



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CAMPECHE

BACHILLERATO UNIVERSITARIO 2018

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad de aprendizaje	COMPUTACIÓN APLICADA		
Clave	Tipo	Nivel	Semestre
1364	OPTATIVA	Propedéutico	Quinto/Sexto
	Créditos 4	Horas semana 4	Horas semestre 40
Campo disciplinar	Comunicación		
Propósito del campo disciplinar	Contribuye a la consolidación de la elección profesional y promueve el desarrollo de competencias para la educación superior.		
Eje Disciplinar	Utilizar y gestionar dispositivos y entornos digitales.		
Eje transversal	Uso correcto de la lengua		

Unidades de aprendizaje antecedente	Unidades de aprendizaje simultáneas que se relacionen	Unidades de aprendizaje consecuentes
Cómputo básico Procesador de textos Hoja Electrónica de Cálculo		

Perfil profesional	<ol style="list-style-type: none">1. Licenciado en informática, Ingeniería en Sistemas Computacionales,2. Competencias docentes en el Nivel Medio Superior Acreditadas y Certificadas por un programa reconocido por el Padrón de Calidad del SINEMS
Competencias docentes Requeridas	<ol style="list-style-type: none">1. Domina ampliamente el uso de las TIC.2. Domina ampliamente el uso del software requerido en el programa de estudio.3. Organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional.4. Domina y estructura los saberes para facilitar experiencias de aprendizaje significativo.5. Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias, y los ubica en contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios.6. Lleva a la práctica procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva, creativa e innovadora a su contexto institucional.7. Evalúa los procesos de enseñanza y de aprendizaje con un enfoque formativo.8. Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo.9. Contribuye a la generación de un ambiente que facilite el desarrollo sano10. Participa en los proyectos de mejora continua de su escuela y apoya la gestión institucional.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CAMPECHE

BACHILLERATO UNIVERSITARIO 2018

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

Caracterización de la unidad de aprendizaje

A partir de las innovaciones tecnológicas de nuestros tiempos, es indispensable aportar a los estudiantes del nivel medio superior, las herramientas necesarias para el desarrollo de sus actividades académicas.

La unidad de aprendizaje de Computación Aplicada proporciona una visión práctica y útil en la cotidianidad del alumno, empleando habilidades desarrolladas en semestres anteriores y llevando este conocimiento significativo a una orientación de su vida profesional futura.

En el proceso de aprendizaje de *Computación Aplicada*, el alumno se concibe como un sujeto activo, reflexivo, que construye su propio aprendizaje a partir de su experiencia y conocimientos previos. Trabaja de manera permanente, colaborativa y participativa, interactuando con todos los actores de este proceso; busca información de manera constante en fuentes y documentos apropiados y comunica de manera efectiva sus hallazgos.

El profesor de *Computación Aplicada* es un planificador estratégico, comprometido con la intención de lograr aprendizajes significativos a través del diseño y la propuesta innovadora de actividades, tareas, productos y mecanismos para la evaluación constante del proceso de formación de sus estudiantes.

Propósitos de la unidad de aprendizaje	Crea documentos gráficos y de animación a través de ejercicios prácticos orientándose en su futura área profesional.
Competencias Genéricas	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados</p> <p>4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.</p> <p>4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>
Tipo de competencias disciplinares	<p>Básicas</p> <p>C12.- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</p> <p>Extendidas.</p> <p>C-10 Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la optimización de las actividades cotidianas.</p> <p>C- 11 Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para difusión de productos y servicios en beneficio del desarrollo personal y profesional.</p>
Habilidades socioemocionales	<p>Dimensión: ELIGE T</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Toma responsable decisiones ● Perseverancia



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CAMPECHE

BACHILLERATO UNIVERSITARIO 2018

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

Estructura de la unidad de aprendizaje	
Unidad de Competencia I	Diseño vectorial
Unidad de Competencia II	Animación vectorial

Unidad de competencia I	Diseño vectorial	Sesiones previstas	20
Competencias genéricas	4 Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados 4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.		
Competencias disciplinares	Básicas C12.- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información. Extendidas. C-10 Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la optimización de las actividades cotidianas.		
Propósito de la Unidad de Competencia	Conoce y aplica las herramientas de diseño vectorial a través de prácticas y resolución de problemas alcanzando las competencias tecnológicas que se requiere en el ámbito profesional.		

