



## PLAN DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

<b>CAMPO DISCIPLINAR</b>	Comunicación
--------------------------	--------------

<b>PROGRAMA DE ASIGNATURA (UNIDADES DE APRENDIZAJE CURRICULAR)</b>
--

Manejo de Programas Multimedia
--------------------------------

OPTATIVA

<b>CLAVE</b>	BCOP.17.03-06
--------------	---------------

<b>HORAS/SEMANA</b>	3
---------------------	---

<b>CRÉDITOS</b>	6
-----------------	---

Dirección de Desarrollo Curricular  
Secretaría Académica



<b>NOMBRE DE LA ASIGNATURA</b>	Manejo de Programas Multimedia	<b>PERÍODO</b>	<b>DURACIÓN</b>	<b>CLAVE</b>
		V/VI	42 horas	BCOP.17.03-06
		<b>HORAS TEÓRICAS</b>		<b>HORAS PRÁCTICAS</b>
		3		0

**PRESENTACIÓN.**

Dentro de un producto de multimedia se requieren dos o más elementos que interactúen conforme a las necesidades del educando. Por lo tanto la asignatura otorga a los alumnos los conocimientos y habilidades para desarrollar un producto multimedia.

La asignatura está integrada por tres unidades de aprendizaje: la primera unidad relativa a conocer lo correspondiente a la multimedia, así como a la edición y captura correcta de textos y audio; la segunda unidad relativa a elaborar videos de fácil captura para el discente; la tercera unidad relativa al diseño de la presentación.

Una finalidad es promover competencias transversales a otras asignaturas que refuerzan la formación tecnológica y científica, e integral de los educandos.



VERDAD, BELLEZA, PROBIIDAD

COMPETENCIAS A DESARROLLAR		
GÉNERICAS	DISCIPLINARES	EXTENDIDAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.</li> <li>- Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humanos, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.</li> <li>- Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la optimización de las actividades cotidianas.</li> <li>- 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.</li> <li>- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.</li> <li>- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la optimización de las actividades cotidianas.</li> <li>- 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.</li> </ul>



VERDAD, BELLEZA, PROBIIDAD

## MAPA ASIGNATURA

UNIDAD TEMÁTICA	RESULTADOS DEL APRENDIZAJE
<b>UNIDAD I:</b> Edición y captura de texto y audio.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Selecciona los programas adecuados para la producción de multimedia.</li><li>- Edita textos y audios.</li></ul>
<b>UNIDAD II:</b> Edición y captura de video.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Compara los diferentes programas de captura y edición de video.</li><li>- Realiza producciones de video.</li></ul>
<b>UNIDAD III:</b> Diseño y realización de presentación multimedia.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Diseña un proyecto multimedia basado en un tema transversal en cualquier área.</li></ul>



**UNIDADES TEMÁTICAS**

UNIDAD I: Edición y captura de texto y audio.		TIEMPO ESTIMADO	14 horas	
<b>COMPETENCIA ESPECIFICA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 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.</li> <li>– Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras.</li> </ul>			
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Selecciona los programas adecuados para la producción de multimedia.</li> <li>– Edita textos y audios.</li> </ul>			
CONTENIDO TEMÁTICO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	CONTEXTO DE APLICACIÓN
1. Introducción a la multimedia. 1.1 La importancia de la multimedia en mundo actual. 1.2 Diferentes programas de multimedia (Flash, Director, Toolbook, Visual).  2. Programas de texto y audio que se utilizan en la multimedia. 2.1 Word, Flash y Excel. 2.2 Gold Wave, Sony Sound Forge, Acid.  3. Edición de audio. 3.1 La onda sonora. 3.2 Captura de audio. 3.3 Formatos de audio. 3.4 Codecs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce la importancia de la multimedia como un recurso para hacer presentación de audiovisuales.</li> <li>• Distingue los diferentes programas que se usan para la realización de producciones de multimedia.</li> <li>• Diferencia entre los diferentes programas de texto y audio para la multimedia.</li> <li>• Aplica programas de audio y codecs para la edición de multimedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación Power Point en equipo de la importancia de la multimedia en el mundo actual.</li> <li>• Investigación individual sobre los diferentes programas y sus ventajas para la realización de multimedia.</li> <li>• Grabación de audio y edición, por equipo, tomando en cuenta los formatos de audio, los codecs, canales y números de bits utilizados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica.</li> <li>• Listas de cotejo.</li> <li>• Coevaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escolar.</li> <li>• Personal.</li> <li>• Social.</li> </ul>



