



Universidad Michoacana
de San Nicolás de Hidalgo

UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO
COORDINACIÓN GENERAL DE LA DIVISIÓN DEL BACHILLERATO

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE



1. Datos Generales de la Unidad de Aprendizaje

Nombre de la Unidad de Aprendizaje	Clave	Semestre
Software Especializado para Ciencias Sociales y Humanidades II	6-UAPA-SH-65	6º

Carácter	Obligatoria-área propedéutica	Tipo	Teórico-Práctico

Unidades de Aprendizaje antecedentes	Unidades de Aprendizaje consecuentes
Software Especializado para Ciencias Sociales y Humanidades I	

Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas por semana	Semanas por semestre	Total de horas por semestre	Valor en créditos
1	3	4	16	64	8

Autores del programa	Fecha de elaboración	Fecha de aprobación de los Consejos Técnicos de Bachillerato	
Pablo Cesar Reyes Ramírez Jaime Martínez Vallejo	Enero de 2021	2 de febrero de 2021	
Revisores del programa	Fecha de revisión	Porcentaje de ajuste	Fecha de visto bueno del Consejo Académico de Bachillerato



2. Presentación de la Unidad de Aprendizaje

Propósito y vinculación con el perfil del egresado (justificación de la UA)

El propósito de esta Unidad de Aprendizaje es que el estudiante logre desarrollar habilidades tecnológicas en diferentes herramientas para que no solamente sea un usuario de los nuevos procesos sino un creador de los mismos.

Por tanto, se vincula de manera directa con las siguientes competencias genéricas del perfil del egresado:

- Diseña y desarrolla proyectos multidisciplinarios e innovadores que respondan al contexto, con responsabilidad social.
- Desarrolla habilidades en el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación para resolver problemas reales con destreza y creatividad

Propuesta didáctico-metodológica

Presencial:

Estudios de Casos

Exposiciones

Debates

Aprendizaje orientado a proyectos

Virtual:

Análisis de Casos a partir de videos de Youtube

Colaboración entre estudiantes por medio de entornos virtuales de aprendizaje

Simuladores

Descripción de actividades específicas en las que incorporará al menos dos de los tópicos de formación integral: identidad nicolaita, responsabilidad social, ética, género, educación inclusiva

Construir propuestas de campañas sobre la equidad de género y la ética profesional que se debe de tener en todo el ámbito de vida de los egresados nicoalitas.



Universidad Michoacana
de San Nicolás de Hidalgo

UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO
COORDINACIÓN GENERAL DE LA DIVISIÓN DEL BACHILLERATO

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE



3. Competencias a desarrollar

Eje formativo
Propedéutico de Área
Competencias disciplinares
Desarrolla habilidades en el uso de las tecnologías de la información y comunicación, de manera eficiente y responsable, para la resolución de problemas.

4. Perfil académico del docente

Grado académico:	Licenciatura en Informática, Ingeniería en sistemas computacionales o área afín.
Experiencia:	Al menos dos años de experiencia académica en el área (docencia o investigación)

5. Temas y subtemas

Temas	Subtemas
1. Introducción y presentación la Unidad de Aprendizaje	1.1. Continuación de la Propuesta de Solución (campañas de concientización). 1.2. Productos a Obtener en este Semestre



Universidad Michoacana
de San Nicolás de Hidalgo

UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO
COORDINACIÓN GENERAL DE LA DIVISIÓN DEL BACHILLERATO

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE



<p>2. Edición de Fotografía</p>	<p>2.1. Edición de Fotografía: ¿Qué es?, Herramientas, Técnicas, Conceptos Básicos 2.2. Software a utilizar: Photoshop Photopea Gimp Affinity Pixlr Snapseed</p>
<p>3. Edición de Video</p>	<p>3.1. Edición de Video: ¿Qué es?, Tipos de Edición, Evolución, Conceptos 3.2. Software a utilizar: Adobe Premiere Final Cut Pro X Filmora Avidemux Shotcut VSDC Video Editor DaVinci Resolve 2020 OpenShot</p>
<p>4. Animación</p>	<p>4.1. Animación: ¿Qué es?, Tipos de animación, conceptos 4.2. Software a utilizar: Stop Motion Studio Adobe Animate cc Adobe Character Animator CelAction2D OpenToonz Maya After Effects</p>



6. Criterios de evaluación

CRITERIOS A EVALUAR	PORCENTAJE
Proyecto Integrador (rúbrica)	40%
Participación activa	5%
Realización de Prácticas	25%
Exposición	10%
Cuestionarios/Exámenes	20%
Porcentaje final	100%

7. Fuentes de información

Básica:
<ul style="list-style-type: none"> • Arranz, D. (2018). Domina El Retoque Con Photoshop. J De J Editores • Borngässer, V. y Bouvier, R. (2019). Haz tus películas en stop motion. Editorial Grupo Planeta • Año de Edición: 2019 • Freeman, M. (2018). Exposicion Perfecta, La. Guia Profesional Para Captar Las Mejores Fotografias Digitales. Editorial Blume • Le Freak, C. (2019). Animación visual en vivo. Familia, imagen y Sonido. Ediciones de la U
Complementaria:
<ul style="list-style-type: none"> • Breen, D. (2017). Crea animaciones digitales. Ediciones de la U • Daly, T. (2014). Los Fundamentos De La Fotografia Digital. Editorial Blume • Martos, A. (2017). Fotografía digital. ANAYA • Rodríguez, D. (2011). Edición y post producción de videos. Editorial Macro