EJE DISCIPLINAR	CONTENIDOS		APRENDIZAJE ESPERADO	PRODUCTO ESPERADO
	CENTRAL	ESPECÍFICOS		
Utilizar y gestionar dispositivos y entornos digitales.	1.1 Diseño vectorial	1.1.1. Definición y características del software.	Identificar y utilizar los elementos de la ventana	Investigación de conceptos básicos
		1.2. Empezar a trabajar 1.2.1. Elementos del área de trabajo 1.2.2 Abrir, guardar dibujos	Identificar los elementos básicos: Del manejo de objetos gráficos.	ejercicios y proyecto evaluador



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CAMPECHE

BACHILLERATO UNIVERSITARIO 2018

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

	<p>1.5.3. Unir y dividir nodos</p> <p>1.5.4. Conversión de líneas</p> <p>1.5.5. Tipos de nodos</p> <p>1.5.6. Tratamiento de nodos</p> <p>1.5.7. Tratamiento de curvas</p> <p>1.6. Herramienta texto</p> <p>1.6.1. Texto artístico</p> <p>1.6.2. Color y contorno del texto</p> <p>1.6.3. Adaptar texto a cualquier trayecto</p> <p>1.6.4. Texto en párrafos</p> <p>1.6.5. Vincular/desvincular viñetas</p> <p>1.6.6. Corrector ortográfico</p> <p>1.6.7. Buscar y reemplazar</p> <p>1.7. Transformar objetos</p> <p>1.7.1. Ventana acoplable transformaciones</p> <p>1.7.2. Duplicar un objeto</p> <p>1.7.3. Alinear objetos</p> <p>1.7.4. Agrupar/desagrupar objetos</p> <p>1.7.5. Orden</p> <p>1.7.6. Dar forma</p> <p>1.7.7. Combinar objetos</p> <p>1.7.8. Bloquear objetos</p> <p>1.7.9. Anular y repetir</p>	<p>texto artístico aplicando diversas opciones para una presentación profesional del mismo.</p> <p>Identificar las herramientas para la transformación y modificación de un diseño gráfico.</p> <p>Identificar las herramientas para rellenar y modificación de gráficos, imágenes y dibujos.</p> <p>Identificar y utilizar las herramientas de transformación.</p>	<p>ejercicios proyecto evaluador</p> <p>ejercicios proyecto evaluador</p> <p>ejercicios proyecto evaluador</p>	<p>y</p> <p>y</p> <p>y</p>
--	--	---	--	----------------------------



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CAMPECHE

BACHILLERATO UNIVERSITARIO 2018

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

		<p>1.8. Relleno y contorno personalizado</p> <p>1.8.1. Métodos de relleno</p> <p>1.8.2. Rellenar con un color liso</p> <p>1.8.3. Objetos sin rellenos</p> <p>1.8.4. Rellenar con degradados</p> <p>1.8.5. Relleno de patrón</p> <p>1.8.6. Relleno de textura</p> <p>1.8.7. Copiar relleno de un objeto a otro</p> <p>1.8.8. Cuentagotas y bote de pintura</p> <p>1.8.9. Herramienta contorno</p> <p>1.9. Herramientas de transformación</p> <p>1.9.1. Herramienta cuchillo</p> <p>1.9.2. Herramienta borrador</p> <p>1.9.3. Pincel deformador</p> <p>1.9.4. Pincel agreste</p> <p>1.9.5. Transformación libre</p> <p>1.9.6. Eliminar segmento virtual</p> <p>1.10. Trabajar con capas</p> <p>1.10.1. Administrador de objetos</p> <p>1.10.2. Página maestra</p>		<p>ejercicios y proyecto evaluador</p>
--	--	---	--	--



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CAMPECHE

BACHILLERATO UNIVERSITARIO 2018

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

		1.10.3. Trabajar con capas	
--	--	----------------------------	--

Nivel de dominio de la competencia	COMPETENCIA DESARROLLADA	COMPETENCIA EN PROCESO	COMPETENCIA NO DESARROLLADA
	Entrega completa y en tiempo y forma las evidencias. Exámenes escritos. Calificación aprobatoria de 7.00 a 10.00	No cumple correctamente con sus evidencias. Exámenes escritos. Calificación de 6.00 a 6.99.	No cumple satisfactoriamente con sus evidencias. Exámenes escritos. Calificación menor de 6.0

