDÁCTICA:
Expo Emprende



ESTRATEGIA DIDÁCTICA:
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)



SUBMÓDULO II:
Programas Vectoriales



TIEMPO ASIGNADO:
64 Hrs



HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:
16 Hrs



NÚMERO DE SEMANAS ASIGNADAS:
9 semanas

SITUACIÓN DIDÁCTICA II EXPO EMPRENDE

Ilustración vectorial aplicada a sticker y productos personalizados



1

PROPÓSITO DE LA SITUACIÓN DIDÁCTICA



Diseña ilustraciones básicas mediante programas vectoriales como Illustrator, CorelDRAW, Inkscape, Affinity Designer, Amadine o Vector Ink, aplicando composición, color, forma, trazo y organización digital para crear un sticker original con potencial comercial, adaptable a productos personalizados.

2

SUGERENCIA DE EVIDENCIA DE EVALUACIÓN



Producto integrador "Expo Emprende" que incluya:

- Moodboard o referencias visuales
- 3 bocetos iniciales
- Ilustración vectorial final
- Sticker con contorno definido
- Archivo editable
- Exportación digital
- Mockups en productos personalizados
- Carpeta organizada
- Presentación visual
- Justificación conceptual

3

PROBLEMA DE CONTEXTO



Emprendimientos escolares, juveniles o locales requieren diseños visuales originales y funcionales para promocionar sus productos. La ilustración vectorial permite crear stickers adaptables a diversos artículos, fortaleciendo su identidad y valor comercial.

4

CONFLICTO COGNITIVO



¿Cómo puede una ilustración vectorial básica convertirse en un sticker vendible y adaptable a productos personalizados, comunicando una identidad visual clara para un público específico?

5

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD



Diseñar y desarrollar una ilustración vectorial básica utilizando un programa vectorial, aplicando herramientas de forma, trazo, color, capas, tipografía y composición, para crear un sticker original que pueda venderse y aplicarse en productos personalizados como tazas, playeras, gorras, bolsos o libretas.

6

PROGRAMAS VECTORIALES SUGERIDOS



- Adobe Illustrator
- CorelDRAW
- Inkscape
- Affinity Designer
- Amadine
- Vector Ink
- Vectr
- Boxy SVG
- Figma (para trabajo vectorial básico)

7

ETAPAS DEL PROYECTO



1. Investigación y análisis visual
2. Conceptualización de la ilustración
3. Bocetaje y planeación visual
4. Desarrollo digital vectorial
5. Diseño del sticker final
6. Aplicación a productos personalizados
7. Mockups y presentación visual
8. Exposición final

8

RETO CREATIVO



- ¿Qué quiero comunicar con mi ilustración? _____
- ¿A qué público va dirigido mi sticker? _____
- ¿Por qué alguien compraría o usaría mi diseño? _____
- ¿En qué productos podría aplicarse? _____

9

PRODUCTO ESPERADO



Un sticker original diseñado en un programa vectorial, con potencial comercial, aplicado visualmente en productos personalizados y presentado de manera profesional como parte del proyecto integrador "Expo Emprende".

10

APOYO PARA EL DESARROLLO



CONCEPTO SUGERIDO

Escolar
Juvenil
Cultural
Local
Divertido
Minimalista



ELEMENTOS QUE PUEDES APLICAR

Forma
Color
Contraste
Jerarquía
Tipografía
Limpieza visual



APLICACIONES

Sticker
Taza
Playera
Gorra
Bolso
Libreta

11

ENTREGABLES



- ☐ Moodboard o referencias visuales
- ☐ 3 bocetos iniciales
- ☐ Concepto y público objetivo
- ☐ Ilustración vectorial final
- ☐ Sticker con contorno definido
- ☐ Archivo editable
- ☐ Mockups o aplicaciones en productos
- ☐ Presentación visual del proyecto

12

COMPETENCIA LABORAL BÁSICA



Utiliza herramientas tecnológicas para crear propuestas visuales simples e innovadoras dentro de su entorno.



Instrumento: LC — Lista de Cotejo. DIG3_M1_LC1.



LISTA DE COTEJO

DIG3_M2_LC1

EVIDENCIA DE COMPRENSIÓN
DEL ENCUADRE

SEMESTRE: 3ro
MÓDULO: Programas Vectoriales
SUBMÓDULO: II. Programas de Edición Vectorial
AGENTE: Auto / Heteroevaluación
MOMENTO: Formativo
TAXONOMÍA DE BLOOM: Aplicar



OBJETIVO: Verificar la comprensión inicial del curso, los acuerdos de trabajo, los criterios de evaluación y la organización personal para el desarrollo de las actividades.

CRITERIOS	✓ SÍ	~ PARCIALMENTE	✗ NO	OBSERVACIONES
1. Conoce los criterios de evaluación del curso.	☐	☐	☐	
2. Integra los materiales y recursos solicitados.	☐	☐	☐	
3. Comprende la dinámica de trabajo del módulo y las actividades.	☐	☐	☐	
4. Participa en la construcción de acuerdos de convivencia y trabajo.	☐	☐	☐	
5. Organiza su carpeta física o digital de manera adecuada.	☐	☐	☐	

COMENTARIOS GENERALES:

EVALUADO: _____

GRUPO: _____

FECHA: _____



¡Comprender el encuadre es el primer paso para aprender con propósito!



1. CONCEPTOS DE IMAGEN DIGITAL

Una imagen o gráfico digital es una representación digital de una imagen del mundo real, capturada por una cámara o digitalizada por un escáner. Hay dos formas de representar una imagen digital dependiendo de si la resolución de la imagen es estática o dinámica.

Antes de diseñar en un programa vectorial, es importante comprender qué es una imagen digital y cómo se construye. Toda imagen que vemos en una pantalla o que imprimimos tiene características técnicas que influyen en su calidad, tamaño, color y uso final.

Una imagen digital puede estar formada por píxeles o por vectores. Conocer la diferencia entre ambos nos ayuda a elegir el tipo de archivo correcto para cada proyecto gráfico.

Mapa de bits (o gráfico rasterizado): representa una tabla de píxeles o puntos de color, la cual se puede visualizar en un monitor, en un papel o en cualquier otro dispositivo de representación que se emplee. Al aumentar el zoom, los píxeles se ven como “cuadraditos”, pierde calidad. El mapa de bits es el formato más utilizado en informática. Son los formatos BMP, JPG, GIF, PNG...

Gráfico vectorial: imagen se forma como una combinación de objetos geométricos independientes (líneas, curvas, elipses...). La principal diferencia que presenta respecto de la anterior es la posibilidad de ampliar el tamaño de la imagen sin que la misma pierda su escala tal como sucede en el caso de los mapas de bits. Son las imágenes creadas con CorelDraw, Adobe Illustrator, Inkscape...(formatos como EPS, PDF, WMF, SVG o VML...)

1.1. MODOS DE COLOR

Llamamos modo de color al sistema de coordenadas que nos sirve para describir los colores de forma numérica. Los principales son el RGB (rojo, verde y azul, se les llama colores luz), el HLS (tono, luminosidad, saturación) y el CMYK (cian, magenta, amarillo y negro, también llamados colores pigmento, se usan para la impresión de imágenes, fotografías y diseños).

Los modos de color afectan al tamaño de la imagen en disco y al número de canales de color que utilizan. Si incrementamos el número de colores aumentará el tamaño del archivo que

contiene la imagen. En la tabla se muestran los diferentes modos de color y sus características.

MODOS DE COLOR

Llamamos modo de color al sistema de coordenadas que nos sirve para describir los colores de forma numérica.

Los principales son el **RGB** (rojo, verde y azul, se les llama **colores luz**), el **HLS** (tono, luminosidad, saturación) y el **CMYK** (cian, magenta, amarillo y negro, también llamados **colores pigmento**, se usan para la impresión de imágenes, fotografías y diseños).

Los modos de color afectan al tamaño de la imagen en disco y al número de canales de color que utilizan. Si incrementamos el número de colores aumentará el tamaño del archivo que contiene la imagen.

MODO DE COLOR	¿QUÉ ES?	SE USA PARA...	CÓMO FUNCIONA	CANALES	CARACTERÍSTICAS
RGB (Rojo, Verde y Azul)	Modo aditivo. Los colores se forman mediante luz .	Pantallas Páginas web Redes sociales Videos	 La combinación de luz crea los colores.	3 canales R (Rojo) G (Verde) B (Azul)	- Colores más brillantes en pantalla. - Gama de color amplia. - Ideal para medios digitales.
HLS (Tono, Luminosidad y Saturación)	Organiza el color según el tono (color), su luminosidad (claridad u oscuridad) y su saturación (intensidad).	Edición y ajuste de color. Diseño digital. Efectos de color.	 Tono Saturación Luminosidad	3 componentes H (Tono) L (Luminosidad) S (Saturación)	- Intuitivo para ajustar colores. - Útil para edición y diseño. - No se usa para impresión.
CMYK (Cian, Magenta, Amarillo y Negro)	Modo sustractivo. Los colores se forman mediante tintas .	Impresos Carteles Folletos. Empaques.	 Las tintas absorben la luz y crean los colores.	4 canales C (Cian) M (Magenta) Y (Amarillo) K (Negro)	- Colores más fieles en impresión. - Gama más limitada que RGB. - Ideal para materiales impresos.

COLORES HEXADECIMALES

La numeración hexadecimal comprende el símbolo **#** y **6 letras o números** que tienen una correspondencia con los colores **RGB**.

1A **7F** **C3**

ROJO

Los primeros dos símbolos representan la intensidad del rojo.
00 es el menos intenso y **FF** es el más intenso.

VERDE

El tercer y el cuarto número representan la intensidad del verde.
00 es el menos intenso y **FF** es el más intenso.

AZUL

El quinto y el sexto número representan la intensidad del azul.
00 es el menos intenso y **FF** es el más intenso.

EJEMPLOS

HEX	VISTA PREVIA	RGB EQUIVALENTE
#FF5733		RGB (255, 87, 51)
#1A7FC3		RGB (26, 127, 195)
#28A745		RGB (40, 167, 69)
#F4C20D		RGB (244, 194, 13)
#222222		RGB (34, 34, 34)
#9B59B6		RGB (155, 89, 182)

¿PARA QUÉ SIRVE?



Permite definir y usar colores de forma precisa en diseño web, apps, software y publicaciones.



Facilita la consistencia de marca y la selección de colores exactos.



Es el código universal de los colores en el diseño digital.

1.2. RESOLUCIÓN

La resolución se refiere al nivel de detalle de una imagen. Generalmente se expresa en pixeles por pulgada o puntos por pulgada. En el trabajo escolar y de impresión se suele usar el término DPI para hablar de la calidad de salida.

Para pantalla se pueden usar resoluciones menores porque la imagen se verá en dispositivos digitales. Para impresión se recomienda preparar imágenes a 300 dpi cuando se necesita buena nitidez.

Una imagen con baja resolución puede verse borrosa, pixelada o poco profesional al imprimirse. Por eso es importante revisar la calidad de las imágenes antes de usarlas en un proyecto.



Antes de iniciar un proyecto, debes saber si será para pantalla o para impresión. Esto te ayudará a configurar correctamente el documento desde el principio.

La resolución de imagen se refiere a la cantidad de detalle que una imagen puede mostrar, y se mide en píxeles por pulgada (PPI) o puntos por pulgada (DPI). Cuanto mayor sea la resolución, más detalles y nitidez tendrá la imagen.

En otras palabras, una imagen de alta resolución contiene más píxeles por unidad de distancia (pulgada) que una imagen de baja resolución.



Los modos de color afectan al tamaño de la imagen en disco y al número de canales de color que utilizan. Si incrementamos el número de colores aumentará el tamaño del archivo que contiene la imagen.

EJEMPLO VISUAL: MÁS RESOLUCIÓN, MÁS DETALLE



300 dpi

Alta resolución.
Más detalle
y nitidez.



200 dpi

Buen nivel
de detalle.



100 dpi

Menos detalle,
se empieza a ver
pixelada.



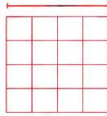
50 dpi

Baja resolución,
se ve borrosa
y pixelada.

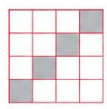
PÍXELES POR PULGADA (PPI)

En el contexto de imágenes digitales, la resolución se mide en PPI, indicando cuántos píxeles hay por pulgada de imagen.

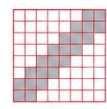
1 PULGADA



1 cm



4 ppi



8 ppi



16 ppi

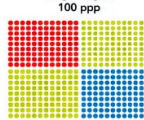
Menos píxeles

Más píxeles

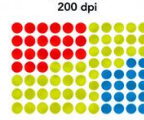
PUNTOS POR PULGADA (DPI)

En la impresión, la resolución se expresa en DPI, refiriéndose a la cantidad de puntos (o puntos de tinta) que la impresora puede colocar en una pulgada de papel.

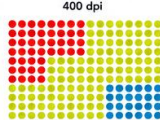
Imagen digital
100 ppp



Impresora
200 dpi



Impresora
400 dpi



Menos puntos de tinta

Más puntos de tinta

RELACIÓN CON LA CALIDAD DE LA IMAGEN



Una mayor resolución significa que la imagen contiene más información, lo que se traduce en una mejor nitidez, detalle y calidad visual, tanto en pantalla como en la impresión.



Para impresiones de alta calidad, se recomienda una resolución de al menos 300 DPI. La resolución y las dimensiones de la imagen determinan el tamaño del archivo.

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE?



Más resolución = más detalle y nitidez.



Menor resolución = pérdida de calidad y apariencia pixelada.



A mayor resolución (y más colores), mayor será el tamaño del archivo.

1.3. FORMATOS DE IMAGEN

El formato de imagen es el tipo de archivo en el que se guarda o exporta un diseño. Cada formato tiene una función distinta. Elegir mal el formato puede provocar pérdida de calidad, fondo incorrecto, archivo muy pesado o problemas al imprimir.

JPG o JPEG se utiliza comúnmente para fotografías o imágenes digitales. No conserva fondo transparente y comprime la imagen. PNG permite fondo transparente y es útil para logotipos, stickers digitales e íconos. SVG es un formato vectorial escalable. PDF es útil para impresión y presentación. AI, CDR, EPS o AFDesign son formatos editables propios de programas vectoriales.

