PROGRAMA DE CURSO

1. Datos de identificación

CENTRO DE EDUCACIÓN MEDIA	**Departamento:** Matemáticas y Física	
BACHILLERATO CURRÍCULO 2018	**Área Académica:** Computación	
	Nombre de la materia: Exploración de Software y Sistemas Multimedia	**Tipo de materia**: Propedéutica
	Clave de la materia: 26841	**Modalidad en que se imparte:** Presencial
	Créditos: 6	**Área Curricular:** Comunicación
	Total de horas: 80	
	Semestre: Quinto	
	Periodo en que se imparte: Agosto - Diciembre	**Nivel de complejidad:** 2
	Validado por la academia de: Computación	**Fecha de validación del programa:** Junio 2023

2. Fundamentación

En la actualidad, una de las áreas que presenta mayor desarrollo dentro de la comunicación, es el campo de los sistemas multimedia, la generación de mensajes visuales a través de diferentes medios y para diversos fines. Así, encontramos que la publicidad impresa, la generación de imágenes digitales, el comercio en línea e imágenes de prendas de vestir, entre otras, utilizan como herramienta básica la computadora y software de diseño, en consecuencia, se presenta la necesidad de que el estudiante adquiera las competencias necesarias para destacar en esta área de la tecnología de la Información.

Este curso tiene como finalidad que el estudiante desarrolle competencias de diseño, animación y creación de producciones utilizando editores de gráficos y elementos multimedia. Esta materia está enfocada a los jóvenes que cursan estudios de bachillerato general y coadyuva a dar continuidad con sus estudios superiores, así como a reconocer la ventaja que les brinda en su vida diaria el uso y manejo de estos sistemas multimedia.

Para ello, la materia de exploración de software y sistemas multimedia proporciona las herramientas necesarias para que el estudiante adquiera conocimientos, desarrolle competencias, habilidades y destrezas, así como una actitud responsable que le permita tener una visión más amplia de cómo implementar los sistemas multimedia, la publicación o difusión de producciones gráficas y digitales tanto de manera física como en internet, buscando de esta manera propiciar la aplicación y uso correcto en su vida, tanto académica como social, familiar y cotidiana, de manera comprometida y exitosa.

El estudiante reconocerá los sistemas multimedia, diseñará gráficos y editará imágenes mediante programas de aplicación y edición, elaborará producciones gráficas y de animaciones interactivas de aplicación general.

En este semestre se pondrá atención especial a la comprensión lectora, como proyecto escolar.

3. Competencias a desarrollar

Competencias Genéricas

CG 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
CG 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
CG 6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
6.1 Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.
CG 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.
7.2 Identifica las actividades que le resultan de mayor y menor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.
CG 9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.
9.4 Contribuye a alcanzar el equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad.
9.6 Advierte que los fenómenos que se desarrollan en los ámbitos local, nacional e internacional ocurren dentro de un contexto global independiente.
CG 10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.
10.1 Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático de igualdad de dignidad y derechos de todas las personas, y rechaza toda forma de discriminación.
10.3 Asume que el respeto de las diferencias es el principio de integración y convivencia en los contextos local, nacional e internacional.

Competencias Disciplinares de Comunicación

CDC 1. Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.
CDC 2. Evalúa un contexto mediante la comparación de su contenido con el de otros, en función de sus conocimientos previos y nuevos.
CDC 3. Plantea supuestos sobre los fenómenos naturales y culturales de su entorno con base en la consulta de diversas fuentes.
CDC 8. Valora el pensamiento lógico en el proceso comunicativo en su vida cotidiana y académica.
CDC 9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.
CDC 12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

Competencias Disciplinares Extendidas de Comunicación

CDEC 8. Valora la influencia de los sistemas y medios de comunicación en su cultura, su familia y su comunidad, analizando y comparando sus efectos positivos y negativos.
CDEC 10. Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la optimización de las actividades cotidianas.
CDEC 11. Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para la difusión de productos y servicios, en beneficio del desarrollo personal y profesional.

