



Programa de Unidad de Aprendizaje

1. IDENTIFICACION

Programa Educativo en el que se imparte la Unidad de Aprendizaje (UA): <input checked="" type="checkbox"/> IMEC <input type="checkbox"/> IBIO <input type="checkbox"/> IELC <input type="checkbox"/> INME <input type="checkbox"/> INDU <input type="checkbox"/> IAI <input type="checkbox"/> IVDE <input type="checkbox"/> LTIN			
Clave de la UA: IE083		Nombre de la UA: Multimedia	
Tipo de UA: Curso - Taller	H Teoría: 20	H Práctica: 60	Créditos: 7
Conocimientos previos: Técnicas de Programación			
UA prerequisite: Haga clic o pulse aquí para escribir texto.		UA simultánea: Haga clic o pulse aquí para escribir texto.	
Área de Formación de la UA: OA		Eje curricular de la UA: Elija un elemento.	
Departamento responsable de la UA: Departamento de Ciencias Exactas y Tecnología			
Academia: Cómputo		Fecha de última revisión o actualización: Octubre de 2024	

2. COMPETENCIAS

Seleccionar máximo 3 Atributos de Egreso (AE) a los que contribuye esta UA y su nivel de contribución. Las actividades de aprendizaje deben diseñarse de acuerdo con el nivel elegido.

AE - CACEI	AE - IMEC	AE - IBIO	AE - IELC	AE - INME	AE - INDU	AE - IAI	AE - IVDE	AE - LTIN	Nivel:
<input type="checkbox"/> AE CACEI 1	<input type="checkbox"/> AE-IMEC-1 <input type="checkbox"/> AE-IMEC-2	<input type="checkbox"/> AE-IBIO-1	<input type="checkbox"/> AE-IELC-1	<input type="checkbox"/> AE-INME-1	<input type="checkbox"/> AE-INDU-1	<input type="checkbox"/> AE-IAI-1	<input type="checkbox"/> AE-IVDE-1	<input type="checkbox"/> AE-LTIN-1	Elija un elemento.
<input type="checkbox"/> AE CACEI 2	<input type="checkbox"/> AE-IMEC-5 <input type="checkbox"/> AE-IMEC-6 <input type="checkbox"/> AE-IMEC-13	<input type="checkbox"/> AE-IBIO-2	<input type="checkbox"/> AE-IELC-2	<input type="checkbox"/> AE-INME-3 <input type="checkbox"/> AE-INME-5	<input type="checkbox"/> AE-INDU-2	<input type="checkbox"/> AE-IAI-2	<input type="checkbox"/> AE-IVDE-2	<input type="checkbox"/> AE-LTIN-2	Elija un elemento.
<input checked="" type="checkbox"/> AE CACEI 3	<input checked="" type="checkbox"/> AE-IMEC-3 <input type="checkbox"/> AE-IMEC-4 <input type="checkbox"/> AE-IMEC-13	<input type="checkbox"/> AE-IBIO-3 <input type="checkbox"/> AE-IBIO-9	AE-IELC-3	<input type="checkbox"/> AE-INME-4	<input type="checkbox"/> AE-INDU-3	<input type="checkbox"/> AE-IAI-3	<input type="checkbox"/> AE-IVDE-3	<input type="checkbox"/> AE-LTIN-3	Medio
<input type="checkbox"/> AE CACEI 4	<input type="checkbox"/> AE-IMEC-7 <input type="checkbox"/> AE-IMEC-8	<input type="checkbox"/> AE-IBIO-4 <input type="checkbox"/> AE-IBIO-5	<input type="checkbox"/> AE-IELC-4	<input type="checkbox"/> AE-INME-2	<input type="checkbox"/> AE-INDU-4	<input type="checkbox"/> AE-IAI-4	<input type="checkbox"/> AE-IVDE-4	<input type="checkbox"/> AE-LTIN-4	Elija un elemento.
<input type="checkbox"/> AE CACEI 5	<input type="checkbox"/> AE-IMEC-10	<input type="checkbox"/> AE-IBIO-6 <input type="checkbox"/> AE-IBIO-7	<input type="checkbox"/> AE-IELC-6	<input type="checkbox"/> AE-INME-9	<input type="checkbox"/> AE-INDU-5	<input type="checkbox"/> AE-IAI-5	<input type="checkbox"/> AE-IVDE-5	<input type="checkbox"/> AE-LTIN-5	Elija un elemento.