Secuencia didáctica 1 (20 sesiones)			
	Actividades del alumno	Recursos didácticos	Mecanismo de evaluación
Apertura	Bienvenida y encuadre. Conoce conceptos básicos, ambiente de trabajo y herramientas de trabajo	computadora proyector internet software requerido	Autoevaluación diagnóstica por un formulario
Desarrollo	2. Realiza ejercicios para incrementar su habilidad de innovación gráfica.	computadora proyector internet software requerido	Heteroevaluación Se exponen las actividades y /o ejercicios, el docente los evalúa conforme a los instrumentos de evaluación. Portafolio de evidencias
Cierre	3. Se evalúa a través de un proyecto integrador.	computadora proyector internet software requerido	Lista de cotejo



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CAMPECHE

BACHILLERATO UNIVERSITARIO 2018

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad de competencia II	Animación Vectorial	Sesiones previstas	
Competencias genéricas	4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos		
Competencias disciplinares	Básicas C12.- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información. Extendidas. C- 11 Aplica las tecnologías de la información y la comunicación en el diseño de estrategias para difusión de productos y servicios en beneficio del desarrollo personal y profesional.		
Propósito de la Unidad de Competencia	Usa las herramientas de animación Cor a través de prácticas y resolución de problemas alcanzando las competencias tecnológicas que se requiere en el ámbito profesional.		

EJE DISCIPLINAR	CONTENIDOS		APRENDIZAJE ESPERADO	PRODUCTO ESPERADO
	CENTRAL	ESPECÍFICOS		
Utilizar y gestionar dispositivos y entornos digitales.	2.1. Internet y las páginas Web	2.1.1. ¿Qué es una animación?	Utilizar los conceptos básicos y aplicativos de esta valiosa herramienta de animación en entornos on line y en sitio.	ejercicios y proyecto evaluador
		2.1.2. ¿Por qué usar animaciones vectoriales?		
		2.2. El entorno del software	Identificar rápidamente los elementos básicos de las ventanas	ejercicios y proyecto evaluador
		2.2.1. La Interfaz		
		2.2.2. El Área de Trabajo		
		2.2.3. La Barra de Menús		
		2.2.4. Las Vistas o Zooms		
		2.2.5. Los paneles		
		2.2.6. Organizar los paneles		
		2.2.7. Almacenar la configuración de los paneles	Utilizar las herramientas de las diferentes	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CAMPECHE

BACHILLERATO UNIVERSITARIO 2018

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

		<p>2.3. Dibujo</p> <p>2.3.1. Gráficos vectoriales y mapas de bits</p> <p>2.3.2. La Barra de Herramientas.</p> <p>2.3.3. La Barra de Herramientas Básicas.</p> <p>2.3.4. Herramienta Selección</p> <p>2.3.5. Herramienta Línea</p> <p>2.3.6. Herramienta Texto</p> <p>2.3.7. Herramienta Lápiz</p> <p>2.3.8. Herramienta Brocha</p> <p>2.3.9. Herramienta Borrador</p> <p>2.3.10. Herramienta Cubo de Pintura</p> <p>2.3.11. La Barra de Herramientas Avanzadas</p> <p>2.3.12. Herramienta Pluma</p> <p>2.3.13. Herramienta Lazo</p> <p>2.3.14. Herramienta Subseleccionador</p> <p>2.3.15. Herramienta Bote de Tinta</p> <p>2.4. Gráficos, clips de película y botones</p> <p>2.4.1. Introducción</p> <p>2.4.2. Gráficos</p> <p>2.4.3. Clips de película</p> <p>2.4.4. Botones</p> <p>2.4.5. La biblioteca</p> <p>2.5. Importación archivos</p> <p>2.5.1. Importar archivos gráficos</p>	<p>barras. Utilizar las herramientas de insertar texto y sus fuentes.</p> <p>Utilizar las herramientas de combinación gráfica.</p> <p>Identificar los diferentes tipos de archivos que pueden ser creados en esta herramienta.</p> <p>Identificar el área de trabajo y creación de una animación.</p> <p>Aplicar las herramientas de:</p> <p>Transformación, sonidos, vídeos, depuración y depuración del producto final de animación.</p>	<p>ejercicios y proyecto evaluador</p>
--	--	--	--	--