JPG / JPEG	PNG	SVG	PDF	AI • CDR • EPS • AFDESIGN
				
Ideal para: - Fotografías - Redes sociales - Imágenes ligeras	Ideal para: - Logotipos - Stickers digitales - Íconos - Recortes	Ideal para: - Logotipos - Íconos - Gráficos web	Ideal para: - Impresión - Entregas finales - Presentaciones	Ideal para: - Continuar editando diseños - Guardar proyectos originales
Características ✓ Archivo pequeño ✓ Compatible con casi todos los dispositivos ✗ No tiene transparencia ✗ Puede perder calidad al comprimirse	Características ✓ Fondo transparente ✓ Buena calidad ✓ Muy usado en diseño gráfico	Características ✓ Vectorial ✓ No pierde calidad al aumentar tamaño ✓ Ligero y editable	Características ✓ Conserva textos e imágenes ✓ Mantiene la calidad ✓ Estándar profesional	Características ✓ Conserva capas ✓ Conserva textos editables ✓ Conserva trazos y efectos

¿CUÁL DEBO UTILIZAR?

 ¿Necesitas seguir editando? AI • CDR • EPS • AFDesign	 ¿Vas a imprimir? PDF (en alta calidad)	 ¿Publicarás en redes sociales? JPG o PNG	 ¿Necesitas fondo transparente? PNG	 ¿Necesitas escalar sin perder calidad? SVG
---	--	--	--	--

RECUERDA

- No todos los formatos sirven para lo mismo.
- Un diseñador profesional selecciona el formato según el destino final del archivo.

IMÁGENES DIGITALES

Concepto

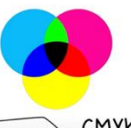
MATERIAL AUDIOVISUAL

CONCEPTOS DE IMÁGENES DIGITALES

Color de la imagen



RGB



CMYK




ACCESO RÁPIDO



.....

Observa el video y anota tres ideas clave

<https://youtu.be/LM6QJrRiMhc>

1.4. ¿VECTORES O PÍXELES?

¿Cómo aprender a diferenciar entre un vector y un píxel? ¿A qué se puede deber el hecho de que se vea pixelada alguna imagen? Al ampliar un logotipo, ¿se aprecia borroso? Esto es porque no se conoce la diferencia entre un vector y un píxel.

Diferencia entre vector y píxel.

Todo lo que se ve en pantalla - bien sean imágenes, iconos, textos, etc. - está formado por píxeles o vectores. La diferencia entre ambos suele pasar desapercibida a simple vista. Por ello y para evitar sorpresas al momento de usar las imágenes, es importante saber distinguirlos y usar uno u otro en función de lo que sea más conveniente.

DOS FORMAS DIFERENTES DE CREAR IMÁGENES DIGITALES

¿QUÉ SON?

Los píxeles son pequeños cuadros de color que forman una imagen digital.
Las fotografías están hechas de miles de píxeles.



¿CÓMO SE VEN AL AMPLIAR?

TAMAÑO ORIGINAL	AMPLIADO	MUY AMPLIADO
		

Pierde calidad y se ve "cuadrícula" o borrosa.

CARACTERÍSTICAS

- ✓ Ideales para fotografías.
- ✓ Permiten efectos realistas.
- ✓ Utilizados en edición fotográfica.
- ✗ Pierden calidad al ampliarse.
- ✗ Dependen de la resolución (ppi/dpi).



¿CUÁNDO USARLOS?


Fotografías


Fotomontajes


Edición de imágenes


Efectos realistas

DIFERENCIA PRINCIPAL

PIXELES	VS	VECTORES
 Dependen de la resolución.		No dependen de la resolución.
 Pierden calidad al ampliar.		Conservan calidad al ampliar.
 Son ideales para fotografías.		Son ideales para logotipos e ilustraciones.
 Se usan en programas de edición de imágenes.		Se usan en programas de diseño vectorial.
 Formadas por miles de píxeles (puntos de color).		Formadas por líneas, curvas, puntos y formas matemáticas.

¿QUÉ SON?

Los vectores están formados por líneas, curvas, puntos y formas matemáticas.
Pueden aumentar o reducir su tamaño sin perder calidad.

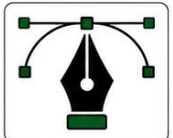


¿CÓMO SE VEN AL ESCALAR?

TAMAÑO PEQUEÑO	TAMAÑO MEDIANO	TAMAÑO GRANDE
		

CARACTERÍSTICAS

- ✓ Escalables sin perder calidad.
- ✓ Siempre nítidos.
- ✓ Archivos editables.
- ✓ Ideales para impresión en cualquier tamaño.
- ✗ No son adecuados para fotografías complejas o muy detalladas.



¿CUÁNDO USARLOS?


Logotipo


Stickers


Personajes simples


Íconos y pictogramas


Ilustraciones planas


Diseños en distintos tamaños

PIXELES


Fotografía de una persona


Paisaje


Fotografía de producto

RECUERDA

Una fotografía normalmente será una imagen de píxeles.

Un logotipo profesional debe diseñarse en vectores para poder imprimirse en cualquier tamaño sin perder calidad.

VECTORES


Logotipo


Pictograma


Mascota


Sticker



Actividad 1

COMPARACIÓN DE FORMATOS Y PROPIEDADES DE IMÁGENES DIGITALES

Identificar para elegir mejor

OBJETIVO

Elabora un cuadro comparativo donde diferencias los tipos de archivos de imagen, sus propiedades y sus usos en el contexto del diseño gráfico.



INDICACIONES

- 1 Observa los formatos de imagen que se presentan en la actividad.
- 2 Analiza sus propiedades: compresión, transparencia, calidad, edición y peso del archivo.
- 3 Completa el cuadro comparativo escribiendo las características principales de cada formato.
- 4 Relaciona cada formato con un uso adecuado en diseño gráfico.
- 5 Comparte tus conclusiones con el resto de la clase.



RECUERDA



JPG: ideal para fotografía y web.



PNG: permite transparencia.



GIF: admite animación simple.



TIFF: alta calidad para impresión.



SVG: gráfico vectorial escalable.



PDF: útil para presentar o compartir diseños.



CUADRO COMPARATIVO



Formato	Propiedades	Ventajas	Uso en diseño gráfico
JPG			
PNG			
GIF			
TIFF			
SVG			
PDF			

¿Qué formato usaría para...?



fotografía para redes sociales _____



logotipo o ilustración escalable _____



archivo para impresión de alta calidad _____

ASPECTOS PARA COMPARAR



- ✓ Tipo de imagen
- ✓ Compresión
- ✓ Transparencia
- ✓ Calidad
- ✓ Peso del archivo
- ✓ Uso recomendado

CONCLUSIÓN BREVE



Escribe qué formato consideras más útil en diseño gráfico y explica por qué.



Instrumento: CU — Cuestionario. DIG3_M2_CU1.

DIG3_M2_CU1



Instrucciones: Lee cuidadosamente cada pregunta y selecciona la respuesta correcta.

Nombre del estudiante: _____

Grupo: _____ Fecha: _____

Docente: _____

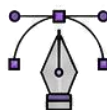
1 ¿Qué es la resolución en una imagen digital?

- A) El tipo de archivo en que se guarda la imagen.
- B) La cantidad de píxeles que contiene una imagen por unidad de medida.
- C) El tamaño físico de la imagen al imprimir.
- D) El número de colores que puede mostrar la imagen.



2 ¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor una imagen vectorial?

- A) Está formada por píxeles.
- B) Está compuesta por curvas, líneas y formas definidas matemáticamente.
- C) Pierde calidad al cambiar de tamaño.
- D) Tiene un tamaño de archivo muy grande siempre.



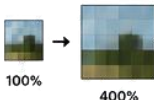
3 ¿Qué formato de archivo es ideal para fotografías con muchos colores?

- A) JPG / JPEG
- B) SVG
- C) AI
- D) EPS



4 ¿Qué sucede cuando aumentas mucho el tamaño de una imagen en formato JPG?

- A) Se mantiene la calidad perfectamente.
- B) Se convierte automáticamente en vector.
- C) Pierde calidad y se ve pixelada.
- D) Su resolución aumenta automáticamente.



5 ¿Qué formato es mejor para un logotipo que se usará en diferentes tamaños (tarjetas, lonas, redes sociales, etc.)?

- A) PNG
- B) TIFF
- C) SVG
- D) BMP



6 ¿Cuál es una característica principal de los formatos vectoriales?

- A) Dependen de la resolución para verse bien.
- B) Son ideales para editar fotos con muchos detalles.
- C) Pueden escalarse sin perder calidad.
- D) Siempre tienen archivos muy pesados.



7 ¿Qué unidad se utiliza comúnmente para medir la resolución de una imagen?

- A) Megapíxeles (MP)
- B) Pulgadas (in)
- C) Puntos por pulgada (dpi)
- D) Kilobytes (KB)



8 ¿Qué formato permite tener fondo transparente y es muy usado en la web?

- A) JPEG
- B) PNG
- C) GIF
- D) PDF



9 Relaciona el término con su definición correcta.

- | | | |
|----------------------|--|----------------------------------|
| 1. Formato | () Tipo de archivo que determina cómo se guarda y muestra la imagen. | B) 1- (), 2- (), 4- () |
| 2. Resolución | () Cantidad de píxeles por pulgada que determina la calidad de la imagen. | C) 1- (), 2- (), 3- () |
| 3. Vector | () Gráfico creado con líneas y curvas definidas matemáticamente. | D) 1- (), 2- (), 3- () |

10 ¿Qué afirmación es correcta?

- A) Todos los formatos vectoriales se ven pixelados.
- B) Los formatos JPG y PNG son vectoriales.
- C) La resolución no influye en la calidad de impresión.
- D) Los vectores son ideales para ilustraciones, logotipos y diseños escalables.





2. PROGRAMAS VECTORIALES

Los programas vectoriales son herramientas digitales que permiten construir imágenes a partir de formas, líneas, curvas, textos, colores y trazos. A diferencia de los programas de edición fotográfica, los programas vectoriales se enfocan en la creación de gráficos limpios, editables y escalables.

Estos programas son muy utilizados en diseño gráfico, publicidad, identidad visual, ilustración digital, señalética, diseño editorial, productos personalizados y comunicación visual.

Las **imágenes vectoriales** dentro del diseño vectorial son aquellas que están compuestas por líneas, curvas, puntos o también caminos disyuntivos con variedad de colores y matices que nos ayudan la creación una imagen.

Es por esto por lo que las imágenes se crean a partir de un programa especializado en el que podemos trazar imágenes tipo malla. De igual manera incluyen nodos, líneas y curvas que están creadas con definiciones matemáticas y estas a su vez puedan ser redimensionadas sin perder calidad.

2.1. USOS Y APLICACIONES DEL DISEÑO VECTORIAL

1 DISEÑO DE LOGOTIPOS

Los logotipos casi siempre deben hacerse en vectores porque se utilizan en muchos tamaños y soportes.

✓ Un logotipo puede aparecer en tarjetas, playeras, lonas, páginas web, etiquetas o fachadas y siempre conservará su nitidez.

2 ILUSTRACIONES DIGITALES

El diseño vectorial permite crear ilustraciones con formas, líneas, colores planos, degradados y contornos definidos.

Se usa mucho para personajes, stickers, mascotas, íconos, pictogramas, infografías, carteles e ilustraciones publicitarias.

3 PUBLICIDAD IMPRESA Y DIGITAL

Los vectores se utilizan para crear anuncios, banners, carteles, flyers, pendones, lonas y publicaciones para redes sociales.

✓ Su ventaja es que los elementos se pueden mover, cambiar de color, agrandar o adaptar a distintos formatos sin que se pixelen.

Usos y aplicaciones del diseño vectorial

4 PRODUCTOS PERSONALIZADOS

Los vectores se usan mucho en productos comerciales y escolares.



- ✓ El archivo vectorial facilita preparar el diseño para corte, impresión o aplicación sobre distintos materiales.

5 PRODUCCIÓN DIGITAL Y FABRICACIÓN

Los vectores sirven como base para máquinas y procesos de producción digital.



- ✓ Se utiliza en bordado, corte de vinilo, corte láser, grabado láser, impresión 3D y máquinas CNC.

6 SEÑALÉTICA E ÍCONOS

Los vectores son ideales para crear símbolos visuales claros y fáciles de reconocer.



- ✓ Se usan en señalamientos, mapas, pictogramas, manuales, interfaces digitales, apps, menús, etiquetas y sistemas de orientación visual.

¿POR QUÉ SON TAN IMPORTANTES?



ESCALABLE

Se puede agrandar o reducir sin perder calidad.



EDITABLE

Se pueden modificar colores, formas, líneas y tamaños.



LIGERA

Muchos archivos vectoriales pesan menos que imágenes de alta resolución.



PROFESIONAL

Es el formato ideal para impresión, identidad visual y producción gráfica.



VERSÁTIL

Sirve para medios impresos, digitales y productos comerciales.

UN SOLO DISEÑO, MUCHAS APLICACIONES



MISMO ARCHIVO VECTORIAL



¿SABÍAS QUÉ?

En 1963 la Fuerza Aérea de los Estados Unidos fue pionera en la visualización del diseño vectorial para el control aéreo con su programa **Sketchpad**. Posteriormente, los sistemas vectoriales incluyeron la GT40 de Digital, con la que la consola Vectrex utilizaba gráficos para mostrar videojuegos, como **Asteroids** y **Spacewars**.



INTRODUCCIÓN AL DISEÑO VECTORIAL

Comparando vectores

MATERIAL AUDIOVISUAL



ACCESO RÁPIDO



Observa el video y anota tres ideas clave

<https://www.youtube.com/watch?v=9yV9qz7t1WY>

2.2. HERRAMIENTAS DEL PROGRAMA VECTORIAL.

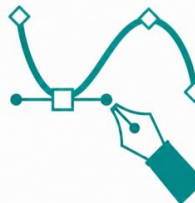
En un programa vectorial, las herramientas son las opciones de software que permiten crear, editar y manipular imágenes basadas en vectores. Estas herramientas son fundamentales para el diseño gráfico, la ilustración y la animación, ya que permiten crear formas escalables y editables sin perder calidad.

