



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 I	5-UAPA-SH-64	5°

Carácter	Obligatoria-área propedéutica	Tipo	Teórico-práctica

Unidades de Aprendizaje antecedentes	Unidades de Aprendizaje consecuentes
Herramientas Educativas Digitales	Software Especializado para Ciencias Sociales y Humanidades II
Gestión de la Información	

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	Abril 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 en diferentes herramientas computacionales que le permiten un mejor desenvolvimiento en las áreas de sociales y humanidades.

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

- Enfrenta los problemas y retos que se le presentan en su vida cotidiana, de manera creativa conforme a su contexto social, económico y político.
- 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:
Simuladores
Análisis de Casos a partir de videos de Youtube
Colaboración entre estudiantes por medio de entornos virtuales de aprendizaje

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 productos para exposición que involucran los valores nicolaitas y la ética del uso de software y diversos materiales digitales en los ámbitos de la sociedad donde está inmerso.



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. Introducción al uso ético de Software 1.2. Detección de Problemáticas Sociales 1.3. Propuesta de Solución (campañas de concientización). 1.4. Productos a Obtener en este Semestre.
2. Organizadores Gráficos	2.1. Mapas conceptuales, Cuadros Sinópticos, Líneas de tiempo, Flujograma, Diagramas causa – efecto, etc. 2.2. Software a Utilizar:



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>Scapple GoConqur CMapsTools Organigramas Lucid Chart SmartDraw Cacoo Edraw Canva</p>
<p>3. Infografías</p>	<p>3.1. Infografías: ¿Qué son?, ¿Para qué sirven?, ¿Efectividad? 3.2. Software a Utilizar: Infogram Venngage Canva Snappa Pixlr Plyer Maker</p>
<p>4. Dibujo e Ilustración digital</p>	<p>4.1. Dibujo e Ilustración digital: ¿Qué es?, Tipos de ilustraciones digitales, Técnicas, Herramientas, Imágenes Vectoriales e Imágenes de Mapas de Bits. 4.2. Software a Utilizar: SketchBook Krita MediBang Paint Corel Painter</p>
<p>5. Ilustración vectorial y diseño gráfico</p>	<p>5.1. Ilustración vectorial y diseño gráfico: ¿Qué es?, Áreas de trabajo de la Ilustración Vectorial, Tipos de ilustraciones Vectoriales 5.2. Software a Utilizar: Illustrator Photoshop Inkscape Affinity Corel Draw Indesign</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:

- Campi, I. (2020). ¿Qué es el diseño? Editorial Gustavo Gili
- Cavassa, F. (2017). Diseño Gráfico. Empresa Editora Macro
- Dabner, D. y Stewart, S. (2018). Diseño Gráfico. Fundamentos Y Practicas / 6 Ed. Editorial Blume
- Poulin, R. (2019). Fundamentos Del Diseño Gráfico. Los 26 Principios Que Todo Diseñador Gráfico Debe Conocer / 3 Ed. Editorial Promopress
- Lupton, E. y Miller, A. (2017). Teoría Visible La Escritura En El Diseño Gráfico. Diseño / Escritura / Investigación. Optika Editores
- Núñez, S. (2021). Autoedición: Diseño Gráfico. IC Editorial



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



Complementaria:

- Fernández, F. (2015). Manuales De Photoshop Illustrator Indesign Y Catia V5. Autopublicaciones Tagus
- García, A. (2021). Niveles Y Curvas Con Gimp. Alberto Garcia Briz
- Llena, S. (2020). Aprender Illustrator 2020 Con 100 Ejercicios Prácticos. Editorial Marcombo
- Makó, S. (2018). Inkscape Secrets For Beginners. Suzy Makó
- MediActive (2020). Manual De Illustrator Cc. Editorial Marcombo
- Roberts, C. (2015). Visionarios De Diseño Gráfico. Editorial Blume
- Tiburcio, C. (2015). Sociedad Red Del Siglo XXI Y El Diseño Gráfico, La. Formación Y Ejercicio Profesional De Los Diseñadores. Universidad Iberoamericana De Puebla
- Villagrán, I. (2014). Retoque digital de imágenes. ARGG0110 - Diseño de productos gráficos. IC Editorial
- Zappaterra, Y. y Caldwell, C. (2014). Diseño editorial: periódicos y revistas: medios impresos y digitales. Editorial GG