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CAMPECHE

BACHILLERATO UNIVERSITARIO 2018

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

		<p>2.5.2. Importar archivos de vídeo</p> <p>2.5.3. Importar a la biblioteca</p> <p>2.6. La línea de tiempo</p> <p>2.6.1. Las Capas</p> <p>2.6.2. Distribuir objetos en capas</p> <p>2.6.3. Los fotogramas</p> <p>2.7. Animaciones de movimiento</p> <p>2.7.1. Interpolación de Movimiento</p> <p>2.7.2. Animación de textos</p> <p>2.7.3. Animación de Líneas</p> <p>2.7.4. Interpolación mediante Guía de Movimiento</p> <p>2.8. Transformaciones de forma</p> <p>2.8.1. Interpolación por Forma</p> <p>2.8.2. Transformar Textos</p> <p>2.8.3. Consejos de Forma</p> <p>2.9. Sonidos</p> <p>2.9.1. Importar Sonidos</p> <p>2.9.2. Propiedades de los Sonidos</p> <p>2.9.3 Insertar un Sonido</p> <p>2.9.4. Editar Sonidos</p>		
--	--	---	--	--

Nivel de dominio de la competencia	COMPETENCIA DESARROLLADA	COMPETENCIA EN PROCESO	COMPETENCIA NO DESARROLLADA
	Entrega completa y en tiempo y forma las evidencias.	No cumple correctamente con sus evidencias.	No cumple satisfactoriamente con sus evidencias.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CAMPECHE

BACHILLERATO UNIVERSITARIO 2018

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

Exámenes escritos. Calificación aprobatoria de 7.00 a 10.00	Exámenes escritos. Calificación de 6.00 a 6.99.	Exámenes escritos. Calificación menor de 6.0
---	---	--

Secuencia didáctica 2 (25 sesiones)

	Actividades del alumno	Recursos didácticos	Mecanismo de evaluación
Apertura	Bienvenida y encuadre 1. Conoce conceptos básicos, ambiente de trabajo y herramientas de trabajo	computadora proyector internet software requerido	Autoevaluación diagnóstico por un formulario
Desarrollo	2. Realiza ejercicios para incrementar su habilidad de innovación gráfica.	computadora proyector internet software requerido	Heteroevaluación Se exponen las actividades y /o ejercicios, el docente los evalúa conforme a los instrumentos de evaluación. Portafolio de evidencias
Cierre	3. Se evalúa a través de un proyecto integrador.	computadora proyector internet software requerido	Lista de cotejo

Plan de evaluación para la unidad de aprendizaje

Aspecto a evaluar	Criterios de evaluación	Ponderación
Portafolio evidencias	Integra las evidencias atendiendo los parámetros indicados por el docente en un instrumento de evaluación. Cumple con prácticas de laboratorio.	30%
Ejercicios por tema	Lleva a cabo las diferentes actividades académicas en clase Cumple con prácticas de laboratorio.	30%



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CAMPECHE

BACHILLERATO UNIVERSITARIO 2018

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

Examen	El porcentaje es con relación a la calificación del examen	40 %
--------	--	------

Fuentes de consulta

Básica

- Manual de Corel Draw
- Manual de Macromedia Flash

Complementaria

- Paredes **Bruno, P. J.(2014)**, Diseñando en Corel Draw X-6, 1a. Reimpresión, Edt.Macro EIRL
- Cordoba Moreno, E., Gonzalez A., C., Cordoba G.,C., (2003), Corel Draw 11 Super Fácil, Edit. Alfaomega-Ra- Ma
- Orós Cabello, J. L. (2006), Flas 8 Basic y profesional, Edit. Alfaomega-Ra- Ma

Electrónica (Bases de datos, bibliotecas virtuales etc.)

- Aulaclic.es <http://www.aulaclic.es/coreldraw-x5/index.htm>
- Tutoriales Flash <http://www.tutoriales-flash.com/>

Elaboración:	M.E. S Silvia Yolanda Sánchez Dorantes sysanche@uacam.mx M.C.E Armando Alonzo Jiménez Puga aajimene@uacam.mx M.C.E María Alejandra Sarmiento Bojórquez masarmie@uacam.mx L.I. José Luis Poot Peña jospoot@uacam.mx L.I. José de Jesús Rangel Santana jjrangel@uacam.mx
Revisión y Actualización:	Mtra. Angélica Soto Martínez angcsoto@uacam.mx Coordinadora General Académica.
Coordinación:	Mtra. Alejandra Castillo Tuz ascatil@uacam.mx Psc. Fridied Bojorquez Mucel fibojorq@uacam.mx
Validación:	Comités curriculares EMS UACam 2019
Fecha de aprobación:	Junio 2019