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).



Programa de Unidad de Aprendizaje

<input checked="" type="checkbox"/> AE CACEI 6	<input checked="" type="checkbox"/> AE-IMEC-11 <input type="checkbox"/> AE-IMEC-12	<input type="checkbox"/> AE-IBIO-8	AE-IELC-6	<input type="checkbox"/> AE-INME-6 <input type="checkbox"/> AE-INME-7 <input type="checkbox"/> AE-INME-8	<input type="checkbox"/> AE-INDU-6	<input type="checkbox"/> AE-IAI-6	<input type="checkbox"/> AE-IVDE-6	<input type="checkbox"/> AE-LTIN-6	Medio
<input type="checkbox"/> AE CACEI 7	<input type="checkbox"/> AE-IMEC-9	<input type="checkbox"/> AE-IBIO-10 <input type="checkbox"/> AE-IBIO-11	<input type="checkbox"/> AE-IELC-5	<input type="checkbox"/> AE-INME-10	<input type="checkbox"/> AE-INDU-7	<input type="checkbox"/> AE-IAI-7	<input type="checkbox"/> AE-IVDE-7	<input type="checkbox"/> AE-LTIN-7	Elija un elemento.

*Atributos de Egreso de cada PE y su equivalencia con los del CACEI (<https://www.lagos.udg.mx/debit>).

3. DESCRIPCIÓN

Breve presentación o descripción de la UA, su alcance e incluir implícitamente sus objetivos (usar taxonomía de Bloom o Marzano).

Reconocer y definir los aspectos básicos relativos a la variedad de medios de expresión, de comunicación de datos y de información a través de la multimedia.
Presentar las técnicas utilizadas en el diseño, uso e implementación de presentaciones multimedia; el estudio de hardware, software y su interfaz con el usuario.
Analizar los aspectos relacionados con el software dentro de sus diferentes aplicaciones como: diseño gráfico, animación, video sonido y de cómo interactúan para formar un desarrollo.

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).

Sede Lagos de Moreno

Av. Enrique Díaz de León No. 1144, Colonia Paseos de la Montaña, C.P. 47460
Lagos de Moreno, Jalisco, México
Teléfono: +52 (474) 742 4314, 742 3678, 746 5383, 746 4563

Sede San Juan de los Lagos

Calle Tenazas S/N, Colonia El Herrero, C.P. 47000
San Juan de los Lagos, Jalisco, México
Teléfono: +52 (395) 785 4000



Programa de Unidad de Aprendizaje

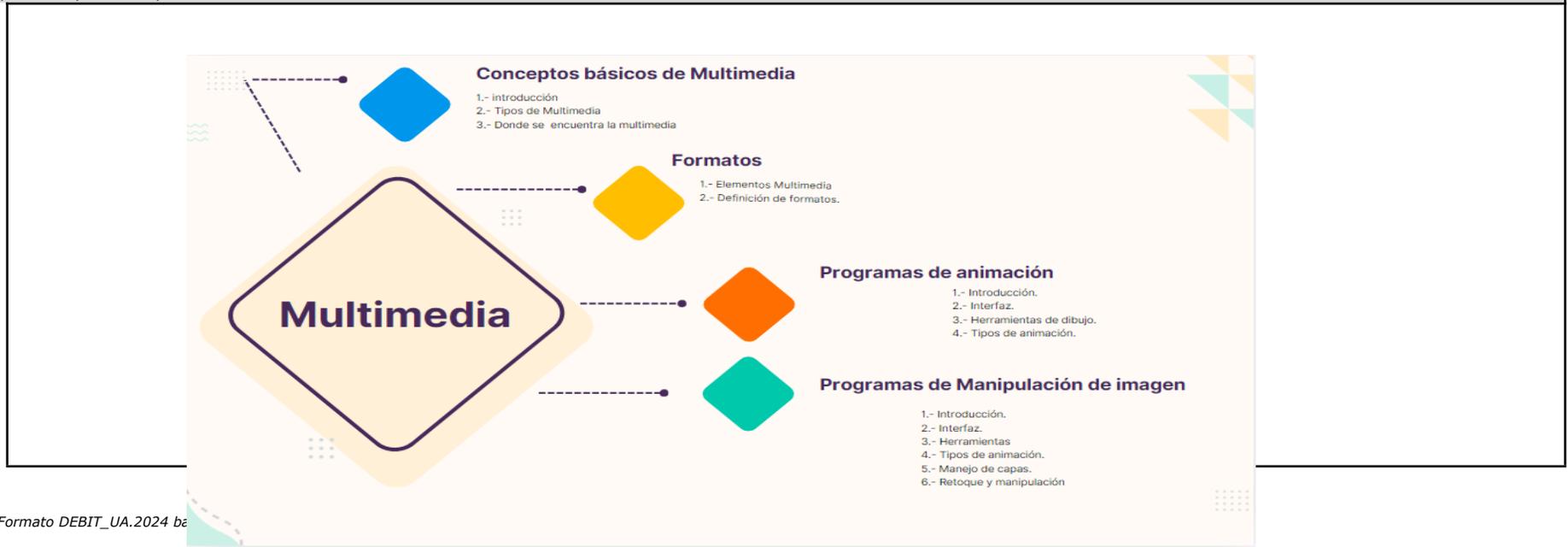
4. PRINCIPALES RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN LA UA