UNIDAD DE APRENDIZAJE 1: Sistemas multimedia **Propósito:** El alumno identifica y reconoce los sistemas multimedia, así como sus principales características y funciones.					**Horas: 10**
No. de la competencia genérica, disciplinar básica y disciplinar extendida (si es el caso)	**Contenido central**	**Contenidos Específicos.**			**Aprendizaje Esperado**
		Contenido declarativo	**Contenido procedimental**	**Contenido actitudinal**	
CG 4 **4.5** **CG 5** **5.6** **CG 6** **6.1** **CG 7** **7.1, 7.2, 7.3** **CG 9** **9.4, 9.6** **CG 10** **10.1, 10.3** **CDC 1, 2, 3, 8, 9, 12** **CDEC 8, 10, 11**	El trabajo colaborativo en el aula y fuera de ella para el reconocimiento adecuado de los recursos de los sistemas y software multimedia.	Sistemas multimedia, características y funciones. Ventajas y Desventajas. Software multimedia, tipos y características. Fotografía, animación y video en digital Elementos del diseño de una producción multimedia. Elementos básicos de la evaluación de un producto multimedia. Políticas para la difusión o publicación en internet de producciones multimedia.	Reconoce algunos sistemas multimedia Distingue algún software multimedia. Describe los elementos del diseño de una producción multimedia. Identifica los elementos básicos para la evaluación de un producto multimedia. Analiza las políticas de la difusión o publicación de una producción multimedia.	Se comunica de manera asertiva y empática. Actúa de manera congruente y consciente. Aporta ideas en la solución de problemas promoviendo su creatividad. Muestra respeto a las diversas formas de expresión en su contexto.	Identifica los principales elementos de un sistema multimedia Identifica los derechos autor y tipos de licencia de los productos y/o publicaciones multimedia

UNIDAD DE APRENDIZAJE 2: Edición de mapa de bits. **Propósito:** El alumno edita y diseña imágenes digitales para generar productos de comunicación de manera creativa en el ámbito personal y escolar.					**Horas: 50**
No. de la competencia genérica, disciplinar básica y disciplinar extendida (si es el caso)	**Contenido central**	**Contenidos Específicos.**			**Aprendizaje Esperado**
		Contenido declarativo	**Contenido procedimental**	**Contenido actitudinal**	
CG 4 **4.5** **CG 5** **5.6** **CG 6** **6.1** **CG 7** **7.1, 7.2, 7.3** **CDC 8, 9, 12** **CDEC 8, 10, 11**	El impacto de la edición y diseño de las imágenes digitales en la comunicación visual	Interfaz del software para la edición de mapa de bits. Herramientas básicas. Tamaño de las imágenes. Trabajo con Capas. Calidad de las imágenes. Selecciones. Efectos de imagen. Composición de montaje.	Distingue los elementos básicos que integran el software de edición de gráficos de mapa de bits. Experimenta utilizando diferentes aplicaciones de software y herramientas para la creación y edición de gráficos (imágenes) Desarrolla composiciones con software de edición de gráficos de mapa de bits. Diseña una producción gráfica.	Se comunica de manera asertiva y empática. Usa adecuada y creativamente recursos tecnológicos de vanguardia como lo son los sistemas multimedia para comunicarse efectivamente. Aporta ideas en la solución de problemas promoviendo su creatividad.	Identifica los diferentes tipos de imágenes (Gráficos). Identifica los derechos autor y tipos de licencia de las imágenes. Aplica el Software de edición de gráficos de mapas de bits para ilustrar ideas creativas e innovadoras, así como para comunicarse en un ambiente responsable y ético dentro de su ambiente.

UNIDAD DE APRENDIZAJE 3: Animación Multimedia **Propósito:** El alumno identifica y reconoce la importancia de las animaciones multimedia para generar productos atractivos e innovadores.					Horas: 20
No. de la competencia genérica, disciplinar básica y disciplinar extendida (si es el caso)	**Contenido central**	**Contenidos Específicos.**			**Aprendizaje Esperado**
		Contenido declarativo	**Contenido procedimental**	**Contenido actitudinal**	
CG 4 **4.5** **CG 5** **5.6** **CG 6** **6.1** **CG 7** **7.1, 7.2, 7.3** **CDC 8, 9, 12** **CDEC 8, 10, 11**	El manejo de los elementos básicos que integran una animación multimedia.	Introducción a la animación. Interfaz del software de animación. Dibujar y colorear. Textos. Sonidos. Objetos. Capas. Tipos de Animaciones. Acciones. Edición multimedia.	Distingue los elementos básicos que integran la animación multimedia. Desarrolla animaciones multimedia con diversas temáticas. Diseña, produce y publica una producción de una animación multimedia	Se comunica de manera asertiva y empática. Aporta ideas en la solución de problemas promoviendo su creatividad. Reconoce suficiente y adecuadamente los recursos propios de los sistemas multimedia.	Identifica los sistemas multimedia y el software para su desarrollo. Crea animaciones multimedia, favoreciendo un ambiente de creatividad para expresar ideas que den solución a problemas de su entorno a través de un producto multimedia a su elección.

