



# MANEJO DE APLICACIONES POR MEDIOS DIGITALES

**MADI-03**

## PROGRAMA DE ESTUDIOS

### UNIDAD 1. Aplicación de herramientas de control de datos, diseño de imágenes y obras impresas.

**Resultado de aprendizaje 1.1 Diseña imágenes creativas de comunicación social por medio del editor de imágenes.**

*A. La identificación de componentes del editor de imágenes.*

- Concepto
- Funciones de la edición digital de imágenes
- Tipos de Software
- Imágenes digitales.
- Teoría del color.
- Imagen de mapa de Bits.
- Imagen vectorial.
- Formato de imagen.
- Editor de Imágenes.

*B. El uso de herramientas para la edición de imágenes*

- Técnicas de edición digital de imágenes.
- Herramientas de:
  - selección.
  - Pintura.
  - Transformación.
  - Rutas.
  - Texto
  - Filtros y capas.

**Resultado de aprendizaje 1.2 Sistematiza y difunde información de hechos en obras escritas mediante el uso del diagramador de páginas, sistemas, servicios y aplicaciones informáticas y uso de diferentes fuentes de información.**

*A. Conociendo el diagramador de páginas*

- Conceptos.
- Diseño de la publicación por tipo de publicación.
- Tipos de obras escritas.
- Periódicos.
- Revistas.
- Carteles.

- Cubiertas.
- Folletos.
- Navegar en ventana principal del diagramador.
- Definir estructura digital de la obra escrita.

*B. La distribución en la plantilla*

- Crear textos.
- Editar estilos de párrafos.
- Insertar elementos.
- Imágenes.
- Formas.
- Polígonos.
- Líneas.
- Usar plantillas.
- Adicionar páginas.
- Exportar con formato PDF.

## **UNIDAD 2. Uso de herramientas digitales para la elaboración y difusión de proyectos.**

### **Resultado de aprendizaje 2.1 Programa los componentes de un proyecto a través del uso del gestor de proyectos.**

*A. El gestor de proyectos.*

- Características del software
- Tipos de gestión de proyectos
- Elementos de la administración de proyectos

*B. Diseño del proyecto*

- Calendarios.
- Programación de tareas.

*C. Programa los elementos del software de gestión de proyectos.*

- Herramienta de Cooperación y comunicación.
- Escala temporal.
- Presupuesto y gestión de recursos.
- Gestión de datos

### **Resultado de aprendizaje 2.2 Diseña y crea un portal en Internet de contenidos multimedia digitales de un proyecto por medio de la aplicación del editor gráfico.**

*A. Diseño de la página Web.*

- Conocimiento tecnológico de Internet.
- Internet y WWW.
- Hipertexto.
- Nociones de HTML
- Conocimiento de las funciones del programa o aplicación a utilizarse.

*B. Propiedades de la página Web.*

- Administrador de sitios en la Web.
- Inserción de textos.
- Enlaces (vínculos)
- Imágenes en la Web.
- Insertar tablas, instrucciones HTML y videos.

### **Resultado de aprendizaje 2.3 Diseña una estrategia de gestión de redes sociales utilizando herramientas especializadas**

*A. La identificación del software de gestión de redes sociales*

- Los usuarios de redes sociales
- Identificar las redes sociales de alcance. Facebook LinkedIn Twitter Google Pinterest Instagram

*B. Diseño de la estrategia para*

- Objetivo
- Movilidad
- Contenido
- Costo
- Evaluación

*C. Programa los elementos del software de gestión de proyectos*

- Estrategia digital.
- Identidad Digital del administrador de redes sociales.
- Selección de las redes sociales.
- La relevancia social.

## TABLA DE PONDERACIÓN

UNIDAD	Resultado de aprendizaje	ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	% Peso Específico	% Peso Logrado	% Peso Acumulado
1. Aplicación de herramientas de control de datos, diseño de imágenes y obras impresas.	1.1 Diseña imágenes creativas de comunicación social por medio del editor de imágenes	1.1.1	15		
	1.2 Sistematiza y difunde información de hechos en obras impresas mediante el uso del diagramador de páginas	1.2.1	15		
	% PESO PARA LA UNIDAD		30		
2 Uso de herramientas digitales para la elaboración y difusión de proyectos.	2.1 Uso de herramientas digitales para la elaboración y difusión de proyectos.	2.1.1	20		
	2.2 Diseña y crea un portal en Internet de contenidos multimedia digitales de un proyecto por medio de la aplicación del editor gráfico.	2.2.1	25		
	2.3 Diseña una estrategia de gestión de redes sociales utilizando herramientas especializadas.	2.3.1	25		
	% PESO PARA LA UNIDAD		70		
	PESO TOTAL DEL MÓDULO		100		