

Universidad Nacional Autónoma de México
Colegio de Ciencias y Humanidades



**Técnico en Desarrollo de Sitios y
Materiales Educativos Web**
Opción Técnica

Propuesta de Programa de Estudios

María Isabel Díaz del Castillo Prado
Última actualización: mayo, 2013



Universidad Nacional
Autónoma de México



Índice

1. Necesidades de formación de técnicos en Desarrollo de Sitios y Materiales Web a nivel bachillerato	3
2. Funciones del técnico.....	4
3. Proyecto de programa de estudios	4
Propósito	4
Objetivos.....	4
Perfil de ingreso	5
Organización del programa.....	5
Actividades prácticas	27
4. Relación de la Opción Técnica con las materias del Plan de Estudios.....	27
5. Perfil de egreso	28
6. Campo laboral de aplicación	28
7. Licenciaturas con que guarda relación la Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web.....	28
8. Perfil profesiográfico y formación de los profesores.....	29
9. Evaluación del proyecto.....	30
10. Investigación en el área laboral.....	30

Técnico en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web Opción Técnica

1. Necesidades de formación de técnicos en Desarrollo de Sitios y Materiales Web a nivel bachillerato

El crecimiento exponencial constante de Internet como medio de comunicación, espacio de trabajo e intercambio de información, y hoy también de educación, ha dado lugar en todos los sectores laborales al surgimiento de una demanda cada vez mayor de personal calificado para la creación de sitios Web, así como de materiales para su distribución en línea, principalmente con características multimedia.

Si bien en este ámbito intervienen profesionales de nivel licenciatura en los campos de Pedagogía, Diseño Gráfico y Desarrollo Tecnológico, la realización de proyectos grandes requiere personal de apoyo de nivel técnico para las actividades operativas. Por otra parte, proyectos pequeños y medianos, sobre todo aquellos que no disponen de recursos amplios, encuentran los recursos humanos para su desarrollo en personal de este nivel, que con una formación versátil puede desarrollar tareas correspondientes a los tres campos disciplinarios señalados. Tan sólo en el Distrito Federal, hay cerca de 10,000 empresas dedicadas al desarrollo de sitios y portales de servicios Web, que se suman a las empresas de los distintos ámbitos de servicio que optan por contar con personal propio para el desarrollo y administración de sus sitios Web, a las que contar con personal de nivel técnico puede apoyar en el desarrollo de las tareas operativas y cuyo costo beneficio resulta mucho menos oneroso que destinar profesionales de nivel superior a estas tareas.

Por otra parte, las escuelas de nivel básico y sobre todo de nivel medio superior y superior han comenzado a ver la necesidad de incorporar las TIC en sus procesos de enseñanza-aprendizaje, lo que como consecuencia les exige contar con personal que apoye el desarrollo de materiales didácticos de apoyo en formato digital, principalmente para su acceso en línea, lo que amplía aún más el campo laboral que se abre para la inserción laboral de técnicos que, además de la destreza en el uso de los recursos de diseño gráfico y programación de sitios Web, cuenten con el conocimiento y habilidades metodológicos, comunicacionales y didácticos para el desarrollo de proyectos en este campo.

Por esta razón, la formación de técnicos en desarrollo de sitios y materiales educativos Web, que cuenten con conocimientos y habilidades para su diseño conceptual, gráfico y de integración tecnológica, bajo la coordinación de un profesional, resulta un ámbito con buenas perspectivas de salida laboral para

nuestros alumnos, así como de formación preliminar para el curso de licenciaturas en alguno de estos campos.

Cabe señalar que en el programa se enfatiza el desarrollo de materiales educativos Web, ya que sin éstos los que tienen una mayor complejidad en su diseño y estructura debido a que deben cumplir un propósito didáctico, de modo que su producción abarca todos los requerimientos de cualquier otro tipo de material Web y otros más.

2. Funciones del técnico

- Elaboración de proyectos de producción de materiales y sitios Web en cualquier campo.
- Diseño comunicativo e instruccional de materiales y sitios Web de todo tipo pero con énfasis en materiales educativos.
- Determinación de requerimientos de diseño gráfico y multimedia de materiales y sitios Web.
- Determinación de requerimientos de instrumentación tecnológica de materiales y sitios Web.
- Elaboración de guiones para la producción de materiales.
- Apoyo en tareas básicas de diseño gráfico y multimedia de materiales y sitios Web.
- Apoyo en tareas básicas de instrumentación tecnológica de materiales y sitios Web.
- Apoyo en la integración de proyectos de producción de materiales Web.

