



Programa de experiencias educativas

Formato

Programa de estudio



1.-Área académica

Económico-Administrativo

2.-Programa educativo

Licenciatura en Sistemas Computacionales Administrativos
--

3.-Dependencia/Entidad académica

Contaduría y Administración, Facultad de Administración

4.- Código

5.-Nombre de la Experiencia educativa

6.- Área de formación

		principal	secundaria
	Aplicaciones Multimedia en las Organizaciones	Terminal (optativa)	

7.-Valores de la experiencia educativa

Créditos	Teoría	Práctica	Total horas	Equivalencia (s)
6	2	2	60	Aplicaciones Multimedia en las Organizaciones

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	40	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

MASI. Heidy Virginia Díaz Ladrón de Guevara, MTE. Mayra Minerva Méndez Anot, MTE. José Antonio Vergara Camacho, MRT. Ricardo Rojas Durán

16.-Perfil del docente

Licenciado en Sistemas Computacionales Administrativos, Ingeniero o Licenciado en Sistemas Computacionales o Licenciado en Informática con estudios de posgrado en áreas afines a la Experiencia Educativa con experiencia docente mínima de dos años y experiencia profesional de dos años en desarrollo aplicaciones multimedia.

17.-Espacio

Interinstitucional e interfacultad

18.-Relación disciplinaria

Multidisciplinaria

19.-Descripción

La experiencia educativa de Aplicaciones multimedia en las organizaciones se encuentra ubicada en el área terminal a la disciplina (2 horas teóricas y 2 prácticas, 6 créditos), de manera que el estudiante identifica y evalúa la utilidad de proyectos multimedia en un contexto real, analiza sus ventajas y desventajas, define sus estructuras básicas y los diferentes enfoques de su manejo que le proporcionen los criterios suficientes para el diseño e implementación de un proyecto multimedia de acuerdo a una aplicación específica. Esto lo logrará a través de la consulta y análisis de información, resolución de problemas, toma de decisiones en el diseño y modelado de los datos bajo el enfoque de trabajo en equipo. La evaluación en parte se conforma de la entrega oportuna de un proyecto multimedia.

20.-Justificación

La producción multimedia forma parte de una visión integrada de los medios y procesos de contenidos digitales, responde a las necesidades de una organización como una herramienta de competitividad; a través de su desarrollo el estudiante logra alcanzar las competencias necesarias para analizar, diseñar e implantar de manera conveniente las tecnologías digitales, estrategias de marketing y difusión que coadyuva al adecuado funcionamiento de los procesos administrativos en empresas de su localidad, así como entender el impacto de estas tecnologías actualmente.

21.-Unidad de competencia

El estudiante diseña e integra elementos multimedia en un proyecto, con base en los conocimientos sobre sus usos y ventajas, así como criterios de diseño y manejo de aplicaciones específicas, que permita el logro de objetivos organizacionales, en un ámbito de respeto con creatividad, compromiso y responsabilidad.

22.-Articulación de los ejes

El estudiante desarrolla e implementa un proyecto multimedia (eje heurístico) a través de estrategias de trabajo individual y en grupo en un marco de orden, colaboración y respeto mutuo (eje axiológico), aplicando técnicas y herramientas para su desarrollo, considerando diversos componentes (eje teórico), apoyando así a las organizaciones.

23.-Saberes

Teóricos	Heurísticos	Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> • Evolución de la multimedia • Conceptos básicos de múltiples medios <ul style="list-style-type: none"> ○ Introducción ○ Tipos de información multimedia ○ Requerimientos para crear un proyecto multimedia ○ Organización del proyecto multimedia • Hardware para multimedia • Software para multimedia • Procesos de desarrollo de aplicaciones multimedia <ul style="list-style-type: none"> ○ Planificación del proyecto ○ Diseño de un producto multimedia ○ Producción de un producto multimedia ○ Difusión de un producto multimedia • Aplicaciones de la multimedia <ul style="list-style-type: none"> ○ La producción multimedia en los sectores ○ Ejemplos y análisis de casos ○ El consumo de productos multimedia • Tendencias de la multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los componentes de las aplicaciones multimedia en las organizaciones • Utiliza los pasos para diseñar un proyecto multimedia • Analiza las características de un proyecto multimedia • Implementa proyectos multimedia aplicables a diversos organizaciones • Emplea herramientas de software especializado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apertura • Autocrítica. • Autonomía • Colaboración • Compromiso • Cooperación • Creatividad • Disciplina • Flexibilidad • Honestidad • Imaginación • Iniciativa • Paciencia • Respeto • Seguridad • Tenacidad

24.-Estrategias metodológicas

De aprendizaje	De enseñanza
<ul style="list-style-type: none">• Búsqueda de fuentes de información• Consulta en fuentes de información• Prácticas de aplicación• Estudio de casos• Mapas conceptuales• Investigaciones• Preguntas intercaladas	<ul style="list-style-type: none">• Organización de grupos colaborativos• Estudio de casos• Dirección de prácticas• Discusión dirigida• Exposición con apoyo tecnológico variado• Lectura comentada• Prácticas de aplicación• Instrucción directa• Aprendizaje basado en proyectos

25.-Apoyos educativos

Materiales didácticos	Recursos didácticos
Libros Antologías Revistas especializadas Tutoriales Manuales Notas de clase	Aula o sala audiovisual Proyectores Laboratorio de Cómputo Software de aplicación multimedia

26.-Evaluación del desempeño

Evidencia (s) de desempeño	Criterios de desempeño	Ámbito(s) de aplicación	Porcentaje
• Examen ordinario	Objetividad Coherencia Fluidez Claridad	Aula	40%
• Proyecto Final Desarrollo e implementación de un aplicación multimedia de calidad que apoye a una organización	Objetividad Coherencia Colaboración Viabilidad	Laboratorio de Cómputo Computadora Impresora Cañón	30%
• 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>Cruz Heras, Daniel, Flash CS3, PHP y MySQL : contenidos dinámicos. Anaya Multimedia, Madrid 2008</p> <p>Chow, Garrick, Diseño y desarrollo web con Dreamweaver CS3. Anaya Multimedia, Madrid 2008</p> <p>Cebrián Herreros, Mariano, Información multimedia: soportes, lenguaje y aplicaciones empresariales. Pearson Educación, Madrid 2005</p>
Complementarias