

(1) NOMBRE DE LA ASIGNATURA:

COMPUTACION II

(2) CICLO:

SEGUNDO CUATRIMESTRE

(3) CLAVE:

PEG209

(4) OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA:

El alumno evaluara las aplicaciones de la computación a la educación y aprenderá el uso del software para elaborar programas educativos en multimedia

(5) TEMAS Y SUBTEMAS:

1.- LA COMPUTADORA EN LA EDUCACION.

- 1.1. Canal de aprendizaje.
- 1.2. Enseñanza programada.
- 1.3. Simulación.
- 1.4. Multimedia.
- 1.5. Programas.

2.- PLANEACION Y DISEÑO.

- 2.1. Objetivo.
- 2.2. Guion.
- 2.3. Elección de actividades.
- 2.4 Diseño de línea de tiempo.

3.- TEXTO.

- 3.1. Generación.
- 3.2. Edición.
- 3.3. Tipos de texto.
 - 3.1. Interno.
 - 3.2. Externo.

4.- MUSICA Y EFECTOS DE SONIDO.

- 4.1. Generación.
- 4.2. Elección de sonido.
- 4.3. Efectos.
- 4.4. Edición.

5.- FOTOFRAFÍA E IMÁGENES.

- 5.1. Generación.
- 5.2. Elección de Imágenes.
- 5.3. Elección de fotografía.
- 5.4. Edición.

6.- VIDEO.

- 6.1. Generación.

7.-ANIMACION.

7.1. Generación.

7.2. Programa Tridimensional.

7.3. Trasportación.

7.4. Edición.

(6) ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

BAJO LA CONDUCCIÓN DEL DOCENTE

- Practicas de los programas en la computadora.
- Elaboración de reportes y trabajos de otras materias en computación.

DE MANERA INDEPENDIENTE

- Elaboración de un programa educativo con inicio de multimedia.

(7) CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN.

1.- Dos exámenes mensuales	20%
Presentación de trabajos en clase	10%
Resúmenes de lecturas	10%
Examen	
2.- Examen final	20%
Trabajos de investigación	40%
	100%