¿Qué es lo que se espera que aprenda el estudiante? Y de esto se aportará evidencia al concluir cada módulo.

- M1.- Practicar y aplicar los conceptos introductorios que le permitan al estudiante tener una concepción clara de lo que es Multimedia.
- M2.- Mediante clase teórica- práctica se analizarán los diferentes tipos de formatos utilizados en Multimedia para que el alumno sea capaz de aplicar cada uno de estos de la mejor manera según los diferentes softwares que al momento se tienen en el entorno de multimedia.
- M3.- Practicar y aplicar los diferentes programas de animación para que el alumno sea capaz de crear sus propios elementos multimedia.
- M4.- De forma teórica-práctica el alumno deberá conocerá los diferentes programas de manipulación y edición de imágenes.

5. ORGANIZADOR GRÁFICO DE LA UA

Mapa Conceptual, Mapa Mental u otro de los contenidos de la UA.



Formato DEBIT_UA.2024 ba



Programa de Unidad de Aprendizaje



6. CONTENIDO TEMÁTICO DE LA UA

Desglose del contenido por módulos (4 máximo) incluyendo la **planeación**: actividades de docente y estudiantes, recursos didácticos, resultados esperados y el producto final de módulo.

Módulo 1. Conceptos básicos de Multimedia	Resultados de Aprendizaje del módulo ¿Qué se espera que aprenda el estudiante?	Tiempo dedicado al módulo: 12 horas
<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción ● Definición de Multimedia ● Tipos de multimedia ● Multimedia Interactiva ● Hipermedia ● Donde se encuentra la multimedia ● Hogar ● Negocio ● Industria ● Medicina 	<ul style="list-style-type: none"> ● Practicar y aplicar los conceptos introductorios que le permitan al estudiante tener una concepción clara de lo que es Multimedia. 	Recursos didácticos que se utilizarán Computador. Software (office, power point, canva, powtoon). Plataforma Classroom (evidencias de práctica). Libreta de apuntes.
Actividades de Docente durante el módulo <i>Descripción de las estrategias de enseñanza que se utilizarán.</i>	Actividades de Aprendizaje de estudiantes <i>Descripción de actividades (aula, laboratorio, etc.)</i>	Productos de aprendizaje del módulo <i>Evidencia: Tarea, práctica, proyecto, ensayo, etc.</i>

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).