3. Proyecto de programa de estudios

Propósito

Formar técnicos de nivel medio que colaboren en la realización de las tareas operativas de proyectos de producción de materiales y sitios Web con propósitos informativos, comerciales, de difusión y educativos.

Objetivos

Mediante el programa de estudios para la formación como Técnico en el Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web se busca que el alumno:

- Visualice la producción de materiales Web como un trabajo de integración de tareas del ámbito de la comunicación, la didáctica, el diseño gráfico y multimedia y el desarrollo y aplicación de las TIC.
- Adquiera conocimientos sobre las formas y esquemas de comunicación en la modalidad en línea a través de la World Wide Web (WWW).
- Desarrolle habilidades para identificar los propósitos comunicativos o instruccionales de un proyecto de material o sitio Web y proponer las adecuaciones necesarias, considerando la población objetivo y las características del medio, así como elaborar propuestas de solución gráfica, de elementos de interactividad e interacción, así como de tratamiento tecnológico para su producción.
- Sea capaz de elaborar guiones instruccionales de los materiales que permitan la comprensión del proyecto a los distintos actores que participan en su producción: clientes o profesores, diseñadores gráficos y desarrolladores y administradores tecnológicos.

Perfil de ingreso

La Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web está dirigida a alumnos del Colegio de Ciencias y Humanidades que cursen el tercero o quinto semestre del bachillerato, o bien, exalumnos del Colegio.

Para cursar esta opción técnica es necesario que el alumno posea un manejo al menos intermedio de un procesador de textos, navegación y búsquedas en Internet y correo electrónico.

Organización del programa

Se propone que esta opción técnica se cubra en dos semestres, con seis horas a la semana de clase-taller presencial para un total de 90 horas de clase por semestre, considerando que en opciones técnicas los alumnos se inscriben hasta el inicio del ciclo), y 240 horas adicionales de práctica profesional técnica en proyectos de desarrollo de materiales Web, preferentemente sitios educativos y materiales didácticos.

Se plantea que las temáticas y prácticas de los cuatro ámbitos disciplinarios que abarca la carrera técnica (comunicación, didáctica, diseño multimedia y tecnología Web) se intercalen a lo largo de los dos cursos semestrales con la finalidad de que a lo largo de los mismos puedan paulatinamente desarrollar un proyecto global que los integre y otorgue sentido a su formación. Para ello, se propone la siguiente organización de los contenidos:

UNIDAD 1
Diseño y planeación de proyectos de desarrollo de materiales en línea

Propósitos: Al finalizar la unidad, el alumno será capaz de diseñar el proyecto de desarrollo de un material educativo Web para atender una necesidad específica de difusión, de aprendizaje o de trabajo colaborativo

Tiempo: 12 horas

Aprendizajes	Temática	Estrategias
<ul style="list-style-type: none"> – El alumno identificará los componentes del proceso de un proyecto de desarrollo de materiales y/o sitios Web. – A partir de una idea o problema que se le plantea, el alumno indagará las características y condiciones del mismo y planteará una propuesta de proyecto para atenderlo mediante un material o sitio para su acceso en línea. – El alumno elaborará el proyecto de desarrollo de un sitio y materiales Web para la atención del problema planteado en el que se establezcan los requerimientos para su producción, se justifiquen los recursos a utilizar y se describan los procedimientos a seguir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de un proyecto de desarrollo de materiales y/o sitios Web. <ul style="list-style-type: none"> ○ Determinación de necesidades ○ Elaboración de propuestas de atención ○ Definición de requerimientos • Gestión del proyecto <ul style="list-style-type: none"> ○ Integración de herramientas ○ Producción de contenidos ○ Revisión de contenidos ○ Puesta en línea del proyecto ○ Pruebas de funcionalidad ○ Presentación del producto 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor hará una exposición en que definirá lo que es un proyecto de desarrollo de materiales Web, describirá sus características y componentes y mostrará ejemplos de proyectos relacionándolos con los productos finales. 2. Posteriormente planteará de manera general un proyecto amplio a desarrollar por el grupo a lo largo de los dos semestres en que se cursará la Opción Técnica, consistente en el desarrollo de un sitio Web con materiales de difusión y de apoyo académico para el plantel. 3. Los alumnos propondrán proyectos específicos a desarrollar cada uno para contribuir al proyecto del grupo. 4. El profesor explicará la forma de diseñar el proyecto en sus distintas etapas. 5. A partir de la presentación por parte de cada uno de los alumnos de una primera idea de su proyecto, el grupo contribuirá a especificar los requerimientos. Al final cada alumno presentará

