



Guía pedagógica y de evaluación del módulo

Diseño de aplicaciones multimedia

Currículum Laboral

Área(s):

Tecnologías y transporte

Carrera(s):

Profesional Técnico-Bachiller en
Soporte y mantenimiento de equipo de cómputo

5º semestre

Editor: Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica

Módulo: Diseño de aplicaciones multimedia.

Área(s): Tecnología y transporte.

Carrera(s): PT-B en Soporte y mantenimiento de equipo de cómputo.

Semestre(s): Quinto

Horas por semana: 5

Fecha de diseño o actualización: 28 de abril de 2025

Vigencia: a partir de la aprobación de la Junta Directiva y en tanto no se genere un documento que lo actualice.

© Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio, sin autorización por escrito del CONALEP.

Directorio

Rodrigo Alejandro Rojas Navarrete
Dirección General

Ana María Rosas Muciño
Secretaría Académica

Patricia Alejandra Bernal Monzón
Dirección de Diseño Curricular

Diseño de aplicaciones multimedia

Contenido

	Pág.
I	Guía pedagógica
1	Descripción 5
2	Generalidades pedagógicas 6
3	Orientaciones didácticas 8
4	Estrategias de aprendizaje 10
5	Autonomía didáctica 13
II	Guía de evaluación
6	Descripción 14
7	Tabla de ponderación 16
8	Matriz de valoración o rúbrica 17

I. Guía pedagógica

1. Descripción

La Guía Pedagógica, es un documento que integra elementos técnico-metodológicos planteados de acuerdo con los principios y lineamientos del **Modelo Académico del CONALEP**, para orientar la práctica educativa del docente y el proceso de aprendizaje en el alumnado en el desarrollo de habilidades previstas en los programas de estudio.

Tomando en consideración el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS) el docente asume el rol de diseñador didáctico, innovador educativo, agente de transformación social, el cual se rige por principios orientadores, acompañando al estudiantado hacia una participación activa que potencialice su desarrollo; identificando los intereses y necesidades de aprendizaje que le lleven a resolver desafíos en su contexto, favoreciendo con ello el modelo de una escuela abierta, que atienda a la diversidad cultural, lingüística, de género, a la interacción entre grupos sociales, la coherencia entre los valores y objetivos de cada módulo.

Considerando al alumnado como protagonista para la transformación social, a través del desarrollo de un pensamiento crítico, analítico y flexible, se busca acercarle elementos de apoyo que le muestren cómo desarrollar **habilidades, conocimientos, actitudes y valores** en un contexto específico. Mediante la guía pedagógica el alumno podrá **autogestionar su aprendizaje** por medio del uso de estrategias flexibles y apropiadas que se puedan transferir y adoptar a nuevas situaciones y contextos, e ir dando seguimiento a sus avances a través de la autoevaluación, la coevaluación y la evaluación formativa.

2. Generalidades pedagógicas

Nuestro modelo académico se fundamenta en una base pedagógica centrada en la teoría constructivista con un enfoque humanista, que reconoce la diversidad local, regional, nacional e internacional; combinado con el nuevo MCCEMS permite mantener una didáctica que apuesta por el desarrollo de la voluntad de aprender y por la conexión entre el contenido teórico y la realidad.

Se pretende fomentar un aprendizaje, situado, profundo y significativo, que promueva la transversalidad mediante el desarrollo de estrategias de enseñanza basadas en proyectos integradores, que articulen los conocimientos con las unidades de aprendizaje y con los recursos socioemocionales, orientando a la formación integral del estudiantado.

El alumnado asume un rol protagónico en el proceso educativo, involucrándose en la resolución de problemas económicos, políticos, sociales y ambientales para contribuir a la construcción de un mundo más justo, pacífico y sostenible, bajo el acompañamiento, orientación y conducción del docente, quien, basándose en su experiencia, buscará combinar estrategias didácticas que incorporen materiales y recursos significativos para el aprendizaje del estudiante.

De acuerdo con lo anterior, se debe considerar que el papel que juega el alumnado y el personal docente en el marco del Modelo Académico del CONALEP tenga, entre otras, las siguientes características:

El alumnado:

- ❖ Gestiona su aprendizaje permanente.
- ❖ Mejora su capacidad para resolver problemas.
- ❖ Trabaja de forma colaborativa.
- ❖ Se comunica asertivamente.
- ❖ Busca información actualizada de fuentes confiables.
- ❖ Construye su conocimiento.
- ❖ Adopta una posición crítica, autónoma y propositiva.
- ❖ Realiza responsablemente los procesos de autoevaluación y coevaluación.
- ❖ Se vuelve agente de transformación social.
- ❖ Actúa con valores y principios éticos.
- ❖ Practica hábitos saludables para el autocuidado.
- ❖ Construye un pensamiento crítico, analítico y flexible.

El personal docente:

- ❖ Considera necesidades e intereses de los estudiantes que propicien la motivación y participación activa.
- ❖ Domina y estructura los saberes para facilitar experiencias de aprendizaje.
- ❖ Planifica los procesos de enseñanza dirigidos al logro de resultados de aprendizaje de manera efectiva, creativa e innovadora aplicado a su contexto.
- ❖ Evalúa los aprendizajes con un enfoque formativo, retroalimentando para la búsqueda de la mejora continua.
- ❖ Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo.
- ❖ Contribuye a la generación de un ambiente que facilite el desarrollo sano e integral de los estudiantes.
- ❖ Propone proyectos integradores en búsqueda de la transversalidad, para la solución de problemáticas contextuales, vinculadas a la comunidad generando el sentido de la experimentación pedagógica.
- ❖ Utiliza tecnologías de la información y comunicación, tecnologías de aprendizaje y conocimiento, tecnologías del empoderamiento y participación, como recursos didácticos.
- ❖ Agente de transformación social.
- ❖ Participa de forma colaborativa en el trabajo de academias.