4. Metodología de enseñanza

Este curso se desarrolla en modalidad presencial siendo de cinco horas por semana, comprendidas en un período de un semestre. Debiendo ser, en condiciones normales un total de 80 sesiones durante el semestre.

Se utilizarán los métodos de Aprendizaje basado en Problemas, Método de Proyecto, Método de Caso; así como Prácticas de Laboratorio para el desarrollo de las competencias por parte de los estudiantes. Existe la posibilidad de incluir otros métodos o técnicas didácticas que el profesor considere en su momento, de acuerdo a las circunstancias y/o características del grupo.

Las competencias serán trabajadas en forma longitudinal, transversal e integral con todas las demás competencias y desarrollada a través de las competencias genéricas, disciplinares y disciplinares extendidas del área de comunicación.

La organización del trabajo por parte de los estudiantes se realizará tanto en forma individual como por equipos, favoreciendo así el auto-aprendizaje y el trabajo colaborativo inmersos en experiencias de aprendizaje.

El profesor fungirá como guía para facilitar y orientar el desarrollo y el mejoramiento de las evidencias de aprendizaje que producirán los estudiantes. Además, el profesor brindará una retroalimentación permanente, ya sea en forma general o individual, con la finalidad de fomentar en los estudiantes los desempeños requeridos, así como un ambiente de aprendizaje de respeto y compromiso, cumplimiento aspectos fundamentales como orden, limpieza y disciplina, para el desarrollo de las distintas competencias disciplinares del programa.

El alumno asumirá el rol de gestor autónomo de su propio aprendizaje, promoviendo en sí mismo, la participación creativa, respetuosa y comprometida de formar parte de una nueva generación que busca generar y construir espacios valiosos para la adopción de valores y el desarrollo de actitudes positivas que refuerzan el proceso de formación de la personalidad, para su vida.

En este semestre se trabajará de manera especial la comprensión lectora, como proyecto escolar.

5. Evaluación de competencias

La evaluación del curso se hará en tres parciales con la misma ponderación.

Se incluye la coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación, las cuales a su vez se desglosan en diagnostica, continua y sumativa; utilizando instrumentos de evaluación pertinentes para las experiencias de aprendizaje planeadas para el curso.

Las evidencias que mostrarán el nivel de dominio de las competencias serán de conocimiento, desempeño y de producción. Es importante mencionar que se pedirá un portafolio de evidencias.

Las ponderaciones serán asignadas a las evidencias conforme al sistema de calificación institucional, es decir en números enteros y que permitirán la asignación de puntajes.

Los criterios particulares para este curso estarán dados en porcentajes y además se muestra su distribución más adelante.

Sobre la **evaluación diagnóstica:** Esta se realizará al principio de cada unidad, con el propósito de contar con una perspectiva acerca del reconocimiento, uso y postura sobre redes, internet y hoja de cálculo, mediante distintos instrumentos elaborados especialmente para ello.

Sobre la **evaluación continua:** Esta estará presente durante el desarrollo del curso ya que con cada experiencia de aprendizaje se obtendrá evidencia tanto de desempeño como de producción.

Sobre la **evaluación sumativa:** Se estará aplicando al final de cada unidad con el propósito de integrar con evidencias de desempeño y producción el grado de dominio mediante distintos instrumentos y metodologías consideradas para cada unidad todas ellas permeadas por las competencias disciplinares.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (DESEMPEÑO Y/O PRODUCCIONES) (PRODUCTOS ESPERADOS)	COMPETENCIA		PONDERACIÓN
		GENÉRICA	DISCIPLINAR	(%)
El estudiante Identifica los principales elementos de un sistema multimedia. El estudiante Identifica y reflexiona acerca de los derechos autor y tipos de licencia de los productos y/o publicaciones multimedia	Examen teórico por cada parcial (al menos una actividad de comprensión lectora).	CG 4 4.5 CG 5 5.6 CG 6 6.1 CG 7 7.1, 7.3	CDC 8, 9, 12	15%
El estudiante identifica los diferentes tipos de imágenes (Gráficos). El estudiante identifica y reflexiona acerca de los derechos autor y tipos de licencia de las imágenes. El estudiante Identifica los sistemas multimedia y el software para su desarrollo. El estudiante aplica el Software de edición de gráficos de mapas de bits para ilustrar ideas creativas e innovadoras, así como para comunicarse en un ambiente responsable y ético dentro de su ambiente. El estudiante crea animaciones multimedia, favoreciendo un ambiente de creatividad para expresar ideas que den solución a problemas de su entorno a través de un producto multimedia a su elección.	Elaboración de prácticas en cada uno de los parciales: • Primer parcial: Sistemas Multimedia. • Segundo Parcial: Software de Edición de Mapa de bits. • Tercer Parcial: Software de Animación.	CG 4 4.5 CG 5 5.6 CG 6 6.1 CG 7 7.1, 7.2, 7.3	CDC 1, 2, 3, 8, 9, 12 CDEC 8, 10, 11	70%
El estudiante Identifica los principales elementos de un sistema multimedia. El estudiante Identifica y reflexiona acerca de los derechos autor y tipos de licencia de los productos y/o publicaciones multimedia.	Diario de reflexión por parcial.	CG 6 CG 7 7.2 7.3 CG 9 9.4 9.6 CG 10 10.1 10.3	CDC 1, 2, 3, 8, 9 CDEC 8, 10, 11	15%
		TOTAL		**100%**

