



Programa de experiencias educativas

Formato

Programa de estudio



1.-Área académica

Económico Administrativa

2.-Programa educativo

Licenciatura en Sistemas Computacionales Administrativos
--

3.-Dependencia/Entidad académica

Contaduría y Administración

4.- Código	5.-Nombre de la Experiencia educativa	6.- Área de formación	
		principal	secundaria
	Creatividad multimedia	Terminal (optativa)	

7.-Valores de la experiencia educativa

Créditos	Teoría	Práctica	Total horas	Equivalencia (s)
6	2	2	60	Ninguna

8.-Modalidad	9.-Oportunidades de evaluación
Curso-Taller	ABGHJK= Todas

10.-Requisitos

Pre-requisitos	Co-requisitos
Ninguno	Ninguno

11.-Características del proceso de enseñanza aprendizaje

Individual / Grupal	Máximo	Mínimo
Grupal	50	20

12.-Agrupación natural de la Experiencia educativa (áreas de conocimiento, academia, ejes, módulos, departamentos)

Sistemas Computacionales y de Información	LGAC por cuerpo académico de cada región.
---	---

14.-Fecha

Elaboración	Modificación	Aprobación
5/05/2011		16/05/2011

15.-Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación

LSCA. José Carlos Pastrana Vargas , MTE. Mayra Minerva Méndez Anotá, MTE. José Antonio Vergara Camacho, MRT. Ricardo Rojas Durán, MASI. Heidy Virginia Díaz Ladrón de Guevara

16.-Perfil del docente

Licenciado en Sistemas Computacionales Administrativos, Ingeniero en Sistemas Computacionales, Licenciado en Sistemas Computacionales o Licenciado en Informática con estudios de posgrado en el área de Sistemas de Información con experiencia docente mínimo de dos años y experiencia profesional de mínimo dos años en desarrollo multimedia.

17.-Espacio

Interinstitucional e interfacultad

18.-Relación disciplinaria

Multidisciplinaria

19.-Descripción

La experiencia educativa de creatividad multimedia se encuentra ubicada en el área terminal a la disciplina (2 horas teóricas y 2 prácticas, 6 créditos), intentando dar a conocer los conceptos básicos de multimedia, con la finalidad de motivar al estudiante a despertar su creatividad ya sea incorporados al diseño de sistemas de información o bien que le permitirá al estudiante analizar, diseñar y desarrollar sistemas multimedia. A lo largo del curso el alumno conocerá el origen de la multimedia, analizará definiciones, conocerá las características y propiedades con las que tales sistemas deberán contar, además de los métodos y técnicas más comunes a aplicar en el desarrollo de los mismos. El desempeño se evidencia mediante el desarrollo de un proyecto innovador que incluya una propuesta de análisis de un Sistema Multimedia, que cumplan con los criterios de justificación y análisis crítico, suficiencia, pertinencia y coherencia, entrega oportuna, así como presentación adecuada.

20.-Justificación

La producción multimedia forma parte de una visión integrada de los medios y procesos de contenidos digitales, los sectores y campos de aplicación, junto con las estrategias de marketing y difusión, respondiendo a las necesidades de la sociedad, representando así una herramienta de competitividad; es a través de su desarrollo que el estudiante logra alcanzar las competencias necesarias para analizar, diseñar e implementar de manera conveniente las tecnologías digitales multimedia, entendiendo el impacto de estas tecnologías actualmente.

21.-Unidad de competencia

El estudiante diseña y desarrolla Sistemas Multimedia aplicando la creatividad y la innovación, con la finalidad de aplicar sus conocimientos a situaciones reales desarrollando la capacidad y habilidad de analizar, diseñar, implementar y evaluar el software multimedia para la sistematización de los procesos y auxiliar en la comunicación, despertando su capacidad emprendedora, con un alto sentido de colaboración, compromiso y disciplina para la obtención de beneficios sustanciales en la estructura y operatividad de la misma.

22.-Articulación de los ejes

El estudiante utiliza los componentes multimedia, estructuras básicas, usos, ventajas y desventajas de un proyecto multimedia (eje teórico) a través de estrategias de trabajo individual y en grupo en un marco de orden, colaboración y respeto mutuo (eje axiológico), manejando las funciones de desarrollo basada en tiempo para la resolución de problemas empleando herramientas de software especializado (eje heurístico).