3. Orientaciones didácticas

Para el logro del propósito de cada **unidad de aprendizaje** del módulo, se recomienda al personal docente lo siguiente:

- Identificar los componentes básicos de los resultados de aprendizaje para realizar la planeación didáctica, seleccionando actividades pertinentes y contextualizadas, considerando los elementos con los que se puede trabajar el contenido y que promuevan la reflexión, el diálogo y la discusión.
- Plantear el objetivo de cada actividad, asegurando su contextualización de acuerdo con las características de la comunidad, municipio, región y estados, y aplicando métodos y estrategias que favorezcan aprendizajes significativos.
- Abordar conocimientos previos a través de actividades diseñadas para explorar saberes e ideas precedentes, seleccionando aquellas que activen la atención del estudiantado y promuevan la participación.
- Retroalimentar las actividades y trabajos del estudiantado para orientar sobre sus avances y áreas de mejora, promoviendo la coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación para favorecer una retroalimentación formativa y asertiva.
- Plantear actividades dirigidas al trabajo directo con la comunidad, como complemento a lo revisado en clase, y fomentar el aprendizaje práctico fuera del aula, incluyendo dinámicas con la comunidad y familiares.
- Aplicar la transversalidad buscando proyectos que se interrelacionen de forma horizontal y vertical basado en el mapa curricular.
- Promover la coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación para favorecer la retroalimentación formativa y asertiva
- Crear o mantener un repositorio de información digital donde el estudiantado pueda consultar los materiales necesarios.
- Ajustes razonables: Realizar adaptaciones en las prácticas de instrucción y evaluación para estudiantes con necesidades especiales, eliminando barreras y permitiendo su plena participación.
- Ambiente educativo inclusivo: Fomentar un entorno educativo inclusivo y accesible para todos los estudiantes, asegurando la comunicación efectiva entre docentes, padres y especialistas para atender las necesidades específicas de cada estudiante.
- Promover la transparencia, honestidad y responsabilidad en las acciones cotidianas de los estudiantes, desarrollando su pensamiento crítico a través de debates y análisis éticos.
- Motivar a los estudiantes a participar activamente en la vida comunitaria, comprender sus derechos y deberes, y realizar proyectos que integren principios de derechos humanos y respeto mutuo.

- Igualdad: Mantener y promover una postura que fomente la inclusión y valoración de la diversidad, integrando información sobre igualdad y no discriminación. Asegurar entornos educativos inclusivos y seguros, especialmente para mujeres, niñas, adolescentes y personas en situación de vulnerabilidad, impulsando la cultura de paz y respeto en toda la comunidad escolar.
- Durante el desarrollo del módulo, se recomienda considerar la Didáctica de la Formación Socioemocional y los acuerdos del MCCEMS, a fin de integrar en sus prácticas educativas los Recursos Socioemocionales y Ámbitos de la Formación socioemocional del currículum ampliado, enfatizando la formación de estudiantes responsables y comprometidos con su bienestar y el de su comunidad. Los acuerdos se pueden encontrar en las siguientes ligas:
 - Acuerdo número 09/05/24 que modifica el diverso número 09/08/23 por el que se establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior.
https://sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/26394/1/images/a09_05_24.pdf
 - Acuerdo número 09/08/23 por el que se establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior.
https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5699835&fecha=25/08/2023#gsc.tab=0
 - Anexo del Acuerdo número 09/08/23 por el que se establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. https://www.dof.gob.mx/2023/SEP/ANEXO_ACUERDO_MCCEMS.pdf

4. Estrategias de aprendizaje

Para el desarrollo del resultado de aprendizaje 1.1, se recomienda al alumnado:

- Realizar un resumen sobre los aspectos relevantes que sustentan a las diferentes tecnologías multimedia, presentando el producto de su investigación, sus conclusiones e ideas al grupo.
- Participar en la sesión de lluvia de ideas, identificando y describiendo los diferentes elementos que conforman un sistema multimedia.
- Trabajar en equipos de trabajo, para identificar las diferentes las etapas de desarrollo de la multimedia
- Elaborar un ensayo en el que exprese su percepción con respecto a la contribución que los sistemas multimedia le ha dado a distintos espacios dentro de su vida cotidiana.
- **Realizar la actividad de evaluación 1.1.1 considerando la rúbrica correspondiente**

Para el desarrollo del resultado de aprendizaje 1.2, se recomienda al alumnado:

- Realizar una investigación vía internet y elabora una síntesis sobre cada uno de los elementos de hipermedia e hipertexto que comúnmente se emplean para la creación de trabajos multimedia y sus principales aplicaciones.
- Emplear el lenguaje HTML, considerando los aspectos técnicos en sus comandos así como la forma de estructurar programas en dicho lenguaje, realizando la creación de 5 programas sencillos.
- Realizar el análisis de 2 navegadores en Web, considerando sus diferentes tecnologías y aplicaciones, realizando la ficha técnica de cada uno de ellos.
- **Realizar la actividad de evaluación 1.2.1 considerando la rúbrica correspondiente**

Para el desarrollo del resultado de aprendizaje 1.3, se recomienda al alumnado:

- Elaborar una tabla comparativa sobre las principales plataformas empleadas para la producción y manejo de sistemas multimedia.
- Realizar el resumen de los estándares mínimos para conformar un equipo multimedia (MPC), a partir de la investigación desarrollada acerca del tema.

