



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-práctica

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		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 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

<b>Eje formativo</b>
Propedéutico de Área
<b>Competencias disciplinares</b>
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

<b>Grado académico:</b>	Licenciatura en Informática, Ingeniería en sistemas computacionales o área afín.
<b>Experiencia:</b>	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**



2. Edición de Fotografía	2.1. Edición de Fotografía: ¿Qué es?, Herramientas, Técnicas, Conceptos Básicos 2.2. Software a utilizar: Photoshop Photopea Gimp Affinity Pixlr Snapseed
3. Edición de Video	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
4. Animación	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



## 6. Criterios de evaluación

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

## 7. Fuentes de información

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