		<p>un documento en el que establezca la versión final de los mismos.</p> <p>6. Cada alumno elaborará por escrito su proyecto y hará una presentación del mismo ante el grupo.</p> <p>La evaluación de esta unidad considerará el proyecto elaborado por los alumnos y su presentación ante el grupo.</p>
--	--	--

UNIDAD 2
Fundamentos de comunicación

Propósitos: Al finalizar la unidad el alumno será capaz de transmitir mensajes con diversas intenciones comunicativas, utilizando para ello los recursos de comunicación adecuados a la intención, destinatario y situación comunicativa.

Tiempo: 6 horas

Aprendizajes	Temática	Estrategias
<ul style="list-style-type: none"> – El alumno identificará los elementos que intervienen en la comunicación y reconocerá que la forma en que se combinan dichos elementos determina la situación comunicativa. – El alumno reconocerá los distintos tipos de intención comunicativa y los relacionará con la forma de emplear el lenguaje al transmitir un mensaje. – El alumno identificará distintos tipos de recursos para la comunicación y reconocerá sus ventajas y desventajas al utilizarlos para diversas situaciones e intenciones comunicativas. – El alumno identificará las ventajas de trabajar en equipo, así como la necesidad de organizar las tareas para alcanzar los propósitos de una tarea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos de la comunicación • La situación comunicativa • La intención comunicativa • Recursos de comunicación 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor hará una exposición sobre los elementos de la comunicación, la situación comunicativa y la intención comunicativa y mostrará ejemplos de situaciones comunicativas diversas en los que los alumnos identificarán el tipo de situación, los elementos que intervienen y la intención comunicativa. 2. El grupo se organizará en equipos de tres o cuatro alumnos cada uno. 3. Cada equipo elaborará un mensaje de acuerdo con una situación comunicativa y una intención comunicativa determinada, aprovechando para ello los recursos comunicativos que los integrantes consideren convenientes para lograr los propósitos del mensaje. 4. En grupo, se revisarán los mensajes elaborados por cada equipo para identificar la situación comunicativa y la intención comunicativa. Los autores de cada mensaje señalarán si lo que identificaron sus compañeros corresponde con los propósitos sobre los que ellos trabajaron y, con base en las observaciones de sus compañeros, realizarán los cambios y ajustes necesarios a su

		<p>mensaje.</p> <p>5. Cada alumno elaborará un mensaje en el que presente su proyecto individual del curso, considerando quiénes son los destinatarios de su material y cuál es la intención comunicativa que corresponde. En un documento adicional, el alumno explicará estos elementos de su mensaje y justificará el tipo de lenguaje que utilizó al elaborarlo, así como los recursos comunicativos utilizados en función de los destinatarios y la intención comunicativa.</p> <p>La evaluación de esta unidad considerará la capacidad y disposición de los alumnos para trabajar en equipo, el proceso de elaboración del mensaje y la participación en su presentación y justificación ante el grupo.</p>
--	--	--

UNIDAD 3
Recursos tecnológicos para proyectos Web

Propósitos: Al finalizar la unidad, el alumno será capaz de realizar búsquedas de recursos tecnológicos para cubrir un requerimiento determinado, así como de indagar las ventajas y desventajas de distintas alternativas para seleccionar la más adecuada a su proyecto.

Tiempo: 12 horas

Aprendizajes	Temática	Estrategias
<ul style="list-style-type: none"> – El alumno identificará los recursos tecnológicos necesarios para el desarrollo, operación y administración de un material Web con base en las necesidades establecidas en el proyecto correspondiente. – El alumno podrá ubicar en Internet los recursos tecnológicos disponibles que responden a las necesidades de un proyecto. – El alumno indagará las ventajas y desventajas de las alternativas de recursos tecnológicos disponibles para la atención específica de un proyecto. – El alumno descargará, instalará y configurará diversos recursos tecnológicos disponibles para el desarrollo de un proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Indagación y selección de recursos tecnológicos. • Instalación y configuración de software para el desarrollo y operación del proyecto <ul style="list-style-type: none"> ○ XAMPP ○ Apache ○ Intérprete PHP ○ MySQL ○ Joomla ○ Moodle ○ Software de ilustración en vectores ○ Software de manipulación de imágenes ○ Software de animación 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor mostrará ejemplos de diversos recursos tecnológicos que se utilizan en el desarrollo, operación y administración de proyectos de materiales en línea. 2. El alumno, con base en las necesidades establecidas en su proyecto, determinará los recursos tecnológicos que requiere para su desarrollo, operación y administración. 3. Cada alumno realizará búsquedas en Internet de las distintas alternativas de recursos tecnológicos que requiere para su proyecto. 4. Con la orientación del profesor, los alumnos indagarán a través de foros virtuales y comunidades en red las ventajas y desventajas de las alternativas de recursos tecnológicos. 5. En grupo, los alumnos, coordinados por el profesor, conformarán una tabla en que enlisten las alternativas encontradas para cada tipo de recurso, así como las ventajas y desventajas de cada una.