- Seleccionar y exponer dos trabajos publicados en internet, en los que se ejemplifique el manejo de la tecnología hipermedia.
- Aplicar diferentes procedimientos para llevar a cabo la selección de plataformas multimedia, considerando los aspectos técnicos necesarios para su toma de decisiones.
- Elaborar un compendio en el que incluye la terminología empleada en el diseño de aplicaciones multimedia.
- **Realizar la actividad de evaluación 1.3.1 considerando la rúbrica correspondiente**

Para el desarrollo del resultado de aprendizaje 2.1, se recomienda al alumnado:

- Observar las aplicaciones multimedia considerando las diferentes herramientas de software empleadas y describe sus alcances y limitaciones.
- Trabajar en parejas para repetir el procedimiento e identificar aplicaciones y usos alternativos de multimedia, describiendo los requerimientos técnicos necesarios para que el equipo de cómputo sea compatible con ellas.
- Elaborar un cuadro de ventajas y desventajas de los conceptos de: transmedia, intermedia y multimedia.
- **Realizar la actividad de evaluación 2.1.1 considerando la rúbrica correspondiente**

Para el desarrollo del resultado de aprendizaje 2.2, se recomienda al alumnado:

- Analizar 2 imágenes propuestas por el docente y determina las diferencias entre imágenes vectoriales y mapas de bits.
- Realizar un resumen de las características generales de los trabajos con elementos visuales de imagen y video en aplicaciones multimedia y sus posibles variantes.
- Aplicar el procedimiento de incorporación de tipos de archivos fotográficos en una aplicación multimedia, describiendo la forma en que se adecuan las imágenes para sincronizar movimiento y tiempos de visualización.
- Aplicar el procedimiento general para realizar la captura de imágenes en aplicaciones multimedia.
- Emplear el PHOTOSHOP y WINMORPH, para crear los elementos multimedia solicitados por el docente
- **Realizar la actividad de evaluación 2.2.1 considerando la rúbrica correspondiente**

Para el desarrollo del resultado de aprendizaje 2.3, se recomienda al alumnado:

- Realizar un concentrado de medios y formas de identificación de las tecnologías de audio, explicando su uso y aplicaciones.
- Repetir el procedimiento de aplicación y manejo de formatos de sonido, para realizar la animación o ambientación auditiva de dos trabajos solicitados por el docente.

- Emplear el MIDI para desarrollar los elementos de video en una aplicación multimedia propuesta por el docente, cuyo propósito implique actividades interactivas recreativas o académicas.
- Participar en una sesión guiada en internet identificando algunas aplicaciones de herramientas de sonido en la WEB, realizando el resumen sobre los medios y software empleados en dichas tareas.
- Realizar la integración de vídeo en un sistema multimedia, utilizando las herramientas del software MIDI, de acuerdo con las propiedades descritas por el docente.
- Emplear las herramientas para creación de efectos de imagen y sonido en una aplicación multimedia, aplicando el procedimiento para la creación o modificación de imágenes y videos, así como el manejo de formatos en las diferentes tecnologías.
- Realizar la edición y el manejo de las imágenes y video, aplicando el procedimiento y manejo del hardware de digitalización.
- Repetir el ejercicio práctico sobre una imagen prediseñada, realizando el procedimiento de digitalización y la forma de realizar el acondicionamiento del equipo digitalizador.
- Seleccionar los formatos de vídeo para una aplicación multimedia específica, considerando el tipo y calidad de los trabajos a desarrollar.
- Aplicar las técnicas de digitalización y edición de vídeo, considerando los procedimientos estandarizados en videoclips sencillos e incorporando cortos y efectos especiales para tres trabajos complementarios.
- Aplicar el procedimiento de reducción del tamaño del vídeo final y realiza el respaldo de los archivos obtenidos.
- Acceder a sitios y páginas recomendados para reforzar el tema del diseño de aplicaciones multimedia, a partir de la propuesta hecha por el docente, investiga los requisitos para elaborar un demo, solicita la orientación y apoyo necesarios y lo elabora. Publica el demo sobre su aplicación multimedia y solicita la opinión del mismo a los visitantes.
- **Realizar la actividad de evaluación 2.3.1 considerando la rúbrica correspondiente**

5. Autonomía didáctica

De acuerdo con el MCCEMS, las y los docentes tienen la facultad de decidir estrategias pedagógicas basadas en el contexto y las necesidades del estudiantado, utilizando el PAEC, las progresiones de aprendizaje, resultados de aprendizaje o competencias laborales, para planificar y retroalimentar los procesos de enseñanza. La flexibilidad permite adaptar estos programas a la diversidad de contextos educativos y características tanto del estudiantado como del personal docente.

Con ello, se reconoce que la función del personal docente implica, ante todo, una labor de investigación y promoción del autoaprendizaje; fomentando actividades que consideren el aprendizaje contextualizado, colaborativo, participativo y lúdico, así como el diálogo, el trabajo en equipo y la utilización pertinente, sostenible y responsable de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital (TICCAD), en los procesos de la vida cotidiana con una perspectiva crítica de los contenidos y materiales disponibles en medios electrónicos, plataformas virtuales y redes sociales.

En este sentido, el personal docente seleccionará y realizará prácticas y actividades transversales que garanticen un mayor desarrollo de aprendizajes y habilidades, basadas en su experiencia, el contexto del grupo, la comunidad y el desempeño del estudiantado, priorizando las corrientes pedagógicas actuales y las tecnologías de información y comunicación (TIC), las tecnologías del aprendizaje y conocimiento (TAC) y las tecnologías del empoderamiento y la participación (TEP) como herramientas de apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje. De igual manera, se espera que el estudiantado asuma su responsabilidad y tome un papel activo en el proceso de desarrollo de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que le permitirán ingresar al mundo laboral y participar de manera destacada en la sociedad.

II. Guía de evaluación

6. Descripción

La guía de evaluación es un documento que define el proceso de recolección y valoración de las evidencias requeridas por el módulo desarrollado y tiene el propósito de orientar en la evaluación de las habilidades, conocimientos y actitudes adquiridos por el estudiantado, asociados a los Resultados de Aprendizaje; en donde, además, se describen las técnicas y los instrumentos a utilizar, así como la ponderación de cada actividad de evaluación.