Programa de Unidad de Aprendizaje

<p>1.- Aprendizaje colaborativo. - Aprender con otros a través de la discusión y el trabajo en equipo.</p> <p>2.- Aprendizaje activo. - Participar activamente en el proceso de aprendizaje mediante preguntas, discusiones y exploración.</p> <p>3.- Visualización. - Utilizar imágenes o diagramas para entender conceptos.</p> <p>4.- Uso de recursos adicionales. - Utilizar recursos como libros, videos o tutoriales para complementar el aprendizaje.</p>	<p>1.- Fomento a la creatividad como parte introductoria a la programación multimedia, mediante tres imágenes que su contenido es puntos en desorden tratar de unirlos sin dejar ninguno fuera y formar una figura.</p> <p>2.- Conceptualización de multimedia, de forma colaborativa en un archivo en drive creación de un mapa mental donde se plasmen la percepción de cada uno sobre multimedia.</p> <p>3.- Mediante investigación previa se discutirá en plenaria las diferentes fases de la historia de la historia de la multimedia para posteriormente crear una representación gráfica a través de una simulación de una historieta.</p> <p>3.- Conceptualización de los tipos de multimedia para posteriormente mediante la práctica ponerlos en práctica mediante diferentes softwares básicos como power point en su versión de banner, animaciones predeterminadas, canva o powtoon.</p> <p>4.- Realizar una coevaluación de estos tipos de multimedia mediante un panel en línea donde se realizarán las retroalimentaciones y calificaciones por parte de los mismos alumnos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realizar un anuncio publicitario mediante las diferentes plataformas gratuitas que se encuentran en línea tomando como base rescatar y aplicar todos los tipos de multimedia (Interactiva, hipermedia y diseño)
<p>Módulo 2. Formatos</p>	<p>Resultados de Aprendizaje del módulo <i>¿Qué se espera que aprenda el estudiante?</i></p>	<p>Tiempo dedicado al módulo: 20 horas</p>

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).



Programa de Unidad de Aprendizaje

<ul style="list-style-type: none"> ● Elementos multimedia ● Texto ● Imagen ● Animación ● Video ● Sonido ● Definición de formatos ● Sonido ● Video ● Imagen 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mediante clase teórica- práctica se analizarán los diferentes tipos de formatos utilizados en Multimedia para que el alumno sea capaz de aplicar cada uno de estos de la mejor manera según los diferentes softwares que al momento se tienen en el entorno de multimedia. 	<p>Recursos didácticos que se utilizarán</p> <p>Computador. Software (office, power point, canva, powtoon o plataformas gratuitas de edición). Software Visual Studio Code (Python y PHP). Plataforma Classroom (evidencias de práctica). Libreta de apuntes.</p>
<p>Actividades de Docente durante el módulo <i>Descripción de las estrategias de enseñanza que se utilizarán.</i></p>	<p>Actividades de Aprendizaje de estudiantes <i>Descripción de actividades (aula, laboratorio, etc.)</i></p>	<p>Productos de aprendizaje del módulo <i>Evidencia: Tarea, práctica, proyecto, ensayo, etc.</i></p>
<p>1.- Aprendizaje colaborativo. - Aprender con otros a través de la discusión y el trabajo en equipo. 2.- Aprendizaje activo. - Participar activamente en el proceso de aprendizaje mediante preguntas, discusiones y exploración. 3.- Visualización. - Utilizar imágenes o diagramas para entender conceptos. 4.- Uso de recursos adicionales. - Utilizar recursos como libros, videos o tutoriales para complementar el aprendizaje. 5.- Asociación. - Conectar nueva información con conocimientos previos. 6.- Práctica. - Aplicar lo aprendido en situaciones reales.</p>	<p>1.- Investigación previa sobre los elementos que integran la programación multimedia. 2.- Conceptualización de los elementos multimedia al igual que definición de formatos. 3.- De forma práctica realizar ejercicios que le permitan usar cada uno de los conceptos del punto anterior a los estudiantes en situaciones prácticas. 4.- Conocimiento sobre los comandos utilizados en Python sobre los diferentes elementos multimedia. 5.- Crear una página web simple e incluir por lo menos 5 elementos multimedia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El cumplimiento y realización de las prácticas donde se trabajó cada uno de los ejemplos de los elementos multimedia y de definición de formatos.

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).