La interfaz es el espacio visual donde se trabaja dentro del programa. Incluye la mesa de trabajo, barra de herramientas, paneles, menús, reglas, guías, capas, color y opciones de edición. Aunque cada programa tiene una apariencia diferente, la lógica de trabajo suele ser parecida.

¿SABÍAS QUÉ?



En programas vectoriales, las **curvas de Bézier** son un método para definir líneas y formas curvas, utilizando puntos de control que determinan su forma. Son fundamentales en diseño gráfico y animación, permitiendo la creación de formas suaves y precisas que se pueden escalar sin perder calidad.





Aunque cada programa cambia un poco, la mayoría tiene elementos similares.

Los programas vectoriales comparten herramientas similares que permiten crear ilustraciones, logotipos, publicidad y productos gráficos profesionales.

- 1 BARRA DE HERRAMIENTAS**
Contiene las herramientas principales para crear y modificar elementos.
Herramientas comunes:
 - Selección
 - Texto
 - Pluma
 - Formas básicas
 - Línea
 - Pincel
 - Relleno
 - Trazo
 - Cuentagotas
 - Zoom
 - Mano o desplazamiento
- 2 MESA DE TRABAJO**
Es el área donde se diseña. Representa el espacio del documento, como una hoja digital.
Puede configurarse en diferentes tamaños:
 - Carta
 - Media carta
 - Tabloide
 - Cuadrado
 - Horizontal
 - Vertical
 - Personalizado
- 3 PANEL DE PROPIEDADES**
Permite modificar características de los objetos seleccionados:
 - Tamaño
 - Posición
 - Color
 - Color
 - Trazo
 - Opacidad
 - Alineación
 - Tipografía
 - Grosor de línea
- 4 PANEL DE CAPAS**
Permite organizar los elementos del diseño. Las capas funcionan como niveles.
Puedes:
 - Colocar elementos arriba o abajo
 - Bloquearlos
 - Ocultarlos
 - Editarlos por separado
- 5 PANEL DE COLOR**
Permite elegir colores para el relleno y el contorno de los objetos.
 - Colores sólidos
 - Degradados
 - Muestras
 - Transparencias

HERRAMIENTAS MÁS IMPORTANTES

HERRAMIENTA DE SELECCIÓN



Sirve para mover, escalar, rotar o modificar objetos completos.

- Mover
- Escalar
- Rotar
- Modificar

HERRAMIENTA DE FORMAS

Permite crear figuras básicas:



- Rectángulos
- Círculos
- Polígonos
- Estrellas
- Líneas

Estas formas pueden combinarse para crear composiciones más complejas.

HERRAMIENTA PLUMA



Permite crear líneas rectas, curvas y formas personalizadas mediante puntos de ancla.



Es una de las herramientas más importantes en el diseño vectorial.

HERRAMIENTA TEXTO



Sirve para agregar palabras, títulos, frases o información dentro del diseño.

El texto puede modificarse en:

- Fuente
- Alineación
- Tamaño
- Espaciado
- Color

¿PARA QUÉ SIRVE TODO ESTO?



LOGOTIPOS
Creación de marcas e identidad visual.



PUBLICIDAD
Anuncios, carteles, banners, flyers, redes sociales.



EDITORIAL
Revistas, libros, guías, manuales, infografías, diagramas.



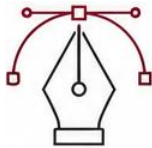
ILUSTRACIÓN
Personajes, stickers, mascotas, iconos, pictogramas.



PRODUCTOS PERSONALIZADOS
Playeras, tazas, gorras, stickers, viniles, etiquetas, empaques y más.



MEDIOS DIGITALES
Interfaces, apps, presentaciones, diseños web.



PROGRAMAS VECTORIALES MÁS UTILIZADOS

Herramientas para crear ilustraciones, logotipos y productos gráficos



ADOBE ILLUSTRATOR  Es el más conocido de los programas de diseño vectorial, creado y mantenido por Adobe. Es un software potente y profesional que permite el diseño gráfico para impresión, web, ilustraciones, logotipos y más. PLATAFORMA Windows / Mac IDEAL PARA - Logotipos - Branding - Ilustraciones - Diseño editorial - Impresión y web ★ Ideal para proyectos profesionales.	CORELDRAW  Es un programa muy respetado por la comunidad, especialmente en impresión, rotulación y personalización. Su formato es ampliamente aceptado en la industria gráfica. PLATAFORMA Windows / Mac IDEAL PARA - Corte de vinil - Sublimación - Bordado digital - Rotulación - Impresión comercial ★ Muy popular en talleres gráficos y personalización.	INKSCAPE  Dentro del diseño vectorial, Inkscape es la alternativa de código abierto más popular. Permite crear gráficos vectoriales de gran calidad y es ideal para usuarios de Linux. PLATAFORMA Windows / Mac / Linux IDEAL PARA - Gráficos vectoriales (SVG) - Ilustración - Logotipos - Aprendizaje y práctica ★ Gratuito y de código abierto.	AFFINITY DESIGNER  Herramienta profesional de diseño vectorial para crear gráficos para impresión y pantalla. Ofrece un conjunto completo de herramientas sin necesidad de suscripción. PLATAFORMA Windows / Mac / iPad IDEAL PARA - Diseño vectorial - Diseño editorial - Interfaces y UI - Ilustración profesional ★ Pago único, sin suscripción.
KRITA  Software de pintura digital e ilustración, de código abierto. Excelente herramienta para artistas digitales y creadores de contenido visual profesional. PLATAFORMA Windows / Mac / Linux IDEAL PARA - Dibujo digital - Concept Art - Ilustración - Pintura digital ★ Excelente opción para ilustradores y artistas.	VECTOR INK  App móvil con todas las herramientas para diseño vectorial que puedes imaginar. Permite crear arte y trabajo desde tu teléfono de forma cómoda y sin complicaciones. PLATAFORMA Android IDEAL PARA - Bocetos vectoriales - Ilustración móvil - Diseño rápido - Proyectos personales ★ Diseño y crea vectores desde tu dispositivo móvil.	PAPERSIMPLE  Aplicación para bocetos rápidos en dispositivos Android. Permite crear gráficos vectoriales completos con herramientas fáciles de usar. Ideal para ideas iniciales. PLATAFORMA Android IDEAL PARA - Bocetos rápidos - Diagramas - Conceptos iniciales - Notas visuales ★ Bocetos rápidos e intuitivos desde tu dispositivo móvil.	BOXY SVG  Aplicación en línea para crear y editar archivos SVG. Muy sencilla de usar, ideal para diseñadores web e iconografía. Funciona directamente en el navegador. PLATAFORMA Navegador Web (Windows, macOS, Linux) IDEAL PARA - Archivos SVG - Iconos y gráficos web - Interfaces - Diseño ligero y rápido ★ Ligero, práctico y perfecto para web y SVG.

¿CUÁL ELEGIR?

	Si estás aprendiendo diseño vectorial	→  Inkscape
	Si te interesa la ilustración y pintura digital	→  Krita
	Si buscas herramientas profesionales	→  Adobe Illustrator
	Si trabajas en impresión, rotulación o personalización	→  CorelDRAW
	Si necesitas diseñar desde tu móvil	→  Vector Ink
	Si trabajas en web y necesitas SVG	→  Boxy SVG

APLICACIONES DEL DISEÑO VECTORIAL

 Stickers	 Playeras	 Tazas	 Gorras
 Empaques	 Publicidad	 Redes sociales	 Ilustración

★ Los programas vectoriales te permiten crear diseños escalables, editables y listos para cualquier medio, manteniendo siempre la máxima calidad.



Actividad 2

VISITA A UN DESPACHO DE DISEÑO

≡ *Explorar, analizar y aprender* ≡ ≡



OBJETIVO

Que los/las estudiantes comprendan los usos y aplicaciones de los programas vectoriales en la elaboración de recursos visuales y reconozcan su importancia en la vida cotidiana.



INDICACIONES

- 1 Organizados en equipos de 3 o 4 integrantes, visiten un despacho o empresa enfocada al diseño gráfico e identifiquen el tipo de productos que se elaboran.
- 2 Elijan un proyecto real realizado en la empresa (puede ser un logotipo, una ilustración para una campaña, un cartel, etc.) que haya sido hecho con programas vectoriales.
- 3 Investigen y respondan en equipo:
 - ¿Cómo se utilizó el programa vectorial en ese proyecto?
 - ¿Qué herramientas específicas se emplearon?
 - ¿Cómo contribuyó el uso del programa al resultado final?
 - La relevancia del programa en el proceso de diseño y en el campo laboral.
- 4 Con la información recabada, elaboren una breve presentación (PowerPoint, Canva o cartel).
- 5 En plenaria, presenten los resultados obtenidos y fomenten la participación del resto de la clase sobre cómo pueden aplicar estos conocimientos en sus propios proyectos académicos y en su futuro profesional.

TU PRESENTACIÓN DEBE INCLUIR:



- a Descripción del proyecto.

- b Imágenes o capturas del proceso y del resultado final.

- c Explicación de cómo el programa vectorial fue clave en el proyecto.

- d Reflexiones sobre la importancia de dominar estos programas en la capacitación de diseño gráfico.



RECOMENDACIONES

- ✓ Tomen fotos o capturas con permiso.
- ✓ Anoten datos importantes del proyecto.
- ✓ Sean respetuosos y profesionales en la visita.
- ✓ Organícense bien para su presentación.



CONCLUSIÓN BREVE

≡ Escribe en pocas líneas qué aprendiste con esta actividad y cómo puedes aplicar lo aprendido en tus futuros proyectos. ≡





Instrumento: LC — Lista de Cotejo. DIG3_M2_LC2.



LISTA DE COTEJO

DIG3_M2_LC2

EJERCICIO PRÁCTICO DE
HERRAMIENTAS VECTORIALES

SEMESTRE: 3ro
MÓDULO: Programas Vectoriales
SUBMÓDULO: II. Programas de Edición Vectorial
AGENTE: Auto / Heteroevaluación
MOMENTO: Formativo
TAXONOMÍA DE BLOOM: Aplicar



OBJETIVO: Verificar el manejo inicial de las herramientas básicas en un programa vectorial a través de un ejercicio práctico.

CRITERIOS	✓ SÍ	~ PARCIALMENTE	✗ NO	OBSERVACIONES
1. Utiliza correctamente la herramienta Pluma.	☐	☐	☐	
2. Crea y manipula formas básicas (rectángulos, círculos, polígonos).	☐	☐	☐	
3. Edita nodos y ajusta trayectorias con precisión.	☐	☐	☐	
4. Aplica correctamente relleno y trazo a los objetos.	☐	☐	☐	
5. Guarda el archivo en el formato y carpeta indicados.	☐	☐	☐	

COMENTARIOS GENERALES:

EVALUADO: _____

GRUPO: _____

FECHA: _____



Domina las herramientas, crea sin límites.



3. ESPACIO Y FLUJO DE TRABAJO DIGITAL

El espacio de trabajo es la organización de herramientas, paneles y áreas dentro del programa vectorial. Un espacio de trabajo bien organizado permite diseñar con mayor rapidez y precisión.

3.1. GESTIÓN DE ARCHIVOS Y COLABORACIÓN DIGITAL

Gestionar archivos significa guardar, nombrar, ordenar, importar y exportar documentos de manera correcta.

En diseño gráfico, una mala organización puede provocar que se pierdan imágenes, tipografías, versiones del diseño o archivos finales.

Buenas prácticas para nombrar archivos

Un nombre claro y ordenado facilita encontrar, compartir y trabajar tus archivos.

1 REGLA PRINCIPAL

Un archivo debe tener un nombre **claro, ordenado y fácil** de identificar.

2 EJEMPLO DE NOMENCLATURA

Apellido - **Nombre** - **Practica01** - **Vectorial**

Apellido del estudiante. Nombre del estudiante. Número de actividad o práctica. Tipo de trabajo o temática.

3 TAMBIÉN PUEDE INCLUIR

- Grupo o grado.
- Fecha.
- Número de actividad.
- Nombre del proyecto.
- V1 Versión del archivo.

4 EJEMPLOS

Perez_Ana_Practica01_Vectorial.ai

Perez_Ana_3C_Sticker_V1.ai

Perez_Ana_3C_Sticker_V2.ai

Perez_Ana_3C_Sticker_V3.ai

Perez_Ana_3C_Sticker_Final.ai

Perez_Ana_3C_Sticker_2024-05-20.ai

Perez_Ana_3C_Sticker_ProyectoEscalar.ai

5 ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE GUARDAR VERSIONES?

Porque un diseño **cambia** durante el proceso. Guardar versiones permite **regresar a una etapa anterior** si algo sale mal.

EJEMPLO DE VERSIONES

V1 V1: primer avance.

Idea inicial, formas básicas y primeros elementos.

V2 V2: correcciones.

Se corrigen detalles, colores, alineación y detalles.

V3 V3: versión final.

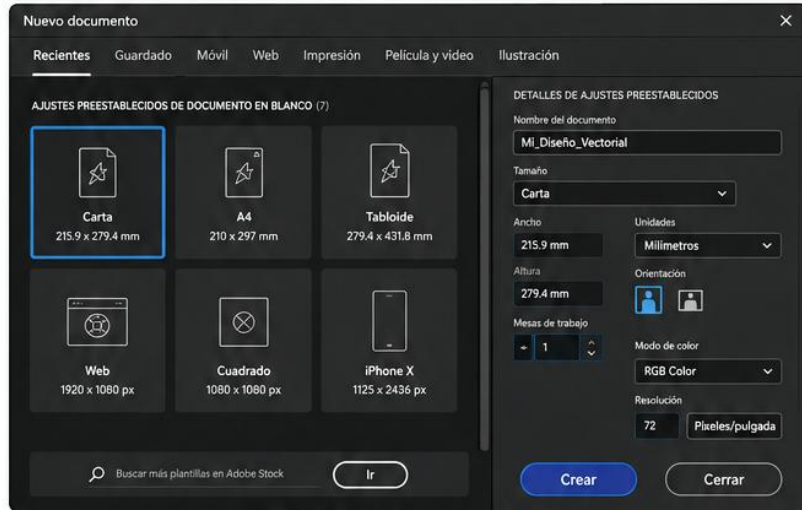
Versión final lista para entregar o imprimir.