Durante el proceso de enseñanza - aprendizaje es importante considerar tres finalidades de evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa.

La **evaluación diagnóstica** nos permite establecer un punto de partida fundamentado en la detección de la situación en la que se encuentran nuestros estudiantes. Permite también establecer vínculos socio-afectivos entre el docente y su grupo. El estudiantado a su vez podrá obtener información sobre los aspectos donde deberá hacer énfasis en su dedicación. El docente podrá identificar intereses, necesidades y características del grupo para orientar adecuadamente sus estrategias. En esta etapa pueden utilizarse mecanismos informales de recopilación de información.

La **evaluación formativa** se realiza durante todo el proceso de aprendizaje del estudiantado, de manera constante, ya sea al finalizar cada actividad de aprendizaje o en la integración de varias de éstas. Tiene como finalidad informar al estudiantado de sus avances con respecto a los aprendizajes que deben alcanzar y advertirle sobre dónde y en qué aspectos tiene debilidades o dificultades para poder regular sus procesos. Aquí se admiten errores, se identifican y se corrigen; es factible trabajar colaborativamente. Asimismo, el personal docente puede asumir nuevas estrategias que contribuyan a mejorar los resultados del grupo, entendiendo que la evaluación es un proceso que construye para retroalimentar y tomar decisiones orientadas a la mejora continua, en distintos rubros.

Finalmente, la **evaluación sumativa** es adoptada básicamente por una función social, ya que mediante ella se asume una acreditación, una promoción, un fracaso escolar, índices de deserción, etc., a través de criterios estandarizados y claramente definidos. Las evidencias se elaboran en forma individual, puesto que se está asignando, convencionalmente, un criterio o valor. Manifiesta la síntesis de los logros obtenidos por ciclo o período escolar.

Con respecto al agente o responsable de llevar a cabo la evaluación, se distinguen tres categorías: la **autoevaluación** que se refiere a la valoración que hace el alumno sobre su propia actuación, lo que le permite reconocer sus posibilidades, limitaciones y cambios necesarios para mejorar su aprendizaje. Los roles de evaluador y evaluado coinciden en la misma persona.

La **coevaluación** es aquella en la que las y los alumnos se evalúan mutuamente, es decir, evaluadores y evaluados intercambian su papel alternativamente; las y los alumnos en conjunto, participan en la valoración de los aprendizajes logrados, ya sea por algunos de sus miembros o del grupo en su conjunto; la coevaluación permite al alumnado y al profesorado:

- Identificar los logros personales y grupales
- Fomentar la participación, reflexión y crítica constructiva ante situaciones de aprendizaje
- Opinar sobre su actuación dentro del grupo
- Desarrollar actitudes que promuevan la integración del grupo
- Mejorar su responsabilidad e identificación con el trabajo
- Emitir juicios valorativos acerca de otros en un ambiente de libertad, compromiso y responsabilidad

La **heteroevaluación** es el tipo de evaluación que con mayor frecuencia se utiliza, donde el docente es quien evalúa, su variante externa, se da cuando agentes no integrantes del proceso enseñanza-aprendizaje son los evaluadores, otorgando cierta objetividad por su no implicación.

En dos rúbricas diferentes de la guía de evaluación se establece un indicador específico para la autoevaluación y coevaluación; a su vez, la heteroevaluación queda establecida en una rúbrica que podría ser evaluada por un experto o docente que no haya impartido el módulo a ese grupo.

Cada uno de los Resultados de Aprendizaje (RA) tiene asignada al menos una actividad de evaluación (AE), a la que se le ha determinado una ponderación con respecto a su complejidad y relevancia. Las ponderaciones de las AE deberán sumar 100%.

7. Tabla de ponderación

La ponderación que se asigna en cada una de las actividades de evaluación se representa en la Tabla de ponderación que, además, contiene los Resultados y Unidades de aprendizaje a las cuales pertenecen. La columna “Actividad de evaluación” indica la codificación asignada a ésta desde el programa de estudios y que a su vez queda vinculada al Sistema de Evaluación Escolar (SAE). Asimismo, la columna “Peso específico”, señala el porcentaje definido para cada actividad; la columna “Peso logrado” es el nivel que la o el alumno alcanzó con base en las evidencias o desempeños demostrados; y la columna “Peso acumulado” se refiere a la suma de los porcentajes alcanzados en las diversas actividades de evaluación a lo largo del ciclo escolar.

Unidad de aprendizaje	Resultado de Aprendizaje	Actividad de Evaluación	% Peso Específico	% Peso Logrado	% Peso Acumulado
1. Identificación de elementos multimedia.	1.1 Identifica las características de las aplicaciones multimedia, considerando sus alcances, ventajas y desventajas.	1.1.1	10%		
	1.2 Determina las herramientas de software necesarias para implementar un sistema multimedia, de acuerdo con el tipo de aplicación.	1.2.1	10%		
	1.3 Aplica los componentes de HTML y establece los requerimientos técnicos de la computadora, de acuerdo con la función multimedia e hipermedia a implementar.	1.3.1	20%		
% PESO PARA LA UNIDAD			40%		
2 Desarrollo de sistemas de aplicación multimedia.	2.1 Selecciona los ambientes de desarrollo multimedia, considerando sus aplicaciones y alcances, así como la necesidad por solventar.	2.1.1	10%		
	2.2 Incorpora elementos visuales de imagen y video en aplicaciones multimedia, considerando su formato y características.	2.2.1	20%		
	2.3 Desarrolla sistemas de aplicación editando efectos de imagen y sonido, empleando software de uso específico.	2.3.1	30%		
% PESO PARA LA UNIDAD			60%		
PESO TOTAL DEL MÓDULO			100%		