Programa de Unidad de Aprendizaje

Módulo 3. Programas de animación	Resultados de Aprendizaje del módulo <i>¿Qué se espera que aprenda el estudiante?</i>	Tiempo dedicado al módulo: 24 horas
<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción a los programas de animación ● La interfaz de los programas de animación ● Herramientas de dibujo ● Animación cuadro a cuadro ● Animación de interpolación de movimiento ● Capas, símbolos, bibliotecas ● Manejo de Mascaras ● Usando líneas guía ● Uso de escenas y botones ● Manejo de sonido 	<ul style="list-style-type: none"> ● Practicar y aplicar los diferentes programas de animación para que el alumno sea capaz de crear sus propios elementos multimedia. 	Recursos didácticos que se utilizarán Computador. Software adobe Flash /photoshop Recursos extras: powtoon, www. voicemaker.in Plataforma Classroom (evidencias de práctica). Libreta de apuntes.
Actividades de Docente durante el módulo <i>Descripción de las estrategias de enseñanza que se utilizarán.</i>	Actividades de Aprendizaje de estudiantes <i>Descripción de actividades (aula, laboratorio, etc.)</i>	Productos de aprendizaje del módulo <i>Evidencia: Tarea, práctica, proyecto, ensayo, etc.</i>
1.- Aprendizaje colaborativo. - Aprender con otros a través de la discusión y el trabajo en equipo. 2.- Aprendizaje activo. - Participar activamente en el proceso de aprendizaje mediante preguntas, discusiones y exploración. 3.- Visualización. - Utilizar imágenes o diagramas para entender conceptos. 4.- Uso de recursos adicionales. - Utilizar recursos como libros, videos o tutoriales para complementar el aprendizaje. 5.- Asociación. - Conectar nueva información con conocimientos previos. 6.- Práctica. - Aplicar lo aprendido en situaciones reales.	1.- Introducción a los programas de animación de forma conceptual. 2.- Conceptualización en clase y ejercicios prácticos de la interfaz que manejan algunos programas de animación. 3.- Conceptualización en clase y ejercicios prácticos sobre las herramientas que se manejan en los softwares especializados en animación.	<ul style="list-style-type: none"> ● El cumplimiento y realización de las prácticas donde se trabajó cada uno de los ejemplos de los elementos multimedia aplicados en los diferentes programas de animación.

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).



Programa de Unidad de Aprendizaje

7.- Visualización. - Utilizar imágenes o diagramas para entender conceptos.	4.- Ejercicios prácticos del uso de capas, manejo de máscaras, escenas, botones y sonido.	
---	---	--

Módulo 4. Programas de manipulación de imagen	Resultados de Aprendizaje del módulo <i>¿Qué se espera que aprenda el estudiante?</i>	Tiempo dedicado al módulo: 24 horas
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son? Y ¿para qué sirven? • La interfaz de los programas de manipulación de imagen • Herramientas • Conceptos básicos (Tamaños de imagen, documento, papel) • Manejo de capas • Retoque, manipulación y transformación de imágenes 	De forma teórica-práctica el alumno deberá conocerá los diferentes programas de manipulación y edición de imágenes.	Recursos didácticos que se utilizarán Computador. Software adobe Flash /photoshop Recursos extras: powtoon, www. voicemaker.in Plataforma Classroom (evidencias de práctica). Libreta de apuntes.
Actividades de Docente durante el módulo <i>Descripción de las estrategias de enseñanza que se utilizarán.</i>	Actividades de Aprendizaje de estudiantes <i>Descripción de actividades (aula, laboratorio, etc.)</i>	Productos de aprendizaje del módulo <i>Evidencia: Tarea, práctica, proyecto, ensayo, etc.</i>
1.- Aprendizaje colaborativo. - Aprender con otros a través de la discusión y el trabajo en equipo.	1.- Conceptualización en clase del concepto de manipulación de imagen y para qué sirve.	

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).



Programa de Unidad de Aprendizaje

<p>2.- Aprendizaje activo. - Participar activamente en el proceso de aprendizaje mediante preguntas, discusiones y exploración.</p> <p>3.- Visualización. - Utilizar imágenes o diagramas para entender conceptos.</p> <p>4.- Uso de recursos adicionales. - Utilizar recursos como libros, videos o tutoriales para complementar el aprendizaje.</p> <p>5.- Asociación. - Conectar nueva información con conocimientos previos.</p> <p>6.- Práctica. - Aplicar lo aprendido en situaciones reales.</p> <p>7.- Visualización. - Utilizar imágenes o diagramas para entender conceptos.</p>	<p>2.- elaboración de mapa conceptual de forma colaborativa en un archivo de drive donde todos puedan aportar ideas y concretar la actividad.</p> <p>3.- Conceptualización y ejercicios prácticos que permitan al alumno conocer la interfaz de estos programas de manipulación de imagen al igual que el uso de las herramientas de las cuales disponen. pueda ser construido de forma colaborativa.</p> <p>4.- Ejercicios prácticos que permitan combinarlas herramientas de manejo de capas.</p> <p>5.- Ejercicios prácticos que permitan la comprensión y utilización de herramientas de retoque, manipulación y transformación de imágenes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El cumplimiento y realización de las prácticas donde se trabajó cada uno de los ejemplos de los elementos multimedia aplicados a la manipulación de imágenes • Proyecto Integrador donde se gestione de forma práctica la mayor parte de los elementos vistos en el curso, realizando de forma grupal con un máximo de tres integrantes una página web, que incluya, banner informativos y esta misma se utilicé para difundir la cartelera de un pequeño cortometraje utilizando las herramientas de animación.
--	--	---