Crear, guardar, importar y exportar documentos y formatos

1 CREAR DOCUMENTO NUEVO

Antes de comenzar revisa:

- ☒ Nombre del archivo.
- ☒ Tamaño del documento.
- ☒ Orientación.
- ☒ Unidades de medida.
- ☒ Modo de color.
- ☒ Número de mesas de trabajo.
- ☒ Resolución (cuando aplique).



2 TAMAÑO DEL DOCUMENTO

El tamaño depende del producto final que se va a diseñar.

STICKER



Medida pequeña personalizada.

ETIQUETA



Medida exacta del envase.

CARTEL



Carta, tabloide o medida específica.

REDES SOCIALES



Formato cuadrado o vertical.

3 ORIENTACIÓN DEL DOCUMENTO

VERTICAL



La altura es mayor que el ancho.

Se utiliza para:

- Carteles
- Hojas de trabajo
- Documentos
- Publicaciones verticales

HORIZONTAL



El ancho es mayor que la altura.

Se utiliza para:

- Presentaciones
- Banners
- Infografías
- Composiciones panorámicas

4 MODO DE COLOR

RGB

Para pantalla.

- Redes sociales
- Sitios web
- Videos
- Presentaciones

CMYK

Para impresión.

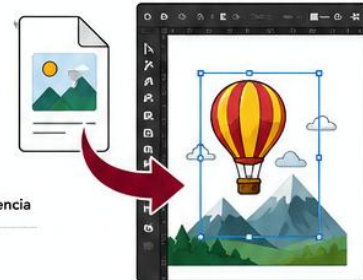
- Carteles
- Etiquetas
- Empaques
- Material publicitario

5 IMPORTAR

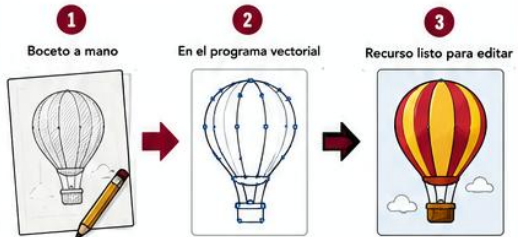
Importar permite colocar recursos externos dentro del documento.

Ejemplos:

- ☒ Fotografías
- ☒ Bocetos
- ☒ Logotipos
- ☒ Imágenes de referencia
- ☒ Ilustraciones



Ejemplo del proceso de importación:



RECUERDA

Configurar correctamente un documento desde el inicio evita errores durante el proceso de diseño.



6 GUARDAR

Guardar permite conservar el archivo editable para continuar trabajando sin perder avances.

RECOMENDACIONES

- ✓ Guarda constantemente tu trabajo.
- ✓ Crea versiones del archivo.
- ✓ Organiza tus carpetas por proyecto.
- ✓ Utiliza nombres claros y ordenados.



EJEMPLO



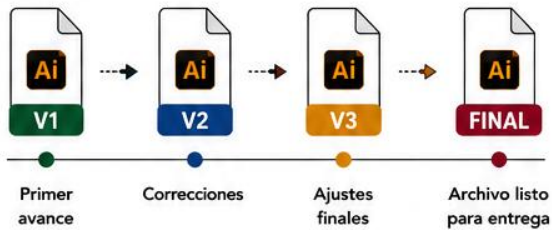
7 VERSIONES DEL ARCHIVO

¿Por qué es importante guardar versiones?

Durante el proceso de diseño es común realizar cambios, correcciones y mejoras.

Guardar diferentes versiones permite:

- ✓ Recuperar avances anteriores.
- ✓ Comparar cambios realizados.
- ✓ Evitar perder trabajo importante.
- ✓ Mantener un flujo de trabajo profesional.



8 EXPORTAR

Exportar permite obtener el archivo final para compartir, imprimir o publicar.

Antes de exportar revisa:

- ✓ Ortografía
- ✓ Tamaño correcto
- ✓ Colores adecuados
- ✓ Alineación de elementos
- ✓ Calidad de imágenes
- ✓ Formato solicitado
- ✓ Nombre del archivo



9 FORMATOS DE SALIDA MÁS COMUNES

	JPG	Imágenes para redes sociales y fotografías.
	PNG	Imágenes con fondo transparente.
	PDF	Documentos para impresión y entrega profesional.
	SVG	Gráficos vectoriales para web y escalado sin pérdida.
	Ai / CDR	Formato editable nativo del programa.

10 FLUJO DE TRABAJO DEL DISEÑADOR



CREAR

Inicia un documento nuevo y configura correctamente.



IMPORTAR

Agrega recursos externos como imágenes, bocetos o logotipos.



GUARDAR

Conserva avances editables y organiza tus versiones.



EXPORTAR

Obtén el archivo final en el formato solicitado.

OBJETIVO



Transformar una idea en un archivo listo para producción o publicación.

11 EXPLICACIÓN SENCILLA



Crear

= iniciar el proyecto.



Importar

= agregar imágenes o recursos.



Guardar

= conservar avances editables.



Exportar

= generar el archivo final.



TIP PROFESIONAL

Organiza tus archivos en carpetas y usa nomenclaturas claras.

Ejemplo:



```

graph LR
    Folder[ ] --> V1[Perez_Ana_Sticker_V1.ai]
    Folder --> Final[Perez_Ana_Sticker_Final.ai]
  
```


Formatos de Archivo

Como ya hemos visto antes, las imágenes rasterizadas (o de mapa de bits) están constituidas por píxeles, los vectores están compuestos por fórmulas matemáticas que sitúan cada punto de la imagen en una cuadrícula. La necesidad de usar archivos vectoriales o imágenes formadas por píxeles dependerá de las necesidades del proyecto. Aquí te presentamos los principales formatos vectoriales y cuándo es más conveniente utilizar cada uno:

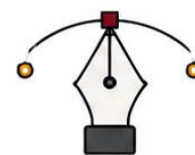
FORMATO	PROGRAMA PRINCIPAL	USO IDEAL	CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES	EDITABLE	RECOMENDACIÓN
 AI	Adobe Illustrator	 Edición profesional de ilustraciones, logotipos, piezas gráficas y diseño editorial.	- Formato nativo de Illustrator. - Soporta capas, mesas de trabajo, efectos y transparencias. - Alta compatibilidad con otros programas de Adobe.	 Sí (Total)	★ Ideal para edición profesional y trabajo colaborativo en entornos Adobe.
 CDR	CorelDRAW Graphics Suite	 Diseño gráfico, señalética, impresión, corte, bordado y comunicación visual.	- Formato nativo de CorelDRAW. - Maneja curvas, textos, estilos y efectos avanzados. - Compatible con múltiples formatos de exportación.	 Sí (Total)	★ Ideal para diseño gráfico, publicidad e impresión.
 EPS	Universal (Intercambio)	 Intercambio entre programas, impresión profesional y procesos de pre prensa.	- Formato estándar de intercambio. - Contiene vectores y puede incluir imágenes. - Muy usado en imprentas y proveedores.	 Sí (Parcial) (según el programa)	★ Útil para enviar a imprenta o compartir con otros programas.
 SVG	Universal (Web)	 Diseño web, íconos, animaciones, gráficos interactivos y aplicaciones digitales.	- Basado en XML. - Ligero y escalable sin pérdida de calidad. - Soportado por navegadores web.	 Sí (Total)	★ Ideal para web, aplicaciones e íconos escalables.
 PDF	Adobe Acrobat	 Entrega final, impresión, portfolio, presentaciones y documentos.	- Puede contener vectores, textos e imágenes. - Mantiene formatos y colores. - Amplia compatibilidad.	 Sí (Parcial) (no editable en su totalidad)	★ Recomendado para entregar archivos finales e imprimir.
 AFDESIGN	Affinity Designer	 Edición profesional de ilustraciones, interfaz, branding y diseño digital.	- Formato nativo de Affinity Designer. - Capas, efectos, estilos y gran rendimiento. - Alternativa profesional a AI.	 Sí (Total)	★ Excelente alternativa profesional con costo accesible.

3 ¿CUÁL USAR?

-  Para EDITAR → AI, CDR, AFDesign
-  Para IMPRIMIR → PDF o EPS
-  Para WEB → SVG
-  Para ENTREGA FINAL → PDF
-  Para COMPARTIR EDITABLE → AI, CDR, AFDesign (según el programa usado)

4 COMPARATIVA RÁPIDA

	AI	CDR	EPS	SVG	PDF	AF
Editable total			—		—	
Escalable sin pérdida						
Para impresión				—		
Para web	—	—	—			—
Intercambio universal						



Un archivo vectorial profesional debe poder **ESCALARSE**, **EDITARSE** y **ADAPTARSE** a impresión, corte, bordado, láser o publicación digital

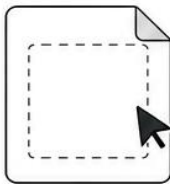
3.2. ESPACIO DE TRABAJO.

Podemos definir el espacio de trabajo como la disposición en pantalla de los distintos paneles y herramientas.

MESA DE TRABAJO

¿Qué es?

Es el área donde se realiza el diseño. Funciona como una hoja digital.



¿Para qué sirve?

- Delimitar el tamaño del diseño.
- Organizar elementos.
- Preparar archivos para impresión o presentación digital.
- Trabajar diferentes versiones de un diseño.

Ejemplos prácticos

Sticker 8 x 8 cm



Si vas a diseñar un sticker de 8 x 8 cm, tu mesa de trabajo debe tener esa medida o una medida proporcional.

Carta 21.59 x 27.94 cm



Si vas a diseñar un cartel tamaño carta, la mesa debe configurarse en 21.59 x 27.94 cm.

Historia Instagram 1080 x 1920 px



Cartel Tabloide 27.94 x 43.18 cm



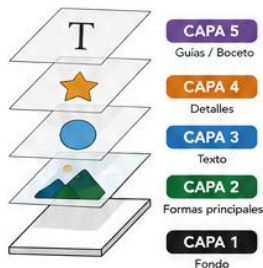
CONSEJO PARA EL ALUMNO

No diseñes sin revisar primero el tamaño de la mesa de trabajo. Si el tamaño está mal, el diseño puede imprimirse incorrectamente.

CAPAS

¿Qué son las capas?

Las capas son niveles que permiten organizar los elementos del diseño. Funcionan como hojas transparentes colocadas una sobre otra. Cada capa puede contener textos, formas, imágenes, fondos o detalles.



¿Para qué sirven las capas?

- Para ordenar elementos.
- Para bloquear objetos que no quieres mover.
- Para ocultar partes del diseño.
- Para editar con mayor precisión.
- Para separar fondo, texto, imágenes y detalles.

Buenas prácticas

- Nombra las capas.
- Elimina capas vacías.
- Bloquea las capas terminadas.
- No mezcles todos los elementos en una sola capa.



EXPLICACIÓN SENCILLA PARA EL ALUMNO

Las capas ayudan a que tu diseño no sea un desorden. Si todo está organizado, podrás corregir más fácil.



¿SABÍAS QUÉ?

Es muy probable que de acuerdo con la versión del programa que tengas instalado en tu computadora pueda aparecerte una ventana de inicio donde te indique el tamaño o **tipo de formato** que están disponibles para el tipo de salida que tendrá tu proyecto vectorial, lo que optimizará el siguiente paso.



Actividad 3

ACTIVIDAD 3

GESTIÓN DE DOCUMENTO

en programa vectorial



OBJETIVO



Que el/la estudiante gestione un documento en una interfaz de programa vectorial.



INSTRUCCIONES

En esta práctica, vamos a configurar un nuevo documento en una aplicación de programa vectorial que nos ayude a organizar el contenido y prepararlo en formato para que tu diseño vectorial esté bien estructurado y cumpla con los estándares para su correcto guardado en formato de edición vectorial y exportación.

1 CREAR UN NUEVO DOCUMENTO

- Abrir el programa o aplicación que el docente haya definido con los estudiantes previamente, para la explicación utilizaremos ejemplos del programa Corel Draw, Illustrator, Inkscape y PaperSimple. Selecciona Archivo > Nuevo > Documento.

- También puedes utilizar la combinación de teclas Ctrl + N para crearlo.



CorelDRAW



Illustrator



Inkscape



PaperSimple

2 DAR FORMATO AL DOCUMENTO

- Cuando abra el nuevo documento aparecerá la ventana de dar formato.
- Deberás colocar un nombre de archivo, tu docente especificará la nomenclatura que utilizarás para nombrar tus prácticas. Por el momento sólo utilizaremos una sola página y en modo de color utilizaremos CMYK para poder imprimir después, pero si el producto final lo compartirán de forma virtual deberás utilizar el modo de color RGB.
- Tamaño utilizarás la dimensión que solicite tu docente y en unidades podrás cambiar a centímetros.
- Disposición: Además del formato de archivo, es importante entender la disposición del documento. La disposición se refiere a la orientación de la página:



Portrait (Vertical):

La altura de la página es mayor que su ancho. Esta disposición se utiliza comúnmente para documentos de texto, como cartas y libros.



Landscape (Horizontal):

El ancho de la página es mayor que su altura. Esta disposición se usa frecuentemente para gráficos, diagramas y presentaciones.

- Resolución podemos conservar 300ppp para impresión, pero si será digital podemos bajar hasta 96ppp.

3 CREAR LAS CAPAS

- Todo buen proyecto de vectores se debe organizar desde el principio por lo que empezaremos con generar las capas necesarias para no confundirnos entre líneas y formas, para ello requerirás crear al menos 5 capas, consulta a tu docente el nombre con el que llamarás a cada una de ellas, se sugiere utilizar los siguientes:



Background o Fondo en español: esta servirá como base de color para tu fondo de pantalla.



Textos: Aquí colocarás toda la información escrita de tu proyecto.



Imágenes: Esta te servirá para colocar los elementos gráficos de tu documento, pueden ser las figuras que utilizarás de tramado.



Logotipo: Aquí puedes agregar el escudo de tu plantel.



Membrete: En este espacio puedes colocar la información de identificación del diseñador.