8. Matriz de valoración o rúbrica

Otro elemento que complementa a la Tabla de ponderación es la rúbrica o matriz de valoración, que establece los indicadores y criterios a considerar para evaluar una habilidad, destreza o actitud. Una matriz de valoración o rúbrica es, como su nombre lo indica, una matriz de doble entrada en la cual se establecen, por un lado, los indicadores o aspectos específicos que se deben tomar en cuenta como mínimo indispensable para evaluar si se ha logrado el resultado de aprendizaje esperado y, por otro, los criterios o niveles de calidad o satisfacción alcanzados. En las columnas centrales se describen los criterios que se van a utilizar para evaluar esos indicadores, explicando cuáles son las características de cada uno. Los criterios que se han establecido son:

- ✓ **Excelente**, ha alcanzado el resultado de aprendizaje, además de cumplir con los estándares o requisitos establecidos como necesarios en el logro de la habilidad, destreza o actitud, es decir, va más allá de lo que se solicita como mínimo, aportando elementos adicionales en pro del indicador.
- ✓ **Bueno**, ha alcanzado el resultado de aprendizaje, es decir, cumple con los estándares o requisitos establecidos como necesarios para demostrar el logro de la habilidad, destreza o actitud.
- ✓ **Suficiente**, ha alcanzado el resultado de aprendizaje con áreas de mejora.
- ✓ **Insuficiente**, no ha logrado alcanzar el resultado de aprendizaje.

Siglema:	DIMU-20	Nombre del módulo:	Diseño de aplicaciones multimedia	Nombre del alumno:	
Docente evaluador:				Grupo:	Fecha:
Resultado de aprendizaje:	1.1 Identifica las características de las aplicaciones multimedia, considerando sus alcances, ventajas y desventajas.			Actividad de evaluación:	1.1.1 Elabora un cuadro de ventajas y desventajas de las aplicaciones multimedia

INDICADORES	%	CRITERIOS			
		Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
Definición de conceptos básicos: Multimedia y tipos de aplicaciones	15	Define correctamente el concepto de multimedia y distingue claramente entre aplicaciones tradicionales y especiales. Demuestra el conocimiento y dominio de los conceptos, proporcionando ejemplos adecuados.	Define el concepto de multimedia con claridad y distingue los tipos de aplicaciones, Proporciona ejemplos con menor dominio de todos los conceptos.	Presenta una definición general del concepto y de los tipos de aplicaciones, pero con poca profundidad o sin ejemplos.	La definición es incorrecta o confusa; omite los tipos de aplicaciones multimedia.
Características de los sistemas Multimedia	35	Identifica e integra adecuadamente múltiples características multimedia en su análisis (al menos 4 de los siguientes elementos: Texto, imagen, video, sonido, animación, interactividad, digitalización, explicando su impacto. Con ejemplos funcionales o contextuales.	Menciona varias características (al menos 3) de la mayoría de los elementos multimedia con ejemplos funcionales o contextuales.	Menciona pocas características (1 o 2) de manera general, de algunos elementos multimedia, sin explicar su relevancia.	Omite o confunde los elementos multimedia y sus características, o los utiliza de forma incorrecta.
Análisis de ventajas y desventajas de las aplicaciones multimedia.	40	Describe 5 ventajas y desventajas bien argumentadas, contextualizadas y vinculadas a las características del sistema multimedia.	Describe ventajas y desventajas claras, aunque no profundiza en algunas características específicas.	Presenta ideas generales de las ventajas y desventajas, con poco análisis o sin justificar claramente las ventajas y desventajas de las aplicaciones multimedia.	El cuadro está incompleto o presenta información irrelevante o sin relación con las características multimedia.
Organización, presentación y redacción del cuadro	10	La información está organizada, clara y visualmente atractiva. No contiene errores de redacción	La información está ordenada y es legible, con pocos errores de forma o redacción.	La organización es aceptable, pero hay errores de contenido, ortografía o redacción, que dificultan la comprensión del cuadro.	El cuadro está desorganizado, incompleto o con muchos errores que afectan su presentación.

INDICADORES	%	CRITERIOS			
		Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
AUTOEVALUACIÓN		ni ortográficos y sigue una estructura lógica.			
	100				

Siglema:	DIMU-20	Nombre del módulo:	Diseño de aplicaciones multimedia	Nombre del alumno:	
Docente evaluador:				Grupo:	Fecha:
Resultado de aprendizaje:	1.2 Determina las herramientas de software necesarias para implementar un sistema multimedia, de acuerdo con el tipo de aplicación.			Actividad de evaluación:	1.2.1 Elabora un mapa conceptual describiendo principales elementos de: hipertexto, hipermedia y multimedia

INDICADORES	%	C R I T E R I O S			
		Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
Conceptos clave	40	Identifica y describe con claridad todos los conceptos solicitados, estableciendo relaciones correctas entre ellos: elementos de hipermedia e hipertexto, Navegadores en la web, Multimedia en Internet, Requerimientos mínimos para conformar un equipo multimedia Demuestra el conocimiento y dominio de los conceptos, proporcionando ejemplos adecuados.	Identifica los conceptos solicitados con precisión, aunque algunas relaciones podrían estar mejor desarrolladas. Su dominio del tema es aceptable.	Identifica los conceptos básicos, pero con definiciones parciales o relaciones poco claras. Su dominio es limitado.	Omite o define erróneamente los conceptos, sin establecer relaciones entre ellos. Carece dominio del tema.
Integración de contenidos relacionados: HTML, multimedia web, navegadores.	40	Integra correctamente temas como HTML básico, servicios multimedia, buscadores y componentes de la Web y requerimientos mínimos. Enfrenta las dificultades que se le presentan al identificar la relación de los conceptos tomando en cuenta sus valores y fortalezas, frente a retos y obstáculos.	Integra la mayoría de los temas relevantes, aunque puede haber omisiones menores o conceptos superficiales.	Solo incluye algunos temas solicitados, sin suficiente desarrollo o contextualización.	Omite los contenidos requeridos o están erróneamente aplicados.