		<p>6. Con base en este análisis, cada alumno realizará la selección de los recursos tecnológicos que utilizará en su proyecto.</p> <p>7. Los alumnos, con la guía del profesor, realizarán la descarga, instalación y configuración de los recursos tecnológicos a utilizar en el proyecto, incluyendo el paquete EXAMPP, Moodle y Joomla, así como el software de diseño y animación necesarios para operar sus lap top como servidores para la etapa de desarrollo del mismo y las versiones portables del software de diseño y animación virtual.</p> <p>La evaluación de esta unidad considerará el trabajo de búsqueda e indagación de herramientas tecnológicas en Internet, el análisis de sus características para la selección de las más convenientes y la instalación del software.</p>
--	--	--

UNIDAD 4
Fundamentos de diseño instruccional

Propósitos: Al finalizar la unidad, el alumno será capaz de diseñar la estructura de un sitio y materiales educativos Web y de elaborar el guión instruccional para orientar su desarrollo y producción.

Tiempo: 12 horas

Aprendizajes	Temática	Estrategias
<ul style="list-style-type: none"> — El alumno comprenderá la importancia de planear la estructura de un material Web para que el producto que se desarrolle cumpla los propósitos para los que se proyecta utilizar e identificará los elementos de lenguaje y recursos que forman parte de esta estructura. — El alumno desarrollará un guión instruccional de acuerdo con la estructura diseñada, que oriente el proceso de producción del material. — El alumno expresará sus ideas e identificará la importancia del consenso para desarrollar un proyecto conjunto, tal como sucede en la práctica laboral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Planeación de la estructura <ul style="list-style-type: none"> ○ Volumen de información ○ Jerarquía de los elementos ○ Secuencia ○ Ubicación y disposición de los elementos en la interfaz • Integración de elementos de comunicación <ul style="list-style-type: none"> ○ Uso de elementos comunicativos (texto, imágenes, animación) ○ Interactividad: usuario-equipo ○ Interacción: usuario-otro(s) usuario(s) • La importancia del uso del lenguaje para lograr los propósitos comunicativos • Elaboración de guiones 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor explicará la necesidad de organizar los elementos de un sitio o un material y de seleccionar la mejor forma de presentarlos de acuerdo con los propósitos que debe atender cada elemento. 2. Los alumnos buscarán ejemplos de distintos tipos de sitios y materiales Web e identificarán la organización de la estructura de cada uno, señalando los propósitos que cubre la disposición de cada elemento. 3. El profesor mostrará al grupo ejemplos de recursos en línea que ejemplifiquen la animación simple, la interactividad y la interacción, explicando el propósito con que son utilizadas en cada ejemplo. 4. Los alumnos revisarán diversos sitios Web para ubicar elementos de los tres tipos anteriores y mostrarán ante el grupo los ejemplos encontrados, explicando los propósitos que atiende cada uno. 5. El grupo, con base en el formato de guión que entregará y explicará el profesor, y bajo su guía,

		<p>se organizará por equipos para desarrollar cada uno la propuesta de uno de los elementos del proyecto general del grupo (sitio Web de materiales de difusión y apoyo académico para alumnos del CCH Sur). Posteriormente los integrarán en el guión instruccional. El trabajo sobre este guion deberá retomarse a lo largo del curso, conforme se avanza en el desarrollo de sus contenidos para completarse y precisarse.</p> <p>6. Posteriormente, cada alumno iniciará la elaboración del guión instruccional de su proyecto individual, del que entregará versiones corregidas al término de cada unidad del curso.</p> <p>La evaluación de esta unidad considerará tanto el guión instruccional del proyecto individual como el trabajo conjunto para el guión instruccional del proyecto general.</p>
--	--	--

UNIDAD 5
Diseño multimedia

Propósitos: Al finalizar la unidad, el alumno será capaz de diseñar la interfaz gráfica, así como de elaborar y adaptar las imágenes para un material Web determinado que cumplan con calidad los propósitos del mismo.