6. Cronograma de programa de materia.

Mes/Periodo de la semana	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Agosto/ Septiembre	**UNIDAD 1** • Sistemas multimedia, características y funciones. Ventajas y Desventajas. • Software multimedia, tipos y características. • Fotografía, animación y video en digital	**UNIDAD 1** • Elementos del diseño de una producción multimedia. • Elementos básicos de la evaluación de un producto multimedia. • Políticas para la difusión o publicación en internet de producciones multimedia.	**UNIDAD 2** • Psicología del color. • Naturaleza de las imágenes. • Banco de imágenes. • Herramientas básicas	**UNIDAD 2** • Software de edición de mapa de bits. • Interfaz del software para la edición de mapa de bits • Herramientas básicas.
	Semana 5	**Semana 6**	**Semana 7**	**Semana 8**
Septiembre/ Octubre	**UNIDAD 2** • Tamaño de las imágenes.	**UNIDAD 2** • Trabajo con Capas.	**UNIDAD 2** • Calidad de las imágenes. **Evaluación primer parcial (semanas 1-6)**	**UNIDAD 2** • Selecciones.
	Semana 9	**Semana 10**	**Semana 11**	**Semana 12**
Octubre	**UNIDAD 2** • Efectos de imagen	**UNIDAD 2** • Composición de montaje. • Trabajo con máscaras.	**UNIDAD 2** • Construcción de revista digital.	**UNIDAD 2** • Presentación de revista digital. • Dibujar y colorear **Evaluación segundo parcial (semanas 7-11)**
	Semana 13	**Semana 14**	**Semana 15**	**Semana 16**
Noviembre	**UNIDAD 3** • Introducción a la animación. • Interfaz del software de animación. • Dibujar y colorear. • Textos	**UNIDAD 3** • Sonidos. • Objetos. • Capas. • Tipos de Animaciones. • Acciones. • Edición multimedia.	**UNIDAD 3** • Identifica la problemática. • Investigación. • Desarrollo de propuesta de solución. • Desarrollo de guion.	**UNIDAD 3** • Diseña, produce y publica una producción multimedia.
	Semana 17	**Semana 18**		
	UNIDAD 3 • Presentación de producción multimedia. **Evaluación tercer parcial (semanas 12-16)**	**UNIDAD 3** **Evaluación tercer parcial (semanas 12-16)**		

7. Fuentes de consulta.

1) Básicas

a) Bibliográfica.

Cebrián Carrasco, J. M. (2018). Photoshop avanzado. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. https://elibro.net/es/lc/uaa/titulos/49457

2) Fuentes de consulta complementaria:

a) Bibliográfica.

- Llamazares Redondo, F. y Carrero Márquez, O. (2017). Inventa con Photoshop. ESIC Editorial. https://elibro.net/es/ereader/uaa/119626?page=1
- Terán Anciano, J. (2016). Manual de tratamiento digital de imágenes con Adobe Photoshop. Editorial CEP, S.L. https://elibro.net/es/ereader/uaa/50997?page=1

b) Linkográficas:

- Aula Clic. (2019). Curso de Fotografía y Photoshop Valencia España. Recuperado el 4 de mayo de 2020 del sitio web Aulaclic.com https://www.aulaclic.es/fotografia-photoshop/index.htm
- Aula Clic. (2020). Curso de Photoshop CS6. Recuperado el 7 de mayo de 2020, del sitio web https://www.aulaclic.es/photoshop-cs6/
- Wondershare. (2023). Centro de Aprendizaje. Recuperado el 27 de marzo de 2023, del sitio web https://filmora.wondershare.es/learning-center.html