INDICADORES	%	C R I T E R I O S			
		Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
Presentación visual y uso de herramientas digitales	20	Excelente presentación: diseño claro, uso de colores, tipografía legible. Hace uso de herramientas digitales apropiadas para presentar el mapa conceptual.	Buena presentación: diseño ordenado, aunque con aspectos mejorables en estética o claridad. Hace uso de herramientas digitales para presentar el mapa conceptual.	Presentación funcional, pero con diseño pobre, errores visuales o desorganización. no se emplean herramientas digitales adecuadamente.	Presentación deficiente o ilegible; no se emplean herramientas digitales adecuadamente.
	100				

Siglema:	DIMU-20	Nombre del módulo:	Diseño de aplicaciones multimedia	Nombre del alumno:	
Docente evaluador:				Grupo:	Fecha:
Resultado de aprendizaje:	1.3 Aplica los componentes de HTML y establece los requerimientos técnicos de la computadora, de acuerdo con la función multimedia e hipermedia a implementar.			Actividad de evaluación:	1.3.1 Diseña la estructura básica de un documento en HTML, manejando herramientas de software.

INDICADORES	%	CRITERIOS			
		Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
Organización de un documento HTML	20	<p>Consensa en equipo el tema y alcances del programa a desarrollar.</p> <p>Diseña la cabecera del mismo, considerando las tag <HTML>, <HEAD y <TITLE>.</p> <p>Desarrolla la estructura básica del cuerpo del programa empleando tags para titulares, párrafos, saltos de línea y comentarios, sin descuidar aspectos de sintaxis, capturándolo en la PC y verificando dichos aspectos.</p> <p>Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.</p>	<p>Consensa en equipo el tema y alcances del programa a desarrollar.</p> <p>Diseña la cabecera del mismo, considerando las tag <HTML>, <HEAD y <TITLE>.</p> <p>Desarrolla la estructura básica del cuerpo del programa empleando tags para titulares, párrafos, saltos de línea y comentarios, sin descuidar aspectos de sintaxis, capturándolo en la PC y verificando dichos aspectos.</p>	<p>Participa en la elección del tema del programa, aunque con aportaciones limitadas o poco claras.</p> <p>Diseña parcialmente la cabecera del documento HTML, incluyendo solo algunas etiquetas básicas como <HTML> o <TITLE>, pero presenta errores menores de sintaxis.</p> <p>Estructura el cuerpo del programa con etiquetas básicas (titulares o párrafos), aunque omite algunas como comentarios o saltos de línea, o no las usa adecuadamente.</p>	<p>Omite las siguientes actividades:</p> <p>Consensa en equipo el tema y alcances del programa a desarrollar.</p> <p>Diseña la cabecera del mismo, considerando las tag <HTML>, <HEAD y <TITLE>.</p> <p>Desarrolla la estructura básica del cuerpo del programa empleando tags para titulares, párrafos, saltos de línea y comentarios, sin descuidar aspectos de sintaxis, capturándolo en la PC y verificando dichos aspectos.</p>
Creación de enlaces	25	<p>Genera vínculos de hipertexto empleando los tags para saltar entre diferentes URLs.</p> <p>Genera vínculos para saltar en una página web del archivo 1 al archivo 2, y para dar nombre y saltar a una sección del documento,</p>	<p>Genera vínculos de hipertexto empleando las tags para saltar entre diferentes URLs.</p> <p>Genera vínculos para saltar en una página web del archivo 1 al archivo 2, para saltar de una presentación a otra presentación Web y para</p>	<p>Genera algunos vínculos de hipertexto usando etiquetas básicas de enlace, aunque con errores parciales en la sintaxis o funcionamiento.</p> <p>Realiza enlaces simples entre dos archivos, pero omite enlaces internos (a secciones</p>	<p>Omite las siguientes actividades:</p> <p>Generar vínculos de hipertexto empleando las tags para saltar entre diferentes URLs, para saltar en una presentación del archivo 1 al archivo 2.</p>