Tiempo: 36 horas

Aprendizajes	Temática	Estrategias
<ul style="list-style-type: none"> – El alumno aplicará adecuadamente los fundamentos de comunicación, diseño instruccional y diseño gráfico en el desarrollo de la interfaz de un sitio Web y un material educativo de difusión o apoyo al aprendizaje. – El alumno diseñará y elaborará diversas imágenes vectoriales mediante el uso de las herramientas básicas de un software de ilustración. – El alumno modificará y hará diversas adaptaciones a imágenes utilizando las herramientas básicas de un software de manipulación de imágenes. – El alumno distinguirá la importancia de la distribución de tareas para el desarrollo de proyectos en un equipo de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consideraciones básicas sobre diseño multimedia <ul style="list-style-type: none"> ○ Fundamentos de diseño gráfico ○ Herramientas de diseño gráfico y multimedia ○ Diseño gráfico de sitios Web ○ Diseño multimedia de materiales para distribución en línea • Creación de imágenes <ul style="list-style-type: none"> ○ Fundamentos de ilustración ○ Herramientas para el desarrollo de imágenes vectoriales ○ Manejo de un software específico para la creación de imágenes vectoriales. • Manipulación de imágenes <ul style="list-style-type: none"> ○ Herramientas para la manipulación y adaptación de imágenes digitales. ○ Manejo de un software específico para la edición de imágenes bitmap. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor explicará al grupo algunos de los principales aspectos que deben considerarse en los trabajos de diseño gráfico y presentará los tipos de software que se utilizan para realizar distintas tareas de diseño, mostrando las que por sus características ofrecen mayores ventajas y que serán utilizadas a lo largo del curso para el desarrollo de los proyectos. 2. Con base en la estructura y contenidos definidos en el guión instruccional, los alumnos elaborarán, en hojas de papel tamaño carta, propuestas para el diseño gráfico del sitio Web del proyecto general del grupo y las presentarán explicando los fundamentos de comunicación, diseño instruccional y diseño gráfico que consideraron en su elaboración. 3. A partir de las presentaciones, el grupo conformará una primera versión del diseño gráfico para la interfaz del proyecto general. 4. Cada alumno, por su parte elaborará, también en papel, una primera versión del diseño gráfico de su proyecto individual.

		<ol style="list-style-type: none">5. El profesor dará una explicación sobre los aspectos fundamentales a considerar en el trabajo de ilustración de imágenes utilizando software específico para su desarrollo.6. Con base en el guión instruccional, cada alumno seleccionará un elemento gráfico del proyecto general para desarrollarlo. El profesor guiará mediante el desarrollo de un ejemplo, el proceso de elaboración mientras va señalando la funcionalidad de las herramientas del software de ilustración utilizado.7. Posteriormente, cada alumno por su parte elaborará las imágenes que utilizará para su proyecto particular y las revisará y corregirá con el apoyo del profesor a lo largo de las sesiones de esta unidad.8. A partir de la revisión del guión instruccional, los alumnos se organizarán para trabajar en la selección y adaptación de imágenes que se requieren para el sitio Web del proyecto general.9. Una vez que cada alumno buscó y seleccionó las imágenes que le corresponden, las presentará al grupo señalando las adaptaciones que requiere realizar en ellas para su integración al sitio Web. El profesor irá elaborando una lista en el pizarrón de todos los tipos de adaptación de imágenes que se requieren para el proyecto y posteriormente mostrará paso a paso el procedimiento para llevarlas a cabo mientras explica cada una de las herramientas del software específico para
--	--	--

		<p>manipulación de imágenes utilizado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Mientras el grupo sigue el proceso mostrado por el profesor, cada alumno lo va aplicando a las imágenes que le corresponden, de acuerdo con las adaptaciones que requieren sus imágenes. 11. Posteriormente, cada alumno por su parte buscará, seleccionará y adaptará las imágenes que utilizará para su proyecto particular y las revisará y corregirá con el apoyo del profesor a lo largo de las sesiones de esta unidad. 12. El grupo revisará el guión instruccional del proyecto general elaborado en la unidad anterior y, considerando lo aprendido en esta unidad se realizarán los ajustes que se consideren convenientes y se elaborarán las imágenes que correspondan. <p>La evaluación de esta unidad considerará la capacidad de organización de los alumnos para la distribución de las tareas, el desarrollo de imágenes vectoriales y la selección y adaptación de imágenes para cubrir las necesidades de los proyectos.</p>
--	--	--