23.-Saberes

Teóricos	Heurísticos	Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos generales <ul style="list-style-type: none"> ○ Antecedentes de multimedia ○ Terminología y características ○ Usabilidad ○ Casos éxito • Tendencias actuales y futuras de la multimedia <ul style="list-style-type: none"> ○ Diseño de animación multimedia bidimensional o multidimensional ○ Multimedia interactiva ○ Software de desarrollo multimedia ○ Hardware para desarrollo multimedia ○ Formas de distribución actualizada • Semiótica <ul style="list-style-type: none"> ○ Metodología para el desarrollo ○ Tipos de gráficos ○ Teoría de colores ○ Tipografía • Patrones y técnicas para el desarrollo multimedia <ul style="list-style-type: none"> ○ Entorno de trabajo de software de aplicación multimedia ○ Flujo de trabajo ○ El escenario y propiedades del documento ○ Herramientas multimedias ○ Línea de tiempo y capas ○ Vistas del documento 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de elementos de diseño gráfico • Conocer el software para desarrollo multimedia y cómo aprovecharlo para mejorar la comunicación con los usuarios de aplicaciones informáticas • Diseñar una presentación multimedia con herramientas de trabajo • Aplicar las técnicas de comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> • Colaboración • Compromiso • Creatividad • Disciplina • Iniciativa • Respeto • Responsabilidad • Tolerancia • Tenacidad • Apertura • Honestidad

24.-Estrategias metodológicas

De aprendizaje	De enseñanza
<ul style="list-style-type: none">• Búsqueda de fuentes de información• Lectura , síntesis e interpretación• Mapas conceptuales• Aprendizaje basado en problemas• Resúmenes• Organizadores previos• Preguntas intercaladas	<ul style="list-style-type: none">• Método del caso• Mapas mentales, conceptuales y redes semánticas.• Resúmenes• Lectura comentada• Dirección de prácticas• Exposición con apoyo tecnológico variado• Prácticas de aplicación• Instrucción directa• Aprendizaje basado en proyectos

25.-Apoyos educativos

Materiales didácticos	Recursos didácticos
<ul style="list-style-type: none">• Libros• Software de aplicación• Tutoriales• Manuales• Sitios Web	<ul style="list-style-type: none">• Videoprojector• Computadora• Servicios de Red

26.-Evaluación del desempeño

Evidencia (s) de desempeño	Criterios de desempeño	Ámbito(s) de aplicación	Porcentaje
<ul style="list-style-type: none">• Examen ordinario	Objetividad Coherencia Fluidez Claridad	Aula	40%
<ul style="list-style-type: none">• Proyecto Final Diseño de una aplicación multimedia	Objetividad Coherencia Colaboración Viabilidad	Laboratorio de Cómputo Computadora Impresora Cañón	30%
<ul style="list-style-type: none">• Estudios de caso• Investigaciones	Objetividad Coherencia Fluidez Claridad	Aula Laboratorio de Cómputo Computadora	15% 15%

27.-Acreditación

Para acreditar la experiencia educativa será requisito la entrega satisfactoria del proyecto final en tiempo y forma, así como la acumulación de un 60% de la calificación integral.

28.-Fuentes de información

Básicas
<p>Biblioteca Virtual</p> <p>Base de datos :</p> <p>EBSCO incluye: Business Source Premier, Regional Business News, Academic Search Premier, Fuente Académica.</p> <p>Camy, Lazaro Issi , La biblia de macromedia flash mx 2004 (incluye cd-rom), Anaya Multimedia, Madrid, 2004.</p> <p>Castro Gil Manuel-Alonso, Diseño y desarrollo multimedia : sistemas, imagen, sonido y video, Alfaomega, México, D.F., 2003.</p> <p>Castro Gil Manuel-Alonso, Herramientas de autor multimedia : creación y diseño con Director 8 y Toolbook II, Alfaomega, México, 2001.</p> <p>Zamudio Macegoza Roberto Yarit, Diseño y aplicación de una guía de usabilidad para el desarrollo de software educativo multimedia para niños de primer grado de primaria, México, 2008.</p>
Complementarias