



UAEM | Universidad Autónoma
del Estado de México



Universidad Autónoma del Estado de México • Secretaría de Docencia • Dirección de Estudios Profesionales

Universidad Autónoma del Estado de México

Licenciatura en Informática Administrativa 2003

Programa de Estudios:

Graficación y Multimedia



I. Datos de identificación

Licenciatura

Unidad de aprendizaje Clave

Carga académica	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="8"/>
	Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas	Créditos

Período escolar en que se ubica

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Seriación
UA Antecedente UA Consecuente

Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso	<input type="checkbox"/>	Curso taller	<input checked="" type="checkbox"/>
Seminario	<input type="checkbox"/>	Taller	<input type="checkbox"/>
Laboratorio	<input type="checkbox"/>	Práctica profesional	<input type="checkbox"/>
Otro tipo (especificar)	<input type="text"/>		

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido	<input type="checkbox"/>	No escolarizada. Sistema virtual	<input type="checkbox"/>
Escolarizada. Sistema flexible	<input checked="" type="checkbox"/>	No escolarizada. Sistema a distancia	<input type="checkbox"/>
No escolarizada. Sistema abierto	<input type="checkbox"/>	Mixta (especificar)	<input type="text"/>

Formación común

Administración 2003	<input type="checkbox"/>	Contaduría 2003	<input type="checkbox"/>
Mercadotecnia 2010	<input type="checkbox"/>		

Formación equivalente

	Unidad de Aprendizaje
Administración 2003	<input type="text"/>
Contaduría 2003	<input type="text"/>
Mercadotecnia 2010	<input type="text"/>



II. Presentación

Las tecnologías de hardware y software informático evolucionan día con día, por lo que es imperante que los Licenciados en Informática Administrativa se mantengan actualizados en relación al software existente, para ofrecer soluciones adecuadas a las necesidades de las organizaciones

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	Sustantivo
Área Curricular:	Informática
Carácter de la UA:	Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

El programa educativo tiene como misión detectar y satisfacer necesidades organizacionales relativas al uso y empleo de información administrativa. Está diseñado para recabar y organizar los datos y procesos necesarios para el buen funcionamiento de la organización y cumplimiento de sus objetivos en un mundo globalizado. El resultado final será la creación, administración o mantenimiento de servicios y sistemas de tratamiento de información administrativos integrados y eficientes para la toma de decisiones.

Objetivos del núcleo de formación:

Introducir y formar a los estudiantes en las ciencias y las disciplinas del conocimiento en donde se ubica la profesión en la que se buscan formarse.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Conocerá los paquetes informáticos más usuales, el desarrollo y situación actual de la informática.

Analizará las capacidades y características de los sistemas de cómputo.

Analizará la teoría y técnicas para el desarrollo de software administrativo, así como para el desarrollo de sistemas de información administrativa para la auditoría informática y la administración informática.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Introducir al alumno en los conceptos, conocimiento y aplicación de la graficación y multimedia, para el desarrollo de páginas Web, así como en la aplicación de un editor de imágenes.



VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización

Unidad 1. Diseño y creación multimedia

1.1 Evolución interactiva

De multimedia a hipermedia

Multimedia

Multimedia interactiva

Hipertexto

Hipermedia

1.2 Estructuración básica multimedia

Elementos Multimedia

Herramientas

Multimedia

1.3 Modelado multimedia

Metodologías

Unidad 2. Diseño y Creación de Imágenes

2.1 Conceptos, conocimiento del entorno, diseño de imágenes digitales, trabajo básico con imágenes digitales (creación, abrir, archivar, cerrar, importar, exportar, formatos de color.)

2.2 Selecciones y Máscaras (selección de color, paletas, máscaras, edición de selecciones, pegado, relleno, modificación de una selección).

2.3 Herramientas

2.4 Objetos (creación de objetos, mostrar, cambio de posición, agrupación, alineación, reflejar, transformar, sombras, fundidos)

2.5 Herramientas adicionales

Recortado de imágenes, enderezado de imágenes, restaurado de imágenes, ensamblado de imágenes, efectos y filtros, creación y manejo de lentes

Unidad 3. Diseño y Creación de páginas WEB

3.1 Conceptos iniciales, diseño (colores), estructuras de páginas Web, introducción al HTML, programación en HTML



Conocimiento del entorno
Diseño de sitio
Estilos (CSS)
Tablas, tablas dinámicas.
Vínculos, marcos, imágenes
Diseño y trabajo con formularios.

VII. Sistema de evaluación

Durante el semestre se aplicarán dos evaluaciones parciales.

Conceptos	Porcentajes
Evaluación Teórica	
1er examen parcial teórico	50%
2º examen parcial teórico	50%
Total examen teórico	100%
Evaluación Práctica	
1er evaluación práctica parcial Elaboración de una página Web Elaboración de un cartel para un propósito específico	50%
2ª evaluación práctica parcial Proyecto	50%
Total Evaluación Práctica	100%

VIII. Acervo bibliográfico

Básica

José Luis Orós DreamWeaver CS3 Editorial Alfaomega Ra Ma, 2008

Juan Carlos Orós. XHTML, JavaScript y CSS. Editorial Alfaomega Ra Ma, 2008

Complementaria

El Gran libro de Dreamweaver CS4

Coedición Alfaomega, Marcombo, 2009

Vaug - Vaughan han Tay. Multimedia Making It Work (Sixth Edition). Editorial Mac Graw Hill Technology Education, 2004



UAEM | Universidad Autónoma
del Estado de México

SD
Secretaría de Docencia



Universidad Autónoma del Estado de México • Secretaría de Docencia • Dirección de Estudios Profesionales

More - Moreno Antonio. Diseño Ergonómico de aplicaciones Hipermedia. Editorial Barcelona Paidós, 2000

Dimitris N. Chorafas, Heinrich Steinmann. Realidad Virtual. Ed. Mac Graw Hill