UNIDAD 6
Animación e interactividad

Propósitos: Al finalizar la unidad el alumno será capaz de diseñar y producir distintos tipos de objetos multimedia para un material Web determinado que aumenten su calidad visual y comunicativa y promuevan la interactividad del usuario con el material.

Tiempo: 12 horas

Aprendizajes	Temática	Estrategias
<p>– El alumno desarrollará objetos multimedia para un proyecto de material Web determinado, aplicando los fundamentos de la animación mediante el uso de las distintas herramientas de un software de creación de imágenes vectoriales animadas.</p> <p>– El alumno desarrollará objetos multimedia para un proyecto de material Web determinado, aplicando los fundamentos de la interactividad, mediante la generación de elementos básicos de código de programación de acciones en un software de creación de imágenes vectoriales animadas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de animación • Fundamentos de interactividad • Manejo de un software específico para la animación de imágenes digitales. • Principios de código para interactividad básica. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor explicará los fundamentos de la animación virtual y la interactividad mientras les muestra a los alumnos diversos ejemplos de objetos multimedia en que se aplican éstos. 2. En grupo, los alumnos revisarán el guión instruccional del proyecto general y acordarán los posibles ajustes que se le deben hacer para integrar objetos multimedia que le agreguen posibilidades de animación e interactividad y logren de mejor manera los propósitos comunicativos del sitio. 3. El grupo realizará, con la guía y muestra del profesor una serie de ejercicios de animación e interactividad aplicados a objetos multimedia del proyecto general que les permiten comprender el proceso, así como identificar las herramientas de un software de animación y practicar su uso. 4. Los alumnos aplicarán los procesos de animación a objetos multimedia para su proyecto particular y posteriormente los presentan al grupo para, con la orientación del profesor y el apoyo de sus compañeros, corregir errores.

		<p>5. En otra serie de ejercicios aplicados a objetos multimedia del proyecto general, los alumnos, con la guía y muestra del profesor, integrarán elementos básicos de interactividad mediante introducción de código para generar acciones.</p> <p>6. Los alumnos aplicarán los procesos de integración de interactividad basada en el uso de código para desarrollar objetos multimedia para su proyecto particular y posteriormente los presentan al grupo para, con la orientación del profesor y el apoyo de sus compañeros, corregir errores.</p> <p>7. Con base en los objetos multimedia desarrollados, los alumnos realizarán los ajustes pertinentes al guión instruccional de su proyecto individual.</p> <p>La evaluación de esta unidad considerará el proceso y resultados de los ejercicios de animación y de integración de interactividad tanto en los proyectos individuales como en el proyecto general.</p>
--	--	--

UNIDAD 7
Introducción al manejo de bases de datos

Propósitos: Al finalizar la unidad, el alumno será capaz de diseñar una base de datos para un proyecto específico, así como de construirla y administrarla mediante un sistema manejador de bases de datos.

Tiempo: 18 horas

Aprendizajes	Temática	Estrategias
<ul style="list-style-type: none"> – El alumno comprenderá la importancia de la organización y administración de información mediante bases de datos, en su aplicación en distintos ámbitos del campo laboral y profesional. – El alumno identificará las posibilidades de aplicación de las bases de datos en proyectos de desarrollo de sitios y materiales Web. – El alumno diseñará bases de datos adecuadas a los propósitos de un proyecto de desarrollo de materiales Web aplicando los fundamentos de la organización y administración de información. – El alumno operará un sistema de manejo de bases de datos para crear y administrar una base de datos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de administración y administración de información. • Componentes de una base de datos. • Aplicaciones de las bases de datos. • Construcción de bases de datos sencillas. • Uso de un software específico para el manejo de bases de datos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor explicará los fundamentos de la organización y administración de información. 2. Mediante un ejemplo sencillo, el profesor mostrará en qué consiste una base de datos y cuáles son sus componentes. 3. Los alumnos comentarán ejemplos de aplicación de las bases de datos que conocen y posteriormente harán una indagación en Internet sobre cuáles podrían ser otras aplicaciones. 4. Posteriormente harán una pequeña reflexión acerca de la importancia de la organización y administración de la información mediante bases de datos en distintos campos de actividad profesional y laboral. 5. Los alumnos participarán en la elaboración en el pizarrón de una base de datos que contenga los registros de todos los alumnos del grupo con al menos 10 atributos y señalarán cada uno de los componentes de la base creada. 6. El profesor ejemplificará el diseño de una base de