INDICADORES	%	C R I T E R I O S			
		Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
		sin descuidar aspectos de sintaxis. Captura la aplicación en la PC y verifica las acciones consideradas. Aporta puntos de vista con apertura y considera los de sus compañeros al realizar la creación de enlaces HTML	dar nombre y saltar a una sección del documento, sin descuidar aspectos de sintaxis. Captura la aplicación en la PC y verifica las acciones consideradas.	del mismo documento) o entre páginas web diferentes. Captura parcialmente la aplicación en la PC y verifica solo algunas de las acciones programadas.	Saltar de una presentación a otra presentación Web, o para dar nombre y saltar a una sección del documento, cuidando aspectos de sintaxis. Capturar la aplicación en la PC y verifica las acciones consideradas.
Creación de Multimedia	30	Incorpora elementos multimedia (audio, video e imagen) en el documento HTML utilizando correctamente las etiquetas <audio>, <video>, y sus atributos. Asegura la correcta visualización de los recursos en el navegador, manteniendo la sintaxis limpia y funcional. Verifica y ajusta los archivos multimedia desde la PC. Aporta ideas innovadoras, colabora activamente y respeta las opiniones de sus compañeros durante el diseño.	Utiliza correctamente los elementos multimedia (al menos dos de los tres: audio, video o imagen), aunque con detalles mínimos por corregir en atributos o estructura. Verifica parcialmente el funcionamiento del contenido multimedia en el navegador. Participa en el trabajo colaborativo, aunque con menos constancia en la propuesta de ideas.	Incluye uno o dos elementos multimedia en el documento HTML, pero presenta errores en su implementación (como rutas incorrectas o errores de sintaxis). La verificación del funcionamiento es superficial. Muestra participación limitada en el equipo y contribuye poco al proceso de revisión.	Omite los elementos multimedia en el documento HTML o emplea incorrectamente las etiquetas correspondientes. El documento HTML no funciona como se espera o presenta errores graves. No participa activamente en el trabajo colaborativo ni en la revisión del contenido generado.
Creación de listas COEVALUACIÓN	10	Crea listas numeradas u ordenadas utilizando las tags, . Crea listas con viñetas o sin orden a través de las tags Crea listas de glosario o descriptivas con la tag <dl>...</dl>, tag <dt> y <dd>. Crea listas anidadas siguiendo instrucciones. Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor	Crea listas numeradas u ordenadas utilizando las tags, . Crea listas con viñetas o sin orden a través de las tags Crea listas de glosario o descriptivas con la tag <dl>...</dl>, tag <dt> y <dd>. Crea listas anidadas siguiendo instrucciones.	Crea listas simples ordenadas o con viñetas utilizando correctamente las etiquetas , y , aunque presenta errores menores de sintaxis o en el cierre de etiquetas. No incluye listas descriptivas (<dl>, <dt>, <dd>) o las utiliza de forma incompleta o incorrecta. Realiza listas anidadas con dificultad o sin seguir	Omite las siguientes actividades: Crear listas numeradas u ordenadas utilizando las tags, . Crear listas con viñetas o sin orden a través de las tags Crear listas de glosario o descriptivas con la tag <dl> ..</dl>, tag <dt> y <dd>. Crear listas anidadas siguiendo instrucciones.

INDICADORES	%	C R I T E R I O S			
		Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
		interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos al crear diferentes tipos de listas		completamente las instrucciones.	
Aplicación de estilos de carácter	15	Aplica los estilos lógicos y físicos, para modificar y adecuar la presentación de la información, de acuerdo con su naturaleza, a lo largo del programa diseñado, Captura el programa en la PC y verifica el formato empleado, siguiendo las instrucciones y el procedimiento descrito por el docente.	Aplica los estilos lógicos y físicos, para modificar y adecuar la presentación de la información, de acuerdo con su naturaleza, a lo largo del programa diseñado, Captura el programa en la PC y verifica el formato empleado.	Aplica algunos estilos lógicos o físicos en el programa, aunque de forma limitada o con errores en su uso, lo que afecta parcialmente la presentación del contenido. Utiliza las etiquetas básicas de estilos de carácter, en algunas secciones, pero sin mantener coherencia en toda la página.	Omite las siguientes actividades: Aplicar los estilos lógicos y físicos, para modificar y adecuar la presentación de la información, de acuerdo con su naturaleza, a lo largo del programa diseñado. Capturar el programa en la PC y verifica el formato empleado.
	100				

Siglema:	DIMU-20	Nombre del módulo:	Diseño de aplicaciones multimedia	Nombre del alumno:	
Docente evaluador:				Grupo:	Fecha:
Resultado de aprendizaje:	2.1 Selecciona los ambientes de desarrollo multimedia, considerando sus aplicaciones y alcances, así como la necesidad a solventar.			Actividad de evaluación:	2.1.1 Expone mediante un video corto las principales características de los ambientes de desarrollo multimedia.

INDICADORES	%	CRITERIOS			
		Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
Dominio conceptual de los ambientes de desarrollo multimedia	35	Expone con claridad las características de transmedia, intermedia y multimedia diferenciándolas correctamente e igual la identificación de usos alternativos de la multimedia. Incluye ejemplos aplicados y relevantes.	Expone las características de los tres ambientes, aunque algunas definiciones o ejemplos son generales o poco desarrollados. Incluye ejemplos aplicados o relevantes.	Menciona al menos dos ambientes de desarrollo multimedia con definiciones básicas o poco claras. Incluye ejemplos generales.	Omite explicar los ambientes de desarrollo multimedia o los confunde entre sí. No contextualiza su uso con ejemplos aplicados o relevantes.
Relación el marco conceptual con aplicaciones, usos y necesidades reales	45	Relaciona correctamente los ambientes de desarrollo multimedia con diversas aplicaciones: Diversión, Entretenimiento, Negocios, Publicidad y marketing, Educación, y Administración. Justifica cómo el desarrollo Multimedia puede solventar necesidades reales.	Relaciona los ambientes de desarrollo multimedia con algunas aplicaciones, pero no justifica completamente su pertinencia o utilidad. Justifica cómo el desarrollo Multimedia puede solventar necesidades en los ámbitos mencionados,	Relaciona los ambientes de desarrollo multimedia mediante referencias generales a las aplicaciones, pero sin vincularlas con necesidades concretas.	Omite relacionar los ambientes de desarrollo multimedia con usos reales ni justifica su aplicación práctica.
Claridad comunicativa y expresión en video	20	Expresa ideas con claridad, fluidez y buena organización. Cuida el tono, volumen y lenguaje no verbal. Usa recursos visuales o auditivos de forma adecuada. Muestra disposición para mejorar y autorregular sus emociones frente a obstáculos.	Comunica sus ideas de forma comprensible. Puede haber pequeños errores en la expresión, pero no impiden el entendimiento. Uso de manera funcional los apoyos visuales y auditivos.	La exposición de ideas es poco fluida o desorganizada. Dificultades en dicción o expresión que afectan la comprensión. Pocos recursos audiovisuales o mal empleados. Tiene dificultades para identificar o gestionar sus	El video es confuso, desorganizado o difícil de entender. Omite el control de voz, tono ni apoyos audiovisuales.

