



PROGRAMA DE ESTUDIOS POR COMPETENCIAS

DISEÑO POR COMPUTADORA

I. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

ORGANISMO ACADÉMICO: FACULTAD DE CONTADURIA Y ADMINISTRACIÓN								
Programa Educativo: Licenciatura en Informática Administrativa, Licenciatura en Informática Administrativa a distancia					Área de docencia: Academia de Aplicaciones Informáticas			
Aprobación por los H.H. Consejos Académico y de Gobierno			Fecha: 7 de diciembre 2009.		Programa revisado por: Ing. Dulce Ma. Morán Linares		Fecha de revisión : 7 de diciembre 2009	
Clave	Horas de teoría	Horas de práctica	Total de horas	Créditos	Tipo de Unidad de Aprendizaje	Carácter de la Unidad de Aprendizaje	Núcleo de formación	Modalidad
L16204	2	4	6	8	Curso	Obligatoria	Sustantivo	Presencial y a Distancia
Prerrequisitos - Ninguno					Unidad de Aprendizaje Antecedente: ninguno		Unidad de Aprendizaje Consecuente Graficación y Multimedia	
Programas educativos en los que se imparte: Licenciatura en Informática Administrativa, Licenciatura en Informática Administrativa a distancia								

II PRESENTACIÓN

El licenciado en Informática Administrativa debe mantenerse a la vanguardia en el conocimiento de las tecnologías, por lo cual esta materia pretende dotarlo de herramientas de diseño de páginas Web, animaciones y presentaciones. Esta materia será un apoyo para que el alumno diseñe páginas Web, y presentaciones animadas.

III. LINEAMIENTOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

DOCENTE	DISCENTE
• Contextualizar el curso tanto dentro del plan de estudios como en el ejercicio profesional de los alumnos. • Asistir puntualmente y al 100% de las sesiones • Preparar su cátedra profesionalmente • Proponer y respetar las formas de evaluación • Fomentar y motivar a los alumnos a desarrollar investigación • Fomentar y plantear el desarrollo de prácticas • Apegarse y cumplir totalmente el programa de estudios, entregando al finalizar el curso sus comentarios y sugerencias para su actualización. • Participar en las reuniones de academia y demás actividades académicas solicitadas por la Facultad. • Respetar el calendario de exámenes, establecido por la Subdirección Académica • Entregar calificaciones al Departamento de control escolar, cinco días posteriores a la aplicación de cada examen. • Conservar el clima de respeto y disciplina durante su estancia en el aula y fuera de ella.	• Asistir a sus clases puntualmente • Contar con un 80% de asistencias como mínimo durante el curso. • Solicitar las calificaciones correspondientes a los exámenes que le sean aplicados. • Presentar con orden y limpieza los trabajos extra clase que le sean solicitados • Participar activamente en las actividades académicas, deportivas y culturales de la Facultad • Dirigirse con respeto a sus compañeros de clase y a sus profesores. • Mostar una actitud de trabajo en equipo y colaboración • Observar una conducta adecuada, digna de un futuro profesionista.

IV. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El alumno:

Utilizar la herramienta para mejorar el diseño de sus presentaciones, y para el diseño de páginas Web.

V. COMPETENCIAS GENÉRICAS

Diseñar y desarrollar presentaciones, diseño y publicación de páginas Web.

Trabajo en equipo.

Solución de problemas.

VI. ÁMBITOS DE DESEMPEÑO PROFESIONAL

En empresas públicas y privadas en particular en las áreas en donde se requiera realizar presentaciones animadas, y diseño de páginas Web.

De manera independiente diseñando presentaciones o páginas Web.

VII. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE

Salón de clases

Conferencias

Web.