		<p>datos sencilla compuesta por varias tablas de datos relacionadas entre ellas. El ejemplo puede ser el de la información de administración de aulas y grupos de una escuela (asignaturas, profesores, alumnos, grupos, aulas).</p> <p>7. Los alumnos analizarán qué aplicación puede tener una base de datos en el proyecto general del grupo y si es o no pertinente integrar alguna en su proyecto individual.</p> <p>8. Bajo la guía del profesor, los alumnos diseñarán la o las bases de datos a construir para el proyecto general del grupo.</p> <p>9. A partir de la base de datos diseñada, el profesor mostrará la forma de generarla con el apoyo de un programa manejador de bases de datos de uso libre y gratuito y compatible con el sistema operativo y los programas a utilizarse para generar y administrar el sitio Web del proyecto general.</p> <p>10. El profesor organizará equipos para distribuir la elaboración de los campos, y tablas en su caso, que se requieren para la construcción completa de la base de datos.</p> <p>La evaluación de esta unidad considerará la comprensión de los fundamentos e importancia de la administración de información mediante bases de datos, así como la realización de los ejercicios en grupo.</p>
--	--	--

UNIDAD 8
Creación de sitios y portales Web

Propósitos: Al finalizar la unidad, el alumno será capaz de construir sitios y portales Web mediante la generación de código en lenguaje HTML y el manejo de un Sistema de Administración de Contenidos.

Tiempo: 36 horas

Aprendizajes	Temática	Estrategias
<ul style="list-style-type: none"> – El alumno comprenderá las bases de construcción del lenguaje de marcado HTML para describir y traducir la estructura y la información en forma de texto y otros elementos multimedia en la construcción de un sitio Web, – El alumno construirá páginas y sitios Web mediante la generación de código HTML. – El alumno operará el módulo de administración de un Sistema de Administración de contenidos para generar un Portal Web e integrarle diversos recursos y servicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje HTML • Creación de páginas Web con código HTML • Sistemas de Administración de Contenidos digitales. • Manejo de un Sistema de Administración de Contenidos (CMS) específico para la creación de un portal Web que integre herramientas de información y servicios. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor hará una exposición ante el grupo para explicar en qué consiste y para qué sirve el lenguaje HTML, así como la lógica de generación de código en este lenguaje y las etiquetas básicas del mismo. Al finalizar, pondrá a disposición de los alumnos un glosario de etiquetas HTML que deberán utilizar para generar sus propias páginas y sitios Web. 2. En clase, los alumnos realizarán un ejercicio de crear un sitio Web como borrador de su proyecto particular, aplicando las diferentes etiquetas de marcado HTML que el profesor va mostrando a través de un ejemplo de borrador para el proyecto general del grupo. Este ejercicio se retomará a lo largo de las sesiones dedicadas al lenguaje HTML (18 hrs.) para cubrir el aprendizaje de todas las etiquetas y estructura necesarias para el desarrollo completo de un sitio Web (inclusión de texto, imágenes, sonido, video, tablas, formato, acomodo de secciones, vínculos internos y externos, etc.) 3. El profesor mostrará al grupo el funcionamiento de un Sistema de Administración de Contenidos (CMS) y las posibilidades de integrar extensiones y complementos prediseñados y programados para crear sitios y portales Web de manera ágil y

		<p>eficiente.</p> <ol style="list-style-type: none">4. En la instalación previamente hecha en un servidor del CMS para el trabajo del grupo, el profesor creará cuentas de administrador para cada uno de los alumnos del grupo.5. Con base en la estructura previamente acordada por el grupo para el proyecto general, se distribuirán por equipos las actividades para desarrollar los distintos elementos de la estructura en el sistema con la orientación del profesor, considerando la forma en que se integrarán a ésta cada uno de los proyectos individuales de los alumnos.6. Por su parte, cada alumno desarrollará su sitio particular y lo vinculará a la estructura del proyecto general, para lo que deberá investigar sobre la disponibilidad libre en Internet de las extensiones y complementos con que requiera contar para generar la estructura, diseño, servicios y herramientas de su proyecto.7. En cada sesión, se revisarán en grupo los avances de cada proyecto y en conjunto se resolverán las dudas y dificultades técnicas de los proyectos, de modo que todos sigan el proceso de solución de los problemas que enfrenta cada uno y eso abone para el aprendizaje técnico, metodológico y colaborativo del grupo.
--	--	---

UNIDAD 9
Configuración y administración de un Sistema de Administración de Aprendizaje

Propósitos: Al finalizar la unidad el alumno será capaz de configurar, operar y administrar un Sistema de Administración de Aprendizaje.