INDICADORES	%	CRITERIOS			
		Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
			Identifica parcialmente sus fortalezas o dificultades. Se adapta bien a los retos.	emociones frente a los errores.	Omite seguir indicaciones y reflexionar su proceso personal.
	100				

Siglema:	DIMU-20	Nombre del módulo:	Diseño de aplicaciones multimedia	Nombre del alumno:	
Docente evaluador:				Grupo:	Fecha:
Resultado de aprendizaje:	2.2 Incorpora los elementos visuales de imagen y video en aplicaciones multimedia, considerando su formato y características.			Actividad de evaluación:	2.2.1 Diseña una aplicación multimedia que incorpore elementos visuales de imagen, audio y video, para comunicar un mensaje claro y atractivo, utilizando herramientas digitales actuales. HETEROEVALUACIÓN

INDICADORES	%	CRITERIOS			
		Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
Planificación y diseño del recurso multimedia.	30	Presenta una planeación completa (guion, storyboard, propósito, audiencia). Demuestra dominio de los principios de diseño visual y narrativa digital. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas mediante el uso de la multimedia	Presenta una planeación clara con propósito definido y aplica adecuadamente principios de diseño visual. Muestra iniciativa para el desarrollo multimedia.	Presenta una planeación básica, con propósito general, pero con escasa claridad o coherencia visual. Desarrolla multimedia, pero demuestra poco compromiso	Omite la evidencia clara de planificación o se entrega de forma incompleta. Omite demostrar interés en el desarrollo de multimedia
Integración técnica de elementos multimedia.	35	Integra de manera creativa y fluida imagen, audio y video, usando herramientas tecnológicas actuales. Usa formatos adecuados de los archivos multimedia y comprime archivos eficientemente.	Integra los elementos de imagen, audio y video, usando herramientas tecnológicas actuales, aunque con algunos errores menores en edición, formato o compresión.	Integra elementos multimedia: imagen, audio y video de forma limitada, con errores técnicos evidentes en formato o compresión.	Omite integrar adecuadamente los elementos multimedia: Imagen, video y audio o el producto tiene errores técnicos graves.
Calidad del mensaje y presentación final	20	El mensaje es claro, creativo y estéticamente atractivo. Refleja intención comunicativa, impacto visual y adecuada narrativa digital.	El mensaje es comprensible, con estética aceptable y estructura comunicativa coherente.	El mensaje es poco claro o atractivo. Se percibe intención, pero hay desorganización o baja calidad estética.	El mensaje no es claro, o el producto final carece de propósito comunicativo o atractivo visual.

INDICADORES	%	C R I T E R I O S			
		Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
Reflexión crítica y uso ético de los medios	15	Muestra una reflexión argumentada sobre el uso de tecnología, formatos y herramientas. Evalúa el impacto del producto en su contexto.	Muestra una reflexión general sobre la herramienta o el medio utilizado. Reconoce aspectos éticos en el recurso multimedia.	Presenta una reflexión superficial o centrada solo en herramientas usadas.	Omite la reflexión o hay mal uso de recursos sin considerar aspectos éticos o de impacto.
	100				

Siglema:	DIMU-20	Nombre del módulo:	Diseño de aplicaciones multimedia	Nombre del alumno:	
Docente evaluador:				Grupo:	Fecha:
Resultado de aprendizaje:	2.3 Desarrolla sistemas de aplicación editando efectos de imagen y sonido, empleando software de uso específico.			Actividad de evaluación:	2.3.1 Diseña un proyecto integral de aplicación multimedia que incorpore efectos de imagen y sonido.

INDICADORES	%	CRITERIOS			
		Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
Planeación y guionización del proyecto	10	Presenta una planeación completa y detallada, con storyboard y guion técnico claro, propósito definido y enfoque en el público objetivo.	Presenta una planeación adecuada con algunos elementos bien definidos, pero con ligeros detalles por mejorar.	La planeación es parcial, con elementos faltantes o poco claros en el guion y storyboard.	Omite la planeación clara ni guion técnico que oriente el desarrollo del proyecto.
Integración y edición multimedia	30	Presenta una planeación completa y detallada, con storyboard y guion técnico claro, propósito definido y enfoque en el público objetivo.	Presenta una planeación adecuada con algunos elementos bien definidos, pero con ligeros detalles por mejorar.	La planeación es parcial, con elementos faltantes o poco claros en el guion y storyboard.	Omite la planeación clara ni guion técnico que oriente el desarrollo del proyecto.
Uso ético de recursos digitales	20	Respeto plenamente los derechos de autor, incluye créditos y usa recursos con licencias adecuadas.	Cumple en su mayoría con el uso ético de recursos digitales, con pequeños descuidos.	Hace uso de recursos digitales sin verificar completamente los permisos o licencias.	Utiliza recursos protegidos sin créditos ni licencias, o de forma inadecuada.
Presentación y comunicación del mensaje	20	El mensaje es claro, atractivo y bien estructurado. La presentación es impactante y adecuada para el público objetivo.	El mensaje es comprensible y la presentación adecuada, aunque con detalles menores que mejorar.	El mensaje se transmite parcialmente. La presentación es simple o poco estructurada.	El mensaje no se comunica claramente. Presentación incompleta o desorganizada.
Pruebas e implementación	20	Producto multimedia probado en múltiples plataformas y dispositivos. Se realizaron ajustes según	Producto multimedia, funcional con pruebas limitadas; Solo realiza ajustes menores.	Producto multimedia, publicado con errores técnicos evidentes; ajustes insuficientes. Poca	Producto sin pruebas ni ajustes; publicación no adecuada, No evalúa el impacto del proyecto.

INDICADORES	%	CRITERIOS			
		Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
		retroalimentación de usuarios finales. Se evalúa el impacto del proyecto en el entorno.	Evalúa parcialmente el impacto del producto.	retroalimentación y correcciones	
	100				