VIII. NATURALEZA DE LA COMPETENCIA

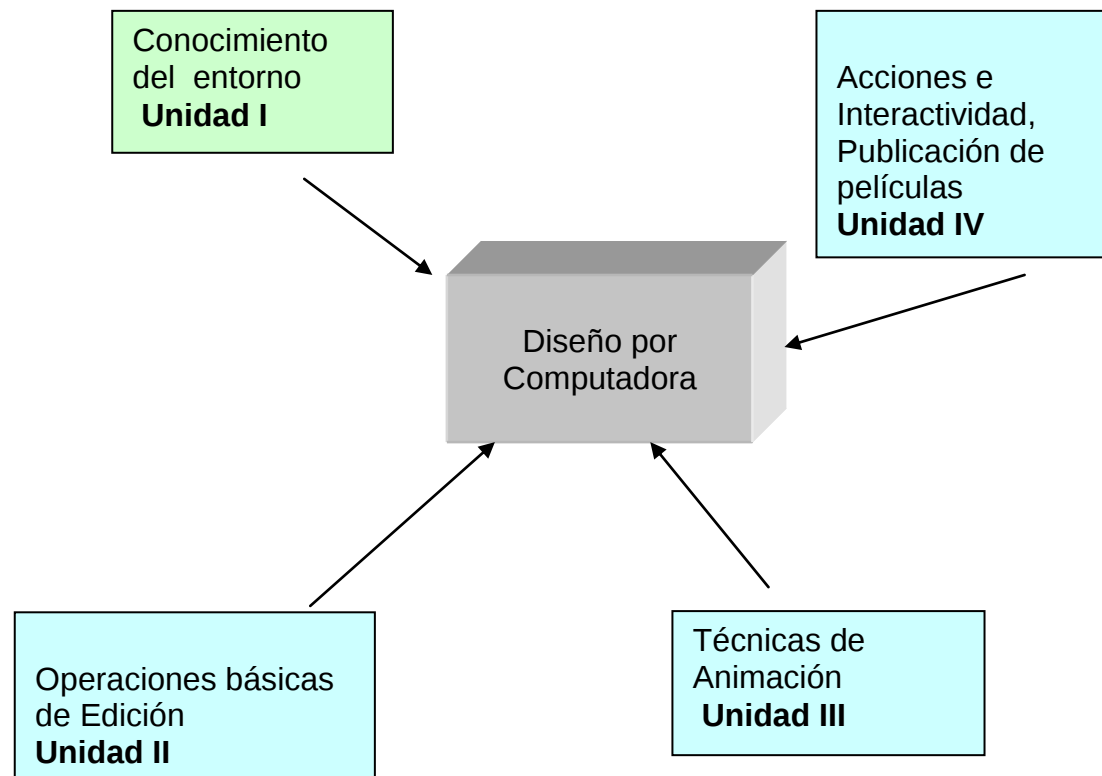
(Inicial, entrenamiento, complejidad creciente, ámbito diferenciado)

Entrenamiento, Complejidad creciente

IX. ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

- 1.- Conocimiento del entorno. Familiarizarse con el entorno del paquete.
- 2.- Operaciones básicas de Edición. Aplicará conocimientos de creación de entidades para diseñar dibujos
- 3.- Técnicas de Animación. Conocerá y aplicará las diferentes técnicas de animación
- 4.- Acciones e Interactividad, Publicación de películas. Conocerá y aplicará algunos tipos básicos de acciones y con ello logrará la capacidad de interacción durante una animación y podrá publicar sus películas

X. SECUENCIA DIDÁCTICA



XI. DESARROLLO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

UNIDAD DE COMPETENCIA I	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes/ Valores
- Conocimiento del entorno Familiarizarse con el entorno del paquete.	-identificar menús de flash -identificar barras de herramientas de flash - identificar caja de herramientas - identificar paneles - identificar linea del tiempo - identificar area de trabajo y escenario	- Observación - Análisis - Síntesis de información - Comunicación oral y escrita - Investigación - Hablar frente a grupo - Argumentar su posición referente a un tema o situación -Discriminar información no útil.	-Disposición al trabajo - Responsabilidad - Participativo - Crítico - Apertura - Honestidad - Perseverancia - Disciplinado -Tolerancia
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: (TÉCNICAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE) Técnica expositiva Discusión en grupo y/o equipos Ejemplos prácticos Presentación con cañon. Lluvia de ideas Lecturas comentadas Mapas conceptuales Consultas en Internet	RECURSOS REQUERIDOS (APOYOS DIDÁCTICOS) Bibliografía Computadora Cañón Pizarrón Hojas papel bond Plumones Libros Internet	TIEMPO DESTINADO 4 horas	
CRITERIOS DE DESEMPEÑO I	EVIDENCIAS		
	DESEMPEÑO	PRODUCTOS	
Conoce el entorno del sw	Realización de una práctica en la computadora para localizar los diferentes botones, barra de comandos, barras de herramientas, menús.	Revisión en computadora por alumno de la práctica de localización correcta de botones, , menús, barra de comandos, barra de herramientas y aplicación de Cuestionario gráfico	

UNIDAD DE COMPETENCIA II	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes/ Valores
Operaciones básicas de Edición. Aplicará conocimientos de creación de entidades para diseñar dibujos	-Utilizar línea -Utilizar pluma -Utilizar lápiz -Utilizar Ovalos -Utilizar rectángulos - Utilizar pincel -Realizar operaciones básicas de edición -Trazos -Rellenos -Colores -Manejo de Textos -Empleo de Capas -Empleo de símbolos, instancias y Bibliotecas -Manejo de Imágenes	- Observación - Análisis - Síntesis de información - Comunicación oral y escrita - Investigación - Hablar frente a grupo - Argumentar su posición referente a un tema o situación -Discriminar información no útil.	-Disposición al trabajo - Responsabilidad - Participativo - Crítico - Apertura - Honestidad - Perseverancia - Disciplinado -Tolerancia
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: (TÉCNICAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE) Técnica expositiva Discusión en grupo y/o equipos Ejemplos prácticos Presentación con cañón Lluvia de ideas Lecturas comentadas Mapas conceptuales Consultas en Internet	RECURSOS REQUERIDOS (APOYOS DIDÁCTICOS) Bibliografía Computadora Cañón Pizarrón Hojas papel bond Plumones Libros Internet	TIEMPO DESTINADO 24 horas (12 sesiones)	
CRITERIOS DE DESEMPEÑO II	EVIDENCIAS		
	DESEMPEÑO	PRODUCTOS	
Crea entidades.	Diseño de dibujos (entidades)que utilicen líneas, círculo, rectángulo, polígonos, rellenos, textos, edición de objetos,etc. Visualización de los dibujos creados de diferentes formas.	-Presentación (práctica) aplicando los conceptos de creación de entidades, edición de objetos y capas.	