7. MODALIDADES DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

En la presente unidad de aprendizaje se sugieren diversas estrategias ya sea para activar conocimientos o comprensión, reproducción, aplicación o creación, entre las que se recomiendan, enunciar los pasos de algún algoritmo, mapas cognitivos, mapas mentales, cuadro sinóptico, diagramas, investigación, mapas conceptuales, resolución de problemas, aprendizaje basado en problemas, entre otras.

Es importante que las situaciones estén relacionadas al contexto de los estudiantes y de ser necesario hacer un análisis de errores en la solución de problemas.

Se recomienda que las diversas situaciones se aborden a partir de un problema generador, para representarlo en forma abstracta y a partir de él, teorizar al respecto y buscar estrategias para explicar el comportamiento de la situación y poder con ello resolver el problema. Las actividades de aprendizaje que se diseñen pueden incluir uno o más de los contenidos mencionados, e ir aumentando el grado de complejidad de estas **de acuerdo con el nivel de logro del AE propuesto**.

Se recomienda que los alumnos trabajen en pequeños grupos formados de 3 a 5 integrantes, para que, en forma colaborativa, analicen los problemas y diseñen estrategias para resolverlos. El proceso de interacción de los estudiantes les facilita la comprensión del problema y favorece su resolución, además de comprometer al estudiante de su aprendizaje y el de sus compañeros, se pretende que detecte sus necesidades, ya sea de conocimientos o el desarrollar nuevas habilidades, busque la información necesaria para posteriormente volver al problema y resolverlo.

El profesor deberá actuar como facilitador o asesor, sin plantear las soluciones de los problemas propuestos a los estudiantes, guiándolos hacia ellas, ayudándolos a identificar la información relevante y necesaria para encontrar la solución, motivándolos a trabajar en forma colaborativa.

Al concluir cada una de las actividades se invita al profesor a retroalimentar a los alumnos, si lo considera pertinente, promoviendo la **autoevaluación** con el propósito de que el alumno reconozca en que puede mejorar y la **co-evaluación** entre sus pares, la cual tiene dos intenciones, la primera, los alumnos valoren el desempeño de sus pares y la segunda, le permite al docente reconocer el proceso de colaboración al interior de los pequeños grupos y comprobar también el desempeño individual, a través de la percepción de sus compañeros y con ello, poder retroalimentar asertivamente a los estudiantes.

Si el profesor lo considera pertinente, los exámenes parciales escritos pueden realizarse en binas o en forma individual.

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).



Programa de Unidad de Aprendizaje

8. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE		9. PONDERACIÓN DE LA EVALUACIÓN
<i>Distintos procesos de evaluación que pueden aplicarse en cada módulo.</i>		<i>Ninguna ponderación debe ser mayor al 50% del total.</i>
<i>Proceso</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Porcentaje Proceso</i>
Actividades de aprendizaje.	Entregar en tiempo. En el formato solicitado. Presentación con orden y limpieza. Las respuestas son justificadas con argumentos matemáticos. Se da respuesta a las preguntas planteadas. Los ejercicios son resueltos.	30 % Examen departamental/final 20 % Examen Parcial 35 % Actividades, prácticas e investigaciones 15 % Producto integrador de la UA 100 % Autoevaluación - Coevaluación
Producto integrador.	Problemario, Práctica, Proyecto, Diseño, Ensayo, etc. Abstrae la situación planteada y la expresa en lenguaje propio de la matemática. La explicación del razonamiento es clara y detallada. La estrategia empleada para resolver el problema es efectiva. Se apoya en recursos tecnológicos. Encuentra la solución al problema y la presenta dentro del contexto del mismo. Es presentado con los lineamientos de fondo y forma establecidos por el profesor. Se entrega con limpieza y puntualidad.	10. ACREDITACIÓN DE LA UA <i>Requisitos establecidos en la normatividad de la UdeG</i>
Exámenes escritos (parcial, departamental).	Abstrae la situación planteada y la expresa en lenguaje propio de la matemática. La explicación del razonamiento es clara y detallada. La estrategia empleada para resolver el problema es efectiva.	La acreditación de esta UA, en periodo ordinario y extraordinario, se sujeta a los lineamientos establecidos en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara. Esta materia también puede ser sujeta a revalidación, equivalencia o acreditación de acuerdo con la normatividad vigente. https://secgral.udg.mx/normatividad/general
Autoevaluación.	Participé activamente en las actividades propuestas por el Profesor. Busqué información complementaria para favorecer mi aprendizaje sobre la temática abordada en clase. Colaboré con el trabajo del grupo para que todos pudiéramos llegar al logro de la tarea satisfactoriamente. Cumplí con mis actividades de forma puntual y ordenada siguiendo los lineamientos del profesor. Perseveré en la búsqueda de estrategias para llegar a la solución correcta del problema. Utilicé recursos tecnológicos que me ayudaron a resolver las situaciones planteadas. Logré los resultados de aprendizaje del módulo. Realicé mis actividades con honestidad, dedicando mi mejor esfuerzo en su realización.	
Co-evaluación.	Constantemente busca y sugiere soluciones a los problemas. Se incorpora al trabajo del grupo.	

