



UAEM | Universidad Autónoma
del Estado de México

SD
Secretaría de Docencia



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:

Diseño por Computadora



I. Datos de identificación

Licenciatura **Informática Administrativa 2003**

Unidad de aprendizaje **Diseño por Computadora** Clave **L16204**

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

Ninguna			Graficación y Multimedia					
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

El licenciado en Informática Administrativa debe mantenerse a la vanguardia en el conocimiento de las tecnologías, por lo cual esta materia pretende dotarlo de herramientas de diseño de páginas Web, animaciones y presentaciones. Esta materia será un apoyo para que el alumno diseñe páginas Web, y presentaciones animadas.

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.



Utilizar la herramienta para mejorar el diseño de sus presentaciones, y para el diseño de páginas Web.

VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización

Unidad 1. Conocimiento del entorno

Objetivo: Aplicará conocimientos de creación de entidades para diseñar dibujos

1.1 Entorno de trabajo

- Identificar menús de flash
- Identificar barras de herramientas de flash
- Identificar caja de herramientas
- Identificar paneles
- Identificar línea del tiempo
- Identificar área de trabajo y escenario
- Utilizar línea
- Utilizar pluma
- Utilizar lápiz
- Utilizar Óvalos
- Utilizar rectángulos
- Utilizar pincel

1.2 Realizar operaciones básicas de edición

- Trazos
- Rellenos
- Colores
- Manejo de Textos
- Empleo de Capas
- Empleo de símbolos, instancias y Bibliotecas
- Manejo de imágenes

Unidad 2. Técnicas de Animación

Objetivo: Conocerá y aplicará las diferentes técnicas de animación



- 2.1 Animaciones fotograma a fotograma
- 2.2 Animaciones por Interpolación
- 2.3 Animaciones de Movimiento
- 2.4 Animaciones de Forma

Unidad 3. Acciones e Interactividad, Publicación de películas

Objetivo: Conocerá y aplicará algunos tipos básicos de acciones y con ello logrará la capacidad de interacción durante una animación y podrá publicar sus películas y videos

- 3.1 Manejar conceptos de interactividad
- 3.2 Tipos Básicos
- 3.3 Botones de Comando
- 3.4 Publicación de Películas
- 3.5 Cómo incluir películas en páginas Web

Unidad 4. Action Script

- 4.1 Acciones
- 4.2 Scripts básicos
- 4.3 Objetos e instancias

VII. Sistema de evaluación

Durante el semestre se aplicarán dos evaluaciones parciales

Conceptos	Porcentajes
1er examen parcial teórico	50%
2º examen parcial teórico	50%
Total Examen Teórico	100%
1er evaluación práctica Prácticas en clase	50%
2ª evaluación práctica Proyecto	50%
Total Examen Práctico	100%



N O T A: Los porcentajes podrán variar de acuerdo a la unidad de aprendizaje y acuerdo de la Académica.

Examen Extraordinario 100%, Examen Título de Suficiencia 100%.

VIII. Acervo bibliográfico

Básica

Jaime Peña, Ma. Carmen Vidal, “Guía de Aprendizaje Flash Mx”. Mc Graw Hill, España 2004

Jose Luis Oros Cabello “Flash 8 Curso Práctico”, Alfaomega Grupo Editor , México 2006.

Complementaria

Adobe Press. “Flash Professional CS5”. Anaya Multidemia. España 2010.

Daniel de la Cruz Heras. “ActionScript 2.0 para Flash 8”. Anaya Multimedia. España 2006.

David Stiller. “ActionScript 3.0 para desarrolladores Flash CS4”. Anaya Multimedia. España 2009.

José Luis Oros Cabello. “Adobe Flash CS4 Professional: Curso Práctico”. Alfaomega Grupo Editor, México 2009.

“El Gran libro de Flash CS4”, Coedición Alfaomega, Marcombo, México 2009