UNIDAD DE COMPETENCIA III	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes/ Valores
-Técnicas de Animación. Conocerá y aplicará las diferentes técnicas de animación	-Animaciones fotograma a fotograma -Animaciones por Interpolación -Animaciones de Movimiento -Animaciones de Forma -Animaciones con capas guía -Animaciones con máscaras	- Observación - Análisis - Síntesis de información - Comunicación oral y escrita - Investigación - Hablar frente a grupo - Argumentar su posición referente a un tema o situación -Discriminar información no útil.	-Disposición al trabajo - Responsabilidad - Participativo - Crítico - Apertura - Honestidad - Perseverancia - Disciplinado -Tolerancia
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: (TÉCNICAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE) Técnica expositiva Discusión en grupo y/o equipos Ejemplos prácticos Presentación con cañón Lluvia de ideas Lecturas comentadas Mapas conceptuales Consultas en Internet	RECURSOS REQUERIDOS (APOYOS DIDÁCTICOS) Bibliografía Computadora Cañón Pizarrón Hojas papel bond Plumones Libros Internet	TIEMPO DESTINADO 30 horas (15 sesiones)	
CRITERIOS DE DESEMPEÑO III	EVIDENCIAS		
	DESEMPEÑO	PRODUCTOS	
Proyecta empleando edición de entidades y capas	Desarrollo de un proyecto donde se utilicen los diferentes conceptos de animación Diseño de un proyecto donde se utilicen animación y capas.	-Práctica de Animación por interpolación - Práctica de Animación fotograma a fotograma - Práctica de Animación de movimiento - Práctica de Animación de forma - Práctica de Animación utilizando capa guía - Práctica de Animación utilizando máscaras.	

UNIDAD DE COMPETENCIA IV	ELEMENTOS DE COMPETENCIA		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes/ Valores
■ Acciones e Interactividad ■ Publicación de películas. ■ Conocerá y aplicará algunos tipos básicos de acciones y con ello logrará la capacidad de interacción durante una animación y podrá publicar sus películas y videos.	-Manejar conceptos de interactividad -Tipos Básicos -Acciones -Botones de Comando -Publicación de Películas -Cómo incluir películas en páginas Web	- Observación - Análisis - Síntesis de información - Comunicación oral y escrita - Investigación - Hablar frente a grupo - Argumentar su posición referente a un tema o situación -Discriminar información no útil.	-Disposición al trabajo - Responsabilidad - Participativo - Crítico - Apertura - Honestidad - Perseverancia - Disciplinado -Tolerancia
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: (TÉCNICAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE) Técnica expositiva Discusión en grupo y/o equipos Ejemplos prácticos Presentación con cañón Lluvia de ideas Lecturas comentadas Mapas conceptuales Consultas en Internet	RECURSOS REQUERIDOS (APOYOS DIDÁCTICOS) Bibliografía Computadora Cañón Pizarrón Hojas papel bond Plumones Libros Internet	TIEMPO DESTINADO 22 horas (11 sesiones)	
CRITERIOS DE DESEMPEÑO IV	EVIDENCIAS		
	DESEMPEÑO	PRODUCTOS	
Diseña presentaciones con objetos animados, e interacción, publica películas	-Realizar animaciones con botones -Publicación de películas	Práctica en sala de animaciones interactivas y publicación de película	

XII. EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN (EVALUACIÓN CONTINUA INTEGRADORA)

Durante el semestre se aplicarán dos evaluaciones parciales.

Conceptos	Porcentajes
1er examen parcial	30%
2º examen parcial	30%
Proyecto	30%
Prácticas en clase	10%
Total	100%

NOTA: Los porcentajes podrán variar de acuerdo a la unidad de aprendizaje y acuerdo de la Académica.

EXAMEN ORDINARIO 100%, EXAMEN EXTRAORDINARIO 100%, EXAMEN TÍTULO DE SUFICIENCIA 100%.

XIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
1.- Jaime Peña, Ma Carmen Vidal, “Guía de Aprendizaje Flash Mx”. Mc Graw Hill, España 2004 2.- Jose Luis Orós Cabello “Flash 8 Curso Práctico”, Alfaomega Ra-Ma , México 2006.	3.- Teresa Velasco, “Macromedia Flash MX” Sixto Cantolla, Ignacio Gil Editorial Prentice Hall