<b>UNIDAD II: Edición y captura de video</b>			<b>TIEMPO ESTIMADO</b>	14 horas
<b>COMPETENCIA ESPECIFICA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la optimización de las actividades cotidianas.</li> <li>– Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.</li> </ul>			
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Compara los diferentes programas de captura y edición de video.</li> <li>– Realiza producciones de video.</li> </ul>			
<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	<b>INDICADORES DE DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	<b>CONTEXTO DE APLICACIÓN</b>
1. Diferentes programas para la captura y edición de video. 1.1 Corel, 3D Animator, Premiere.  2. Formatos de videos. 2.1 Pal. 2.2 Secam. 2.3 Ntsc. 2.4 AVI. 2.5 MOV. 2.6 MPEG.  3. Diseño del proyecto a desarrollar. 3.1 El guión. 3.2 El Story Board.  4. Grabación y edición.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los programas para la captura y edición de video.</li> <li>• Compara las diversas características de los formatos de videos existentes.</li> <li>• Diseña proyectos utilizando adecuadamente el guión y Story Board.</li> <li>• Utiliza los programas y formatos adecuados para la realización de un proyecto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De manera individual, elaborar un diagrama que contenga los diversos programas de edición de video y sus características.</li> <li>• Guión y un Story Board de un proyecto, por equipo.</li> <li>• Edición del video del proyecto anterior.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de cotejo.</li> <li>• Rúbrica.</li> <li>• Portafolio de evidencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escolar.</li> <li>• Personal.</li> <li>• Social.</li> </ul>



UNIDAD III: Diseño y realización de presentación multimedia.			TIEMPO ESTIMADO	
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA:</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– Analiza los beneficios e inconvenientes del uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la optimización de las actividades cotidianas.</li> <li>– 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.</li> </ul>		
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		– Diseña un proyecto multimedia basado en un tema transversal en cualquier área.		
CONTENIDO TEMÁTICO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	CONTEXTO DE APLICACIÓN
1. Elección de la herramienta de diseño.  2. Diseño del proyecto. 2.1 Tema. 2.2 Guión. 2.3 Búsqueda de Información. 2.4 Elección de tipografías. 2.5 Pantallas. 2.6 Drivers.  3. Edición y captura del texto y audio.  4. Prueba y corrección.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las herramientas de diseño.</li> <li>• Propone diversas estrategias para el diseño del proyecto.</li> <li>• Diseña el proyecto.</li> <li>• Produce materiales audiovisuales.</li> <li>• Evalúa la efectividad del material producido y reconstruye con base a las críticas del material.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reporte de la selección de herramientas del diseño.</li> <li>• Expone en plenaria el proyecto multimedia terminado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Listas de cotejo.</li> <li>• Rúbrica.</li> <li>• Portafolio de evidencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escolar.</li> <li>• Personal.</li> <li>• Social.</li> </ul>



#### BIBLIOGRAFÍA

- Adobe flash. Guía del usuario. © 2007 Adobe Systems Incorporated
- Manual de MACROMEDIA DIRECTOR. 2012 Adobe Systems Incorporated
- MANUAL DE SONY SOUND FORGE. Sony creative software inc.
- MANUAL DE GOL WAVE. Goldwave inc.
- MANUAL DE ACID. ACID Pro 7 Manual
- MANUAL DE VISUAL.
- MANUAL DE FLASH. Adobe Systems Incorporated.

#### REFERENCIAS DE INTERNET

- Cursos **de Premiere** disponible en <http://www.aulaclic.es>





VERDAD, BELLEZA, PROBIIDAD

UNIVERSIDAD  
AUTÓNOMA de  
TAMAULIPAS

Secretaría Académica  
Dirección de Desarrollo Curricular

FECHA DE ELABORACIÓN
30-Noviembre-2011