4 GUARDAR EL DOCUMENTO

- Después de creado el documento es importante guardarlo en tu computadora para evitar pérdidas de documentos y/o avances por distintos factores. Como aún no hemos creado ningún elemento estará deshabilitado la opción de Guardar por lo que deberás utilizar Guardar como.
- Archivo > Guardar como También puedes utilizar la combinación de teclas Ctrl + Mayús + S para abrir rápido la ventana de guardado.
- Recuerda que tu archivo ya tiene un nombre, sólo deberás buscar la dirección (ruta) de guardado en tu computadora, seleccionar una carpeta, rectificar que esté en formato editable y dar guardar.

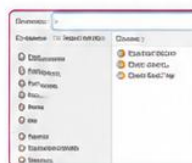


Ilustración 108.
Ruta para guardar
en Inkscape.
Archivo COBATAB

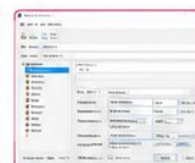


Ilustración 109.
Guardar en Inkscape.
Archivo COBATAB



Ilustración 110.
Guardar como en
Corel Draw.
Archivo COBATAB

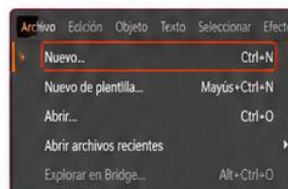


Ilustración 102.
Ruta para crear un nuevo documento
en Illustrator. Archivo COBATAB

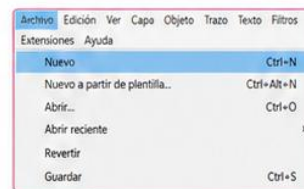


Ilustración 103.
Ruta para crear un nuevo documento
en Inkscape. Archivo COBATAB



Instrumento: LC — Lista de Cotejo. DIG3_M2_LC3.



LISTA DE COTEJO

DIG3_M2_LC3

DOCUMENTO VECTORIAL
ORGANIZADO

SEMESTRE: 3ro
MÓDULO: II. Programas Vectoriales
SUBMÓDULO: 2. Herramientas esenciales y edición vectorial
AGENTE: Auto / Heteroevaluación
MOMENTO: Formativo
TAXONOMÍA DE BLOOM: Aplicar



OBJETIVO: Verificar que el archivo vectorial esté correctamente estructurado, organizado y listo para su uso y entrega.

CRITERIOS	✓ SÍ	~ PARCIALMENTE	✗ NO	OBSERVACIONES
1. Organiza las capas de manera lógica y coherente.	☐	☐	☐	
2. Nombra correctamente las capas y los objetos principales.	☐	☐	☐	
3. Mantiene el orden visual y la jerarquía de los elementos.	☐	☐	☐	
4. Guarda el archivo en el formato correcto y con el nombre adecuado.	☐	☐	☐	
5. Configura el documento con las dimensiones y sangrías requeridas.	☐	☐	☐	

COMENTARIOS GENERALES:

EVALUADO: _____

GRUPO: _____

FECHA: _____



Un archivo organizado hoy, es un proyecto exitoso mañana.
¡Ordena, nombra y guarda con responsabilidad!

3.3. EDICIÓN VECTORIAL

El color permite llamar la atención, ordenar información, transmitir emociones y reforzar el mensaje visual. En un programa vectorial, el color se aplica principalmente como relleno o como trazo.

El relleno es el color interior de una figura. El trazo es el contorno o línea exterior. El trazo puede variar en grosor, estilo, terminación y apariencia. Puede ser continuo, punteado, discontinuo, delgado, grueso, recto o redondeado.

El uso de color y trazo debe responder al estilo del proyecto. Un sticker infantil puede usar colores vivos y trazos gruesos. Un logotipo elegante puede usar pocos colores y trazos limpios. Una señalética debe usar colores contrastantes y legibles.

COLOR Y TRAZO

¿Qué es el color?
El color es uno de los elementos más importantes del diseño. Permite llamar la atención, organizar información, transmitir emociones y reforzar una idea visual.

En un programa vectorial, el color se aplica principalmente como:

RELLENO

Color interior de una figura.

TRAZO

Contorno o línea exterior de una figura.

Ejemplo visual

RELLENO
El círculo tiene relleno rojo.

TRAZO
El círculo tiene trazo negro.

Grosor del trazo

Delgado

Limpieza y delicadeza.

Mediano

Equilibrio visual.

Grueso

Fuerza y presencia.

Tipos de trazo

Continuo

Punteado

Discontinuo

Terminación redondeada

Terminación recta

Aplicación práctica

Sticker infantil

Usa colores vivos y trazos gruesos para llamar la atención.

Logotipo elegante

Usa pocos colores y trazos limpios para transmitir profesionalismo.

Señalética

Usa colores claros y contrastantes para comunicar rápido y seguro.



Actividad 4

PRÁCTICA DE EDICIÓN Y SELECCIÓN VECTORIAL

Editar con precisión para transformar

OBJETIVO

Aplicar herramientas de color, trazo, lazo, selección y precisión mediante ejercicios de edición gráfica para manipular objetos vectoriales de forma correcta, ordenada y funcional.



INDICACIONES

1. Abre un documento nuevo en el programa vectorial indicado por tu docente y guarda tu archivo con la nomenclatura solicitada.
2. Crea una composición sencilla con al menos 3 círculos, 3 rectángulos, 3 polígonos, 2 líneas o curvas y 1 figura realizada con Pluma o Bézier.
3. Practica la selección de objetos individuales y múltiples; agrupa, desagrupa y ordena elementos al frente o al fondo.
4. Edita una figura ajustando nodos, curvas y trayectorias con precisión.
5. Duplica algunos objetos y organízalos mediante alineación y distribución.
6. Aplica transformaciones como escalar, rotar y reflejar sin distorsionar las formas.
7. Modifica color de relleno, trazo y grosor del contorno para mejorar la apariencia visual.
8. Revisa tu archivo, corrige errores y elimina elementos innecesarios.
9. Exporta tu trabajo en PNG o JPG y conserva también el archivo editable.

HERRAMIENTAS A PRACTICAR



Selección



Lazo



Nodos y curvas



Duplicar



Alinear y distribuir



Escalar / rotar / reflejar



Relleno y trazo



Guardado / exportación

PRODUCTO ESPERADO



Composición vectorial de práctica elaborada con objetos básicos, color, trazo, selección, edición de nodos, alineación, distribución y transformaciones.

ENTREGA

- Archivo editable del programa vectorial.
- Archivo exportado en PNG o JPG.
- Captura del área de trabajo.
- Breve explicación de las herramientas utilizadas.



MI PRÁCTICA

Pega aquí una captura de tu ejercicio o dibuja la organización de tus objetos.



Herramientas que utilicé:



Cambios que realicé:



Error que corregí:



¿Qué transformación apliqué?:

REFLEXIÓN BREVE

¿Qué aprendí sobre la selección y edición de objetos vectoriales?





Instrumento: LC — Lista de Cotejo. DIG3_M2_LC4



LISTA DE COTEJO

DIG3_M2_LC4

PRÁCTICA DE EDICIÓN
Y SELECCIÓN VECTORIAL

SEMESTRE: 3ro
MÓDULO: Programas Vectoriales
SUBMÓDULO: II. Herramientas y Edición en Programas Vectoriales
AGENTE: Auto / Heteroevaluación
MOMENTO: Formativo
TAXONOMÍA DE BLOOM: Aplicar



OBJETIVO: Verificar el manejo correcto de herramientas de selección, edición y transformación de objetos vectoriales.

CRITERIOS	✓ SÍ	⚡ PARCIALMENTE	✗ NO	OBSERVACIONES
1. Selecciona correctamente objetos individuales y grupos.	☐	☐	☐	
2. Edita nodos y curvas con precisión y control.	☐	☐	☐	
3. Duplica, alinea y distribuye objetos de manera adecuada.	☐	☐	☐	
4. Aplica transformaciones (escalar, rotar, reflejar) sin distorsión.	☐	☐	☐	
5. Corrige errores y optimiza la edición de los objetos.	☐	☐	☐	

COMENTARIOS GENERALES:

EVALUADO: _____

GRUPO: _____

FECHA: _____



¡Dominar la edición vectorial te da libertad para crear sin límites!

3.4. HERRAMIENTAS DE COMPOSICIÓN VECTORIAL

Una máscara de corte permite ocultar partes de una imagen o diseño dentro de una forma determinada. Funciona como una ventana: solo se ve lo que queda dentro de la forma.

Sirve para recortar imágenes, colocar texturas dentro de letras, adaptar fotografías a formas específicas y crear composiciones limpias. A diferencia de cortar de forma definitiva, una máscara oculta sin destruir necesariamente el contenido original.

Las máscaras de corte son útiles para crear diseños más profesionales y controlar exactamente qué parte de una imagen se verá.

Para recordarlo fácilmente

- La máscara de corte oculta lo que queda fuera de una forma.
- Permite trabajar de manera no destructiva.
- Es útil para fotografías, patrones, texturas y composiciones editoriales.

ALINEAR

¿Qué es alinear?
Alinear significa colocar objetos en una posición ordenada respecto a una página, guía u otro elemento.
La alineación ayuda a que el diseño se vea limpio, equilibrado y profesional.

Tipos de alineación

Horizontal
Alinear a la izquierda, Alinear al centro, Alinear a la derecha

Vertical
Alinear arriba, Alinear al medio, Alinear abajo

Distribución
Distribuir horizontalmente, Distribuir verticalmente

¿Para qué sirve?

- ✓ Para ordenar textos.
- ✓ Para centrar logotipos.
- ✓ Para acomodar íconos.
- ✓ Para equilibrar composiciones.
- ✓ Para evitar que los elementos se vean desordenados.

CONSEJO PARA EL ALUMNO
No acomodes todo "a ojo". Usa las herramientas de alineación para lograr precisión.

Sin alinear
Título
Subtítulo
Texto

Alineado
Título
Subtítulo
Texto

MÁSCARA DE CORTE

¿Qué es una máscara de corte?
Una máscara de corte permite ocultar partes de una imagen o diseño dentro de una forma determinada. Funciona como una ventana: solo se ve lo que queda dentro de la forma.

Diferencia entre cortar y usar máscara

Cortar
Elimina una parte de la imagen o figura.

Máscara de corte
Oculta una parte sin destruir el contenido original.

¿Para qué sirve?

- ✓ Para recortar imágenes.
- ✓ Para colocar texturas dentro de letras.
- ✓ Para crear composiciones limpias.
- ✓ Para adaptar imágenes a formas específicas.
- ✓ Para hacer diseños más profesionales.

Ejemplos prácticos

Foto en forma
Puedes colocar una fotografía dentro de un círculo.

Textura en letra
Puedes meter una textura dentro de una letra.

Patrón en sticker
Puedes recortar un patrón dentro de la forma de un sticker.

CONSEJO PARA EL ALUMNO
Las máscaras de corte son útiles cuando quieres controlar lo que se ve sin perder la imagen completa.

PRODUCTO SUGERIDO
Composición vectorial aplicada.
El alumno puede crear un diseño usando alineación, jerarquía visual, color, formas y máscara de corte.

PROYECTO

Aplica los temas de esta lámina para crear una composición vectorial profesional.

Mesa de trabajo
Tamaño correcto

Capas
Organización

Color y trazo
Estilo visual

Selección
Precisión

Alinear
Orden y equilibrio

Máscara de corte
Composición

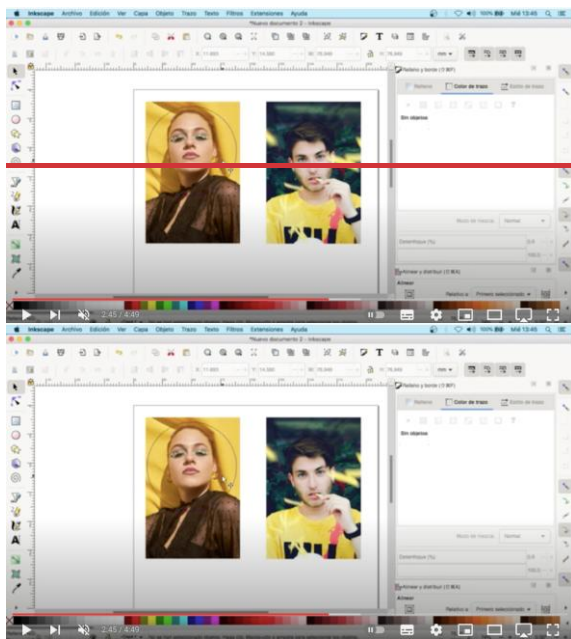


MÁSCARA DE RECORTE

Inskape

MATERIAL AUDIOVISUAL

ACCESO RÁPIDO



Observa el video y anota tres ideas clave

https://www.youtube.com/watch?v=XT8xaDg_pog





Actividad 5

FONDO DE PANTALLA PARA CELULAR

≡ Diseñar con herramientas básicas ≡



OBJETIVO

Verificar el manejo inicial de las herramientas básicas en un programa vectorial a través de un ejercicio práctico, elaborando un fondo de pantalla para celular.



INDICACIONES

- 1 Diseña un fondo de pantalla vertical para celular utilizando un programa vectorial.
- 2 Aplica las herramientas básicas del diseño para construir una propuesta visual atractiva y funcional.
- 3 Organiza formas, color y composición, dejando espacio suficiente para que los íconos del celular sean visibles.
- 4 Guarda el archivo en el formato y la carpeta indicados por el docente.
- 5 Presenta tu diseño y explica brevemente qué herramientas utilizaste.

HERRAMIENTAS A PRACTICAR



Pluma



Formas básicas



Nodos y trayectorias



Relleno y trazo



Guardado de archivo

FORMATO SUGERIDO



Resolución recomendada
1080 x 2340 px



Formato vertical



Relación 19.5:9



PNG



JPG

Entrega en PNG o JPG

DISEÑA TU FONDO



Idea o concepto: _____



Herramientas que utilicé: _____



Paleta de color: _____



¿Qué mensaje o estilo comunica mi fondo? _____

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 1 Utiliza correctamente la herramienta Pluma.
- 2 Crea y manipula formas básicas (rectángulos, círculos, polígonos).
- 3 Edita nodos y ajusta trayectorias con precisión.
- 4 Aplica correctamente relleno y trazo a los objetos.
- 5 Guarda el archivo en el formato y carpeta indicados.