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).



Programa de Unidad de Aprendizaje

	<p>Antepone las necesidades del grupo ante la suyas. Se dirige a sus compañeros con cortesía y respeto haciendo aportaciones significativas al trabajo del grupo. Usa bien el tiempo durante las tareas para asegurar que se realicen puntualmente sin que el grupo deba ajustar las fechas de trabajo por la demora de esta persona. Trae el material necesario a clase y siempre está listo para trabajar. Se mantiene enfocado en el trabajo que se necesita hacer.</p>
--	--

11. REFERENCIAS

Lista con al menos 3 referencias básicas y 3 complementarias utilizadas en la UA (libros de texto disponibles en biblioteca, y demás materiales de apoyo académico).

- Básica:
 - EnfocArte Photoshop CS3, Oscar Olvera Reyes, Alfa Omega
 - EnfocArte Pothoshop CS4, Oscar Olvera Reyes, Alfa Omega
 - Adobe Flash CS3, Antonio Paniagua Navarro, ANAYA Multimedia
 - Trucos con Adobe Flash CS3, Chris Georgenes.
 - Manual imprescindible de Flash, Antonio Paniagua Navarro , Anaya Multimedia
 - Adobe Flash CS3 Curso Práctico, José Luis Oros, Alfa Omega RAMA
 - Pothoshop CS 3 Súper Fácil, E. Córdoba, González y Córdoba, Alfa Omega.
 - Pothoshop CS3 EnfocArte, Oscar Olvera Reyes, Alfa Omega
- Macromedia Fireworks Mx Diseño Gráfico en la Web, Cesar Pérez, Alfa Omega
- Complementaria:
 - Aprender photoshop CS5 con 100 ejercicios prácticos, MEDIA active
 - Aprender retoque fotografico c/100 ejercicios prácticos, MEDIA active
 - vision por computadora imágenes digitales y aplicaciones, 2DA. EDICIÓN Gonzalo Pajares Martin Sanz, Jesús M. De la Cruz García, Alfa Omega RAMA
- El gran libro de dreamweaver CS4, MEDIA active

12. UA ELABORADA POR:

Lista de docentes que participaron en la última revisión o actualización de esta UA.

Formato DEBIT_UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).



UNIVERSIDAD DE
GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco



División de Estudios de la Biodiversidad
e Innovación Tecnológica

Programa de Unidad de Aprendizaje

- Revisión 27/08/2024 Mtra. Karen Nidia Moreno Campos

Formato DEBIT-UA.2024 basado en artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la UdeG, con enfoque de competencias (atributos de egreso).

Sede Lagos de Moreno
Av. Enrique Díaz de León No. 1144, Colonia Paseos de la Montaña, C.P. 47460
Lagos de Moreno, Jalisco, México
Teléfono: +52 (474) 742 4314, 742 3678, 746 5383, 746 4563

Sede San Juan de los Lagos
Calle Tenazas S/N, Colonia El Herrero, C.P. 47000
San Juan de los Lagos, Jalisco, México
Teléfono: +52 (395) 785 4000