CONCLUSIÓN BREVE

≡ Explica qué aprendiste al crear tu fondo de pantalla.



Instrumento: LC — Lista de Cotejo. DIG3_M2_LC5



LISTA DE COTEJO

DIG3_M2_LC5

COMPOSICIÓN VECTORIAL
APLICADA

SEMESTRE: 3ro
MÓDULO: Programas Vectoriales
SUBMÓDULO: II. Fundamentos
Básicos del Diseño
AGENTE: Auto / Heteroevaluación
MOMENTO: Formativo
TAXONOMÍA DE BLOOM: Aplicar



OBJETIVO: Verificar la integración adecuada de elementos visuales y técnicos en la creación de una composición vectorial funcional, estética y equilibrada.

CRITERIOS	✓ SÍ	⚡ PARCIALMENTE	✗ NO	OBSERVACIONES
1. Integra correctamente formas, líneas y vectores en la composición.	☐	☐	☐	
2. Aplica color de manera coherente y armónica.	☐	☐	☐	
3. Logra equilibrio visual y jerarquía adecuada en la composición.	☐	☐	☐	
4. Incorpora texto vectorial legible y funcional.	☐	☐	☐	
5. Presenta limpieza visual y cuidado en los detalles del diseño final.	☐	☐	☐	

COMENTARIOS GENERALES:

EVALUADO: _____

GRUPO: _____

FECHA: _____



La composición es comunicar con intención.
¡Combina elementos, organiza ideas y crea diseños que impacten!



4. APLICACIONES GRÁFICAS

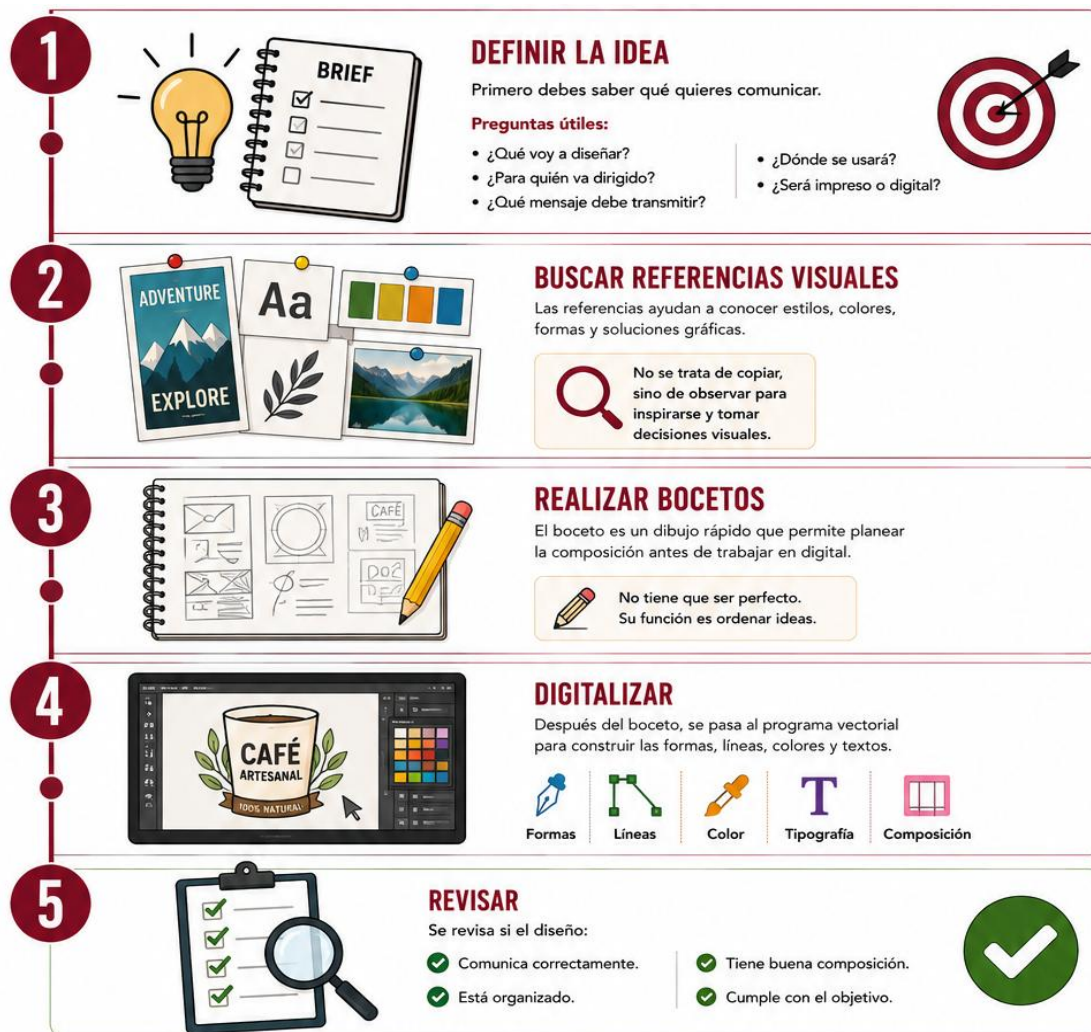
Después de conocer las herramientas básicas del programa vectorial, es momento de aplicarlas en un proyecto gráfico. Una aplicación gráfica consiste en usar el diseño para resolver una necesidad visual.

Puede ser un logotipo, sticker, cartel, etiqueta, personaje, ícono, señal, patrón o diseño aplicado a un producto.

4.1. ELABORACIÓN DE PROYECTO GRÁFICO VECTORIAL

¿Qué es un proyecto gráfico? Es una propuesta visual creada en un programa vectorial que comunica una idea, identidad, mensaje o concepto.

Avance inicial de proyecto integrador



¿QUÉ TÉCNICA USAR PARA CADA PRODUCTO?

Cada producto tiene materiales y superficies diferentes. Elegir la técnica correcta garantiza durabilidad, calidad y un acabado profesional.

PRODUCTO	TÉCNICA RECOMENDADA
1 	TAZA SUBLIMACIÓN  La tinta se transfiere con calor y se integra a la superficie recubierta, logrando colores vibrantes y duraderos.
2 	CILINDRO SUBLIMACIÓN UV  La tinta UV se adhiere y cura con luz ultravioleta, ideal para superficies rígidas y curvas con gran resistencia.
3 	PLAYERA DEPORTIVA SUBLIMACIÓN  La tinta se integra a las fibras del poliéster, no se siente al tacto y permite diseños de alto impacto y colores intensos.
4 	PLAYERA ALGODÓN DTF  La tinta se transfiere mediante film y adhesivo, ideal para algodón y tejidos oscuros claros, con gran durabilidad.
5 	GORRA BORDADO O DTF  El bordado aporta textura y resistencia. DTF permite diseños más complejos y a color.

ELIGE LA TÉCNICA CORRECTA Y LOGRA RESULTADOS PROFESIONALES

PRODUCTO	TÉCNICA RECOMENDADA
6 	BOLSA ECOLÓGICA DTF O SERIGRAFÍA  DTF para diseños a color y detalles. Serigrafía ideal para grandes volúmenes y tintas sólidas.
7 	STICKER CORTE DE VINIL  El diseño se corta en vinil de color y se aplica sobre la superficie. Ideal para logos y formas personalizadas.
8 	ETIQUETA IMPRESIÓN DIGITAL  Impresión a todo color en materiales adhesivos. Perfecta para tirajes cortos y gran detalle.
9 	LLAVERO ACRÍLICO CORTE LÁSER  El láser corta y graba el acrílico con precisión, logrando acabados limpios y profesionales.
10 	SEÑALÉTICA VINIL ADHESIVO  El vinil adhesivo es resistente, durable y fácil de aplicar en superficies lisas.



TIP PROFESIONAL

Conocer las técnicas y sus aplicaciones te permitirá ofrecer mejores soluciones, optimizar recursos y entregar productos de alta calidad.



Actividad 6



BOCETO PARA STICKER

Diseñar para comunicar y emprender



OBJETIVO

Desarrollar un boceto original que represente de manera efectiva un concepto relacionado con una problemática social del entorno, para posteriormente convertirlo en una ilustración vectorial aplicada a un sticker con potencial de venta y adaptación a productos personalizados.



INDICACIONES

- 1 De manera individual, realiza a mano un boceto utilizando la técnica gráfica que consideres pertinente; se sugiere el uso de lápiz de grafito.
- 2 Representa de manera efectiva un concepto relacionado con una problemática social de tu entorno.
- 3 Tu boceto servirá como base para desarrollar posteriormente un cartel digital o una ilustración vectorial, poniendo énfasis en la comunicación visual y el impacto del mensaje.
- 4 Elabora tu propuesta pensando en su aplicación como sticker con posibilidad de venta.
- 5 Considera que el mismo vector e ilustración podrá adaptarse para estamparse en productos personalizados como playera, taza, cilindro, bolsa u otros artículos.
- 6 Se sugiere que el docente considere las líneas de acción del Proyecto Aula, Escuela y Comunidad (PAEC) para seleccionar una temática con mayor impacto en el contexto del estudiante.



PIENSA EN ESTO

- ¿Qué problemática social quiero comunicar?
- ¿Qué símbolo, personaje o metáfora visual puedo usar?
- ¿Mi diseño sería atractivo como sticker?
- ¿Cómo podría aplicarse en otros productos?



POSIBLES APLICACIONES



Sticker



Playera



Taza



Cilindro



Bolsa

DIBUJA TU BOCETO



Problemática social elegida: _____



Concepto o mensaje: _____



Elementos visuales que utilicé: _____



¿Cómo funcionaría como sticker? _____



¿En qué otros productos lo aplicaría? _____

PRESENTACIÓN BREVE

Explica tu idea, la problemática que aborda y por qué podría funcionar como sticker o producto personalizado.



Instrumento: RU — Rúbrica. DIG3_M2_RU1



Cada trazo
te acerca a
un gran diseño.

RÚBRICA

DIG3_M2_RU1

AVANCE INICIAL DEL PROYECTO VECTORIAL

SEMESTRE: 3er
MÓDULO: Programas Vectoriales
SUBMÓDULO: II. Programas Vectoriales
AGENTE: Auto / Heteroevaluación
MOMENTO: Formativa
TAXONOMÍA DE BLOOM: Aplicar / Crear



OBJETIVO: Desarrollar las primeras ideas gráficas en un entorno vectorial, aplicando herramientas básicas, organización digital y una composición inicial coherente.

CRITERIOS	★ EXCELENTE 10	😊 ACEPTABLE 9	😞 SUFICIENTE 7	😞 INSUFICIENTE 5	PUNTOS OBTENIDOS
1. USO DE HERRAMIENTAS VECTORIALES	Utiliza correctamente las herramientas vectoriales básicas de forma eficiente.	Utiliza la mayoría de las herramientas básicas con algunos errores menores.	Utiliza pocas herramientas o las emplea con dificultad.	No utiliza las herramientas adecuadamente o no las aplica.	—
2. ORGANIZACIÓN DIGITAL	Organiza correctamente las capas, grupos y archivos con nombres adecuados.	Organiza sus capas y archivos, pero con inconsistencias menores.	La organización es básica o presenta errores que dificultan el trabajo.	No organiza las capas ni los archivos de manera adecuada.	—
3. COMPOSICIÓN INICIAL	La composición es coherente, equilibrada y muestra buena distribución de elementos.	La composición es adecuada, aunque algunos elementos podrían mejorar su alineación o equilibrio.	La composición es básica y presenta desbalance o espacios mal distribuidos.	La composición es desordenada o no presenta claridad visual.	—
4. LIMPIEZA Y PRECISIÓN	Los trazos son limpios, precisos y sin errores visibles.	Presenta pocos errores o detalles que pueden mejorar.	Presenta varios errores visibles que afectan el resultado.	Presenta muchos errores o trazos imprecisos.	—
5. CREATIVIDAD E INTENCIÓN VISUAL	El diseño demuestra creatividad, intención clara y potencial visual.	El diseño muestra intención clara, aunque la creatividad puede fortalecerse.	La idea es poco original o la intención no se comunica claramente.	No se muestra intención visual ni creatividad en el diseño.	—
PUNTAJE TOTAL					— / 50



4.2. ELABORACIÓN DE PROYECTO GRÁFICO VECTORIAL.

CORRECCIÓN Y OPTIMIZACIÓN

En esta etapa el alumno mejora su diseño inicial. Ya no se trata solo de tener una idea, sino de perfeccionarla.

Cambios al proyecto gráfico vectoriales

1	COMPOSICIÓN La composición es la forma en que se organizan los elementos dentro del espacio.	Se debe revisar: ✓ Equilibrio. ✓ Orden. ✓ Jerarquía. ✓ Espacios vacíos. ✓ Ubicación de textos e imágenes.	DESORDENADO ORGANIZADO
2	COLOR El color debe ayudar a comunicar la intención del diseño.	Se debe revisar: ✓ Combinación de colores. ✓ Contraste. ✓ Legibilidad. ✓ Coherencia visual. ✓ Uso correcto de RGB o CMYK.	COLORES POCO EFECTIVOS COLORES EFECTIVOS
3	JERARQUÍA VISUAL La jerarquía visual indica qué elemento se ve primero, cuál después y cuál al final. Un buen diseño debe guiar la mirada del espectador.	Se debe revisar: ✓ ¿Qué se ve primero? ✓ ¿Qué se ve después? ✓ ¿Qué elemento es el principal? ✓ ¿La información tiene orden?	RECORRIDO VISUAL CORRECTO
4	ORGANIZACIÓN DIGITAL El archivo debe estar ordenado.	Se debe revisar: ✓ Capas nombradas. ✓ Elementos alineados. ✓ Objetos agrupados correctamente. ✓ Archivos guardados con nombre correcto.	UN ARCHIVO ORDENADO facilita la edición, evita errores y ahorra tiempo.
5	CORRECCIONES TÉCNICAS Consisten en mejorar detalles para lograr un diseño profesional.	Verifica: ✓ Trazos mal cerrados. ✓ Colores fuera de la paleta. ✓ Textos desalineados. ✓ Elementos pixelados. ✓ Objetos innecesarios. ✓ Tamaños incorrectos.	ANTES DESPUÉS • Trazos abiertos • Texto desalineado • Imagen pixelada • Colores incorrectos ✓ Trazos cerrados ✓ Texto alineado ✓ Imagen nítida ✓ Colores correctos



Actividad 7

AJUSTE TÉCNICO Y MEJORA DEL *proyecto gráfico*



OBJETIVO



Que el/la estudiante revise, ajuste y optimice su proyecto gráfico para asegurar su calidad visual, técnica y funcional antes de su presentación o entrega final.



INSTRUCCIONES

En esta actividad revisarás tu proyecto gráfico digital para mejorar su precisión, legibilidad, composición y preparación final. Sigue cada paso para asegurarte de que tu diseño esté listo para su uso impreso o digital.

ASPECTOS A REVISAR Y AJUSTAR



Alineación y distribución:

Verifica que todos los elementos estén alineados y distribuidos de manera armónica.

☐


Jerarquía visual:

Asegúrate de que los elementos más importantes destaquen y haya un orden de lectura claro.

☐


Tipografía:

Revisa tamaños, estilos, interlineado y legibilidad del texto.

☐


Colores:

Verifica que la paleta sea consistente y que haya suficiente contraste entre textos y fondo.

☐


Imágenes y gráficos:

Revisa la calidad, resolución y que estén bien integrados al diseño.

☐


Detalles técnicos:

Revisa márgenes, sangrías, sangrado (si aplica) y resolución del documento.

☐


Ortografía:

Revisa la ortografía y redacción de todos los textos.

☐


PREPARACIÓN Y EXPORTACIÓN DEL PROYECTO

Según el uso final de tu proyecto, guarda o exporta en el formato adecuado.



Para impresión:

- CMYK
- Resolución 300 ppp
- Formato: PDF, TIFF o JPG en alta calidad



Para medios digitales:

- RGB
- Resolución 72 o 150 ppp
- Formato: PNG o JPG optimizado para web



Antes de exportar, asegúrate de guardar una copia editable de tu archivo en formato del programa vectorial (.cdr, .ai, .svg, etc.).

PASOS PARA EL AJUSTE TÉCNICO Y MEJORA

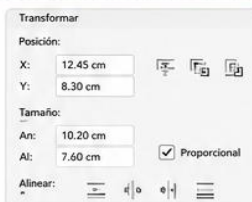
1 Revisa tu diseño

Observa tu proyecto completo con atención y detecta posibles mejoras.



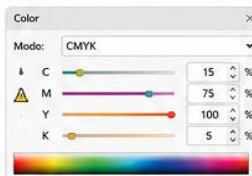
2 Ajusta los elementos

Modifica posiciones, tamaños, colores o estilos que no estén funcionando.



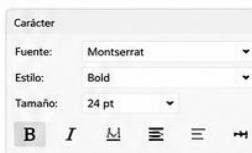
3 Verifica colores

Revisa el modo de color (CMYK o RGB) y el contraste para asegurar la legibilidad.



4 Revisa la tipografía

Asegúrate de que las tipografías sean legibles y coherentes con el estilo de tu diseño.



5 Previsualiza tu proyecto

Utiliza la vista previa para observar cómo se verá en su uso final.



6 Guarda y exporta

Guarda tu archivo editable y exporta en el formato correcto según el uso final.



REFLEXIÓN

¿Qué ajustes realizaste para mejorar tu proyecto y por qué consideras que ahora está listo para su presentación o entrega?

Instrumento: RU — Rúbrica. DIG3_M2_RU2



RÚBRICA

DIG3_M2_RU2

CORRECCIÓN Y OPTIMIZACIÓN DEL PROYECTO VECTORIAL

SEMESTRE: 3er
MÓDULO: Programas Vectoriales
SUBMÓDULO: II. Programas Vectoriales
AGENTE: Coevaluación / Heteroevaluación
MOMENTO: Formativa
TAXONOMÍA DE BLOOM: Evaluar



OBJETIVO: Aplicar la retroalimentación para corregir, mejorar y optimizar el proyecto vectorial, fortaleciendo la calidad técnica y visual del diseño.

CRITERIOS	★ EXCELENTE 10	😊 ACEPTABLE 9	😐 SUFICIENTE 7	😞 INSUFICIENTE 5	PUNTOS OBTENIDOS
1. CORRECCIÓN TÉCNICA	Corrige todos los errores señalados y optimiza el diseño con precisión.	Corrige la mayoría de los errores y mejora algunos aspectos técnicos.	Corrige algunos errores, pero persisten detalles que afectan el diseño.	No corrige los errores o las correcciones son insuficientes.	_____
2. MEJORA VISUAL	La mejora aplicada fortalece claramente la composición, jerarquía y legibilidad.	La mejora aporta beneficios al diseño, aunque aún puede mejorarse.	La mejora es mínima y su impacto visual es poco notable.	No se observa mejora visual significativa en el diseño.	_____
3. PRECISIÓN VECTORIAL	Los trazos, anclas, alineaciones y curvas son precisos y limpios.	Presenta buena precisión, con pequeños detalles que pueden ajustarse.	Presenta imprecisiones en algunos trazos o alineaciones.	Los trazos e alineaciones son imprecisos o mal resueltos.	_____
4. ATENCIÓN A RETROALIMENTACIÓN	Aplica completamente las sugerencias recibidas y las integra de manera efectiva.	Aplica la mayoría de las sugerencias con resultados positivos.	Aplica algunas sugerencias, pero no logra integrarlas bien.	No aplica las sugerencias recibidas.	_____
PUNTAJE TOTAL					_____ / 40



4.3. ELABORACIÓN DE PROYECTO GRÁFICO VECTORIAL. PROYECTO VECTORIAL FINAL

"Antes de entregar tu diseño, verifica que cumple con todos los requisitos técnicos y visuales."

Entrega de proyectos gráficos vectoriales

En esta etapa se prepara el diseño para su entrega final, impresión, publicación o presentación.

1 ¿QUÉ DEBE TENER UN PROYECTO FINAL?

- ✓ Diseño completo.
- ✓ Buena composición.
- ✓ Colores correctos.
- ✓ Elementos alineados.
- ✓ Capas organizadas.
- ✓ Texto revisado.
- ✓ Formato editable.
- ✓ Archivo exportado.
- ✓ Presentación visual.

Sticker listo para personalizar y aplicar

2 PREPARACIÓN PARA IMPRESIÓN

Verifica:

- ✓ Modo de color CMYK.
- ✓ Tamaño correcto.
- ✓ Sangrado, si se solicita.
- ✓ Resolución adecuada.
- ✓ Textos convertidos o fuentes incluidas.
- ✓ Archivo en PDF de alta calidad.

3 PREPARACIÓN PARA PUBLICACIÓN DIGITAL

Verifica:

- ✓ Modo de color RGB.
- ✓ Medidas correctas.
- ✓ Exportación en JPG o PNG.
- ✓ Peso adecuado del archivo.
- ✓ Buena legibilidad en pantalla.

4 ADAPTACIÓN DEL DISEÑO

Un buen diseño vectorial puede adaptarse a múltiples productos sin perder calidad.

5 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

El alumno debe explicar brevemente:

- ✓ Qué diseño.
- ✓ Cuál fue su idea.
- ✓ A quién va dirigido.
- ✓ Qué colores utilizó.
- ✓ Qué herramientas aplicó.
- ✓ Dónde se puede utilizar su diseño.

Actividad 8

ACTIVIDAD 8

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO FINAL VECTORIAL



OBJETIVO

Que el/la estudiante presente su proyecto final vectorial de manera clara, organizada y profesional, comunicando eficazmente el mensaje y el proceso de diseño, y lo difunda en una exposición de diseño para la venta de productos personalizados.



INDICACIONES

En esta actividad presentarás tu proyecto final vectorial ante el grupo y docentes, y participarás en la Exposición de Diseño, donde podrás vender los productos personalizados creados a partir de tu diseño. Demuestra tu creatividad, habilidades técnicas y tu capacidad de comunicar un mensaje con impacto.

PRODUCTO A ENTREGAR

- Archivo editable del proyecto vectorial (.cdr, .ai, .svg, etc.).
- Archivo exportado en formato de imagen (PNG o JPG en alta calidad).
- Presentación digital (diapositivas, PDF o póster digital) con:
 - Concepto y mensaje
 - Proceso de diseño
 - Aplicación en productos
- Productos físicos personalizados para la exposición y venta.



APLICACIONES DE TU DISEÑO



Playera



Taza



Cilindro



Bolsa



Sticker

Tu diseño vectorial puede aplicarse en múltiples productos y venderse como artículos personalizados.

ESTRUCTURA DE TU PRESENTACIÓN

- 1 **Portada:** Título del proyecto, tu nombre y grupo.
- 2 **Problemática social:** Explica brevemente la problemática que aborda tu diseño.
- 3 **Concepto y mensaje:** ¿Qué comunicas con tu diseño y por qué es importante?
- 4 **Boceto y proceso creativo:** Muestra tu boceto a mano y cómo evolucionó tu idea.
- 5 **Desarrollo vectorial:** Explica las herramientas y técnicas que utilizaste.
- 6 **Resultados:** Muestra tu diseño final y sus aplicaciones en productos.
- 7 **Aprende y mejora:** ¿Qué aprendiste en el proceso?
- 8 **Cierre:** Mensaje final o reflexión personal.



EXPOSICIÓN DE DISEÑO



¡MUESTRA, COMPARTE Y VENDE TU CREATIVIDAD!

Participarás en una exposición organizada en el plantel donde presentarás y pondrás a la venta los productos personalizados creados con tu diseño vectorial.

¿CÓMO SERÁ LA EXPOSICIÓN?



Cada estudiante o equipo tendrá un espacio para exhibir su marca y productos.



Los productos pueden incluir: stickers, playeras, tazas, cilindros, bolsas y otros artículos personalizados.



Interactuarás con los visitantes, explicarás el concepto de tu diseño y promoverás tus productos.



Podrás vender tus productos y fomentar el emprendimiento y la comunicación visual efectiva.



PREPARA TU STAND

- ✓ Coloca un cartel o banner con tu logotipo y nombre del proyecto.
- ✓ Organiza tus productos de forma atractiva y ordenada.
- ✓ Incluye precios visibles y promociones.
- ✓ Ten a la mano tarjetas o redes sociales para contacto.
- ✓ Sé amable, profesional y comunica con confianza.

PLANO DE MI STAND

Dibuja aquí cómo planeas organizar tu espacio, productos y elementos visuales en la exposición.



AUTOEVALUACIÓN



¿Qué tan satisfecho(a) estás con tu diseño final?



¿Qué fue lo más fácil en tu proyecto?

¿Qué fue lo más difícil?

¿Qué mejorarías en futuros proyectos?

RECUERDA



Esta actividad no solo demuestra lo que aprendiste en el semestre, sino también tu capacidad de comunicar ideas, trabajar con propósito y emprender con creatividad. ¡Disfruta la experiencia y comparte tu talento con el mundo!





Instrumento: RU — Rúbrica. DIG3_M2_RU3



RÚBRICA

DIG3_M2_RU3

PROYECTO GRÁFICO VECTORIAL FINAL

SEMESTRE: 3er
MÓDULO: Programas Vectoriales
SUBMÓDULO: II. Programas Vectoriales
AGENTE: Coevaluación / Heteroevaluación
MOMENTO: Sumativa
TAXONOMÍA DE BLOOM: Crear



OBJETIVO: Desarrollar y entregar un proyecto vectorial completo, aplicando herramientas avanzadas, criterios de diseño y comunicación visual efectiva.

CRITERIOS	EXCELENTE 10	ACEPTABLE 9	SUFICIENTE 7	INSUFICIENTE 5	PUNTOS OBTENIDOS
1. COMPOSICIÓN Y DISEÑO	La composición es equilibrada, creativa y jerárquica; comunica el mensaje con claridad.	La composición es adecuada y comunica el mensaje, aunque puede mejorar en jerarquía.	La composición es básica; el mensaje no se comunica con claridad.	La composición es desordenada y no comunica el mensaje.	_____
2. TÉCNICA VECTORIAL	Usa correctamente las herramientas avanzadas; trazos, colores y efectos son precisos y profesionales.	Utiliza adecuadamente las herramientas; hay detalles menores por mejorar.	Uso básico de herramientas; presenta errores visibles que afectan el resultado.	Uso inadecuado de herramientas; muchos errores técnicos.	_____
3. CREATIVIDAD E INNOVACIÓN	Propone ideas originales e innovadoras; el diseño tiene un alto impacto visual.	El diseño es creativo y llamativo, con algunos elementos originales.	La creatividad es limitada; el diseño se apega a lo convencional.	No presenta creatividad ni aporta ideas originales.	_____
4. APLICACIÓN DEL MENSAJE	El mensaje se comunica con gran claridad y coherencia visual en todos los elementos.	El mensaje se entiende adecuadamente, aunque algunos elementos pueden mejorar.	El mensaje se entiende parcialmente; hay incoherencias visuales.	El mensaje no se entiende o no hay coherencia visual.	_____
5. PRESENTACIÓN Y ENTREGA	Entrega completa, limpia, organizada y en el formato solicitado; demuestra profesionalismo.	Entrega completa y organizada; algunos detalles de presentación por mejorar.	Entrega incompleta o con desorden; no sigue algunos aspectos solicitados.	Entrega incompleta, desordenada o fuera de tiempo.	_____
PUNTAJE TOTAL					_____ / 50

SIGA

PAEC

Proyecto integrador: "Expo Emprende". [SIGA] [PAEC].



SITUACIÓN DIDÁCTICA:
Expo Emprende



ESTRATEGIA DIDÁCTICA:
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)



SUBMÓDULO II:
Programas Vectoriales



TIEMPO ASIGNADO:
64 Hrs



HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:
16 Hrs



NÚMERO DE SEMANAS ASIGNADAS:
9 semanas

SITUACIÓN DIDÁCTICA II EXPO EMPRENDE

Ilustración vectorial aplicada a sticker y productos personalizados



1 PROPÓSITO DE LA SITUACIÓN DIDÁCTICA



Diseña ilustraciones básicas mediante programas vectoriales como Illustrator, CorelDRAW, Inkscape, Affinity Designer, Amadine o Vector Ink, aplicando composición, color, forma, trazo y organización digital para crear un sticker original con potencial comercial, adaptable a productos personalizados.

2 SUGERENCIA DE EVIDENCIA DE EVALUACIÓN



Producto integrador "Expo Emprende" que incluya:

- Moodboard o referencias visuales
- 3 bocetos iniciales
- Ilustración vectorial final
- Sticker con contorno definido
- Archivo editable
- Exportación digital
- Mockups en productos personalizados
- Carpeta organizada
- Presentación visual
- Justificación conceptual

3 PROBLEMA DE CONTEXTO



Emprendimientos escolares, juveniles o locales requieren diseños visuales originales y funcionales para promocionar sus productos. La ilustración vectorial permite crear stickers adaptables a diversos artículos, fortaleciendo su identidad y valor comercial.

4 CONFLICTO COGNITIVO



¿Cómo puede una ilustración vectorial básica convertirse en un sticker vendible y adaptable a productos personalizados, comunicando una identidad visual clara para un público específico?

5 OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD



Diseñar y desarrollar una ilustración vectorial básica utilizando un programa vectorial, aplicando herramientas de forma, trazo, color, capas, tipografía y composición, para crear un sticker original que pueda venderse y aplicarse en productos personalizados como tazas, playeras, gorras, bolsos o libretas.

6 PROGRAMAS VECTORIALES SUGERIDOS



- Adobe Illustrator
- CorelDRAW
- Inkscape
- Affinity Designer
- Amadine
- Vector Ink
- Vectr
- Boxy SVG
- Figma (para trabajo vectorial básico)

7 ETAPAS DEL PROYECTO



1. Investigación y análisis visual
2. Conceptualización de la ilustración
3. Bocetaje y planeación visual
4. Desarrollo digital vectorial
5. Diseño del sticker final
6. Aplicación a productos personalizados
7. Mockups y presentación visual
8. Exposición final

8 RETO CREATIVO



- ¿Qué quiero comunicar con mi ilustración? _____
- ¿A qué público va dirigido mi sticker? _____
- ¿Por qué alguien compraría o usaría mi diseño? _____
- ¿En qué productos podría aplicarse? _____

9 PRODUCTO ESPERADO



Un sticker original diseñado en un programa vectorial, con potencial comercial, aplicado visualmente en productos personalizados y presentado de manera profesional como parte del proyecto integrador "Expo Emprende".

10 APOYO PARA EL DESARROLLO



CONCEPTO SUGERIDO

Escolar
Juvenil
Cultural
Local
Divertido
Minimalista



ELEMENTOS QUE PUEDES APLICAR

Forma
Color
Contraste
Jerarquía
Tipografía
Limpieza visual



APLICACIONES

Sticker
Taza
Playera
Gorra
Bolso
Libreta

11 ENTREGABLES



- ☐ Moodboard o referencias visuales
- ☐ 3 bocetos iniciales
- ☐ Concepto y público objetivo
- ☐ Ilustración vectorial final
- ☐ Sticker con contorno definido
- ☐ Archivo editable
- ☐ Mockups o aplicaciones en productos
- ☐ Presentación visual del proyecto

12 COMPETENCIA LABORAL BÁSICA



Utiliza herramientas tecnológicas para crear propuestas visuales simples e innovadoras dentro de su entorno.



Instrumento: RU — Rúbrica. DIG3_M2_RU4



RÚBRICA RECTORA

Proyecto integrador “Expo Emprende” [SIGA]

3er SEMESTRE • SUBMÓDULO II: PROGRAMAS VECTORIALES

SIGA

PAEC

CLAVE: DIG3_M2_RU4

AGENTE: Heteroevaluación

MOMENTO: Sumativa

TAXONOMÍA DE BLOOM:
Crear

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _____

GRUPO: _____

FECHA: ____ / ____ / ____

COMPETENCIAS QUE SE FORTALECEN



CPBD12. Utiliza herramientas y técnicas para crear propuestas visuales innovadoras.



CG5.6. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.



CPDG13. Desarrolla proyectos gráficos digitales con calidad y pertinencia.



TU MISIÓN

Diseña y desarrolla la identidad visual integral de un producto o servicio para una exposición emprendedora, aplicando herramientas vectoriales para comunicar de manera profesional, creativa y efectiva.

¡TU TALENTO
PUEDE IMPULSAR
GRANDES IDEAS!



CRITERIOS DE EVALUACIÓN	★ EXCELENTE 10	😊 ACEPTABLE 9	😐 SUFICIENTE 7	😞 INSUFICIENTE 5	PUNTOS TOTALES
1. IDENTIDAD VISUAL (Marca y logotipo) Originalidad y coherencia de la propuesta	La marca es original, creativa y memorable; comunica claramente el concepto del emprendimiento.	La marca es adecuada y comunica el concepto, aunque le falta mayor originalidad o impacto.	La marca comunica parcialmente el concepto; es poco distintiva.	La marca no comunica el concepto o es poco adecuada.	—
2. APLICACIÓN VECTORIAL (Precisión y técnica) Manejo de herramientas y calidad técnica	Uso avanzado de herramientas vectoriales; trazos limpios, precisión perfecta y excelente organización de archivos.	Uso adecuado de herramientas; presenta algunos detalles <u>mejorables en</u> precisión u organización.	Uso básico de herramientas; hay imprecisiones o errores visibles.	Uso limitado o incorrecto de herramientas; muchos errores técnicos.	—
3. SISTEMA GRÁFICO (Coherencia y aplicaciones) Aplicación en materiales y piezas gráficas	El sistema gráfico es coherente y se aplica correctamente en todos los materiales solicitados (cartel, gafete, etiqueta, red social, etc.).	El sistema gráfico es adecuado; se aplica en la mayoría de los materiales con pequeños detalles por mejorar.	El sistema gráfico es poco coherente o incompleto en algunas aplicaciones.	No se aplica correctamente el sistema gráfico o faltan aplicaciones solicitadas.	—
4. COMUNICACIÓN VISUAL (Mensaje e impacto) Claridad, jerarquía e impacto visual	El mensaje es claro, con excelente jerarquía visual e impacto; comunica de forma efectiva el emprendimiento.	El mensaje es claro, aunque la jerarquía o impacto visual pueden mejorar.	El mensaje se entiende parcialmente; la jerarquía es básica.	El mensaje es confuso o no se entiende; no hay jerarquía visual.	—
5. PRESENTACIÓN PROFESIONAL (Entrega y organización) Cumplimiento de especificaciones	Entrega completa, en los formatos solicitados, bien organizada, presentada en tiempo y forma.	Entrega completa con detalles menores de organización o formato.	Entrega incompleta o con varios detalles por mejorar.	Entrega incompleta, fuera de tiempo o sin apego a lo solicitado.	—
PUNTAJE TOTAL OBTENIDO					— / 50



Actividad de Cierre

SOCIALIZACIÓN DE CIERRE DEL SEMESTRE

CERRAMOS CON LO QUE APRENDIMOS,
COMPARTIMOS LO QUE SOMOS.



Propósito

Reflexionar sobre tu proceso de aprendizaje durante el Módulo 1, reconocer tus logros académicos y personales, expresar lo que aprendiste a través del diseño y fortalecer habilidades socioemocionales como la empatía, la comunicación y el trabajo colaborativo al compartir tus experiencias con tus compañeros.



PASO 1. REFLEXIONA

Escribe en tu cuaderno o en una hoja, responde brevemente:

- ¿Qué aprendizajes del Módulo 1 fueron más significativos para ti?
- ¿Qué actividad disfrutaste más y por qué?
- ¿Qué retos enfrentaste y cómo los superaste?
- ¿Qué habilidades fuertes descubriste en ti?
- ¿Qué te gustaría seguir aprendiendo en Diseño Gráfico?



PASO 2. COMPARTE

En equipos, organicen una pequeña presentación (3 a 5 minutos por persona) para compartir:

- Una idea clave que aprendiste.
- Una obra o proyecto del módulo que te represente.
- Lo que más te hizo crecer como persona y como estudiante.



PASO 3. ESCUCHA Y VALORA

Mientras tus compañeros presentan:

- Escucha con atención.
- Reconoce sus ideas y esfuerzos.
- Da retroalimentación positiva y respetuosa.



PASO 4. CIERRE EMOCIONAL

En tu cuaderno, escribe una frase o palabra que represente cómo te sientes después de cerrar este módulo.

Compártela con tu grupo.

“

Diseñar no es solo crear imágenes,
es transformar ideas y emociones en mensajes que conectan con otros.

¡Gracias por tu creatividad, compromiso y esfuerzo!

”

BIBLIOGRAFÍA

Módulo 1, Fundamentos del diseño

- Adobe. (s. f.). Graphic design basics: Learn the basic principles of graphic design. Adobe. <https://www.adobe.com/learn/express/web/graphic-design-basics>
- AIGA. (s. f.). What is design? AIGA, the professional association for design. <https://www.aiga.org/what-is-design>
- AIGA. (2021). Design process: Introduction. AIGA, the professional association for design. https://www.aiga.org/sites/default/files/2021-03/3A_DesignProcess_Introduction.pdf
- Ambrose, G., & Harris, P. (2015). Bases del diseño gráfico. Parramón.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). Fundamentos del diseño gráfico. Parramón.
- Design Council. (s. f.). The Double Diamond. Design Council. <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>
- IDEO.org. (s. f.). The field guide to human-centered design. Design Kit. <https://www.designkit.org/>
- Interaction Design Foundation. (s. f.). Gestalt principles. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/gestalt-principles>
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). Diseño gráfico: Nuevos fundamentos. Gustavo Gili.
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). Historia del diseño gráfico (5.ª ed.). RM Verlag.

Módulo 2, Programas vectoriales.

- Adobe. (2026). Illustrator desktop help. Adobe Help Center. <https://helpx.adobe.com/illustrator/desktop.html>
- Adobe. (2026). Learn Illustrator. Adobe. <https://www.adobe.com/learn/illustrator>
- Adobe. (2026). Vector graphics software: Adobe Illustrator. Adobe. <https://www.adobe.com/products/illustrator.html>



- Corel Corporation. (2022). CorelDRAW user guide. Corel. <https://learn.corel.com/wp-content/uploads/2022/08/CorelDRAW-UserGuide-Mar22.pdf>
- Corel Corporation. (2026). Guide to vector design. CorelDRAW. <https://www.coreldraw.com/en/learn/guide-to-vector-design/>
- Corel Corporation. (2026). CorelDRAW Learning Center. CorelDRAW. <https://www.coreldraw.com/en/learn/>
- Inkscape Project. (2026). Inkscape beginners' guide. Inkscape. <https://inkscape-manuals.readthedocs.io/>
- Inkscape Project. (2026). Inkscape: Draw freely. Inkscape. <https://inkscape.org/>
- World Wide Web Consortium. (2018). Scalable Vector Graphics (SVG) 2. W3C. <https://www.w3.org/TR/SVG2/>
- World Wide Web Consortium. (2026). Scalable Vector Graphics (SVG). W3C. <https://www.w3.org/Graphics/SVG/>
- Wong, W. (2014). Fundamentos del diseño. Gustavo Gili.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). Diseño gráfico: Nuevos fundamentos (2.ª ed.). Gustavo Gili.
- Landa, R. (2018). Graphic design solutions (6th ed.). Cengage Learning.
- Samara, T. (2020). Design elements: A graphic style manual (2nd ed.). Rockport Publishers.
- Dabner, D., Stewart, S., & Zempol, E. (2017). Graphic design school: The principles and practice of graphic design (6th ed.). Thames & Hudson.





Himno al COBATAB

¡Oh!, Colegio de Bachilleres, impetuosa y querida

institución casa fiel del conocimiento,

hoy te canto este himno con amor,

eres rayo de esperanza del mañana,

eres la voz de la verdad.

¡Oh!, Colegio de Bachilleres, eres

luz en medio de la oscuridad.

//Colegio de bachilleres conducta

clara y firme decisión

Colegio de bachilleres tu misión

para siempre es ser mejor.//

En Tabasco se ha sembrado

la semilla que un día germinara,

el impulso de la vida modernista

en progreso de toda la sociedad,

es tu memorable historia gran

orgullo para toda la región,

educación que genera cambio,

ejemplo digno en cada generación.





Porra Institucional

////¡Somos! ////

////¡Jóvenes Bachilleres!////

Con orgullo y con pasión,
con esfuerzo y corazón,
desde la Sierra hasta el Centro
late fuerte nuestra unión.

¡De la Chontalpa!
¡De los Ríos!
¡De las Costas y los Pantanos!
¡Todos somos COBATAB!

52 planteles avanzando,
EMSAD y Bicultural,
una fuerza estudiantil
que no deja de soñar.

COBATAB unido,
¡COBATAB fortalecido!
COBATAB presente,
¡siempre firme y siempre valiente!

Aquí se aprende luchando,
aquí se aprende a crear,
porque el futuro del estado
lo venimos a transformar.

¡Este encuentro lo ganamos!
¡Porque juntos avanzamos!
¡Con talento y con honor!
¡COBATAB es el mejor!

//¡Somos!//

//¡Jóvenes Bachilleres!//

¡CO-BA-TAB!
¡CO-BA-TAB!
¡Orgullo de Tabasco y del Sureste Nacional!





Cobachito 2.0

Colegio de Bachilleres,
Está de fiesta señores
Pues todos sus estudiantes
Hoy celebran con honores.

Que ya llegó la alegría
Es hora de motivar
Bailemos con algarabía
Cobachito nos guiará.

Allá por el acahual
En los ríos de Tabasco
Aconchado en unas ramas
O nadando sin parar.

Un manatí se ha ganado
El cariño de la gente
Cobachito le han llamado
Y no para de bailar.

Cobachito, con él vamos a ganar
Cobachito, eres espectacular
Cobachito, respetamos tu hábitat
Cobachito, mascota del COBATAB.

Mientras la orquesta se escucha
Y la porra se emociona
Los jóvenes bachilleres
A una voz ovacionan.

Con orgullo representan
A una gran institución
COBATAB está presente
Y Cobachito ya llegó.





LA FORMACIÓN LABORAL MÁS CREATIVA

COBATAB, formando talento,
transformando futuro.