Tiempo: 18 horas

Aprendizajes	Temática	Estrategias
<ul style="list-style-type: none"> – El alumno configurará una instalación de un Sistema de Administración del Aprendizaje para la gestión de un curso en línea o un grupo de trabajo colaborativo. – El alumno operará los distintos roles del LMS. – El alumno desarrollará las funciones de administración y gestión del LMS en su aplicación a un proyecto específico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de Administración del Aprendizaje (LMS). • Manejo de un Sistemas de Administración del Aprendizaje (LMS) específico para la integración de actividades colaborativas en un sitio Web. • Operación de los distintos roles en un LMS. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor mostrará a los alumnos cómo opera un Sistema de Administración de Aprendizaje (LMS) de distribución libre y gratuita. Explicará que existen distintos sistemas tanto propietarios como libres, señalando las ventajas y desventajas de los más comúnmente utilizados. 2. En la instalación local del sistema que en las primeras sesiones del curso realizó cada alumno, realizará un ejercicio de captura de usuarios, cursos, grupos, asignación de perfiles y creación de actividades dentro de un curso. 3. En grupo, los alumnos comentarán las dificultades que enfrentaron para realizar el ejercicio y el profesor resolverá las dudas para solventar aquéllas. 4. En equipos, los alumnos comentarán acerca de las posibles aplicaciones que encuentran para el Sistema de Administración del Aprendizaje (LMS), al margen del uso básico de administración de cursos, y analizarán si resulta pertinente o no su integración al proyecto general o al individual de alguno(s) de los integrantes del equipo.

		<ol style="list-style-type: none">5. Cada equipo presentará al grupo las opciones de aplicación del LMS que encontró y si identificaron alguna pertinente para los proyectos del equipo.6. El profesor complementará, si es el caso, las exposiciones de los equipos presentando algunas aplicaciones prácticas del sistema que no hayan sido consideradas.7. A partir de la identificación de los proyectos que integrarán las funcionalidades del LMS, se organizarán equipos para apoyar las actividades correspondientes. Dicha integración se realizará en la instalación del LMS en el hosting del proyecto del grupo, de modo que el profesor deberá crear previamente las cuentas de administración requeridas para el desarrollo de esta actividad.
--	--	--

UNIDAD 10
Proceso final del desarrollo de un proyecto de material educativo Web

Propósitos: Al finalizar la unidad el alumno será capaz de llevar a cabo la integración final y puesta en línea de un sitio educativo Web que integre diversos elementos multimedia, herramientas y servicios de acuerdo a un proyecto específico.

Tiempo: 18 horas

Aprendizajes	Temática	Estrategias
<ul style="list-style-type: none"> – El alumno integrará a un Sistema de Administración de Contenidos las páginas Web, módulos de estructura, elementos de diseño gráfico, vínculos internos y externos, objetos multimedia, recursos y servicios para la puesta en línea de un proyecto de material Web determinado. – El alumno elaborará los recursos adecuados para presentar un material Web de acuerdo con el tipo de proyecto, población destinataria y objetivo de su presentación. – El alumno presentará detalladamente un material Web, resaltando los beneficios que puede aportar a la población destinataria, señalando los alcances de estos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajustes al proyecto • Producción de objetos faltantes • Revisión y corrección de materiales • Integración y puesta en línea del proyecto • Pruebas de funcionalidad • Correcciones finales • Presentación del producto 	<ol style="list-style-type: none"> 1. En grupo se realizará una revisión del guión instruccional del proyecto general y se realizarán los ajustes derivados de los cambios acordados a lo largo del curso. Se revisarán también los textos y objetos elaborados para este sitio y se harán las correcciones pertinentes. 2. En equipos, de acuerdo con la organización previa, se integrarán todos los elementos del sitio principal del Portal (proyecto general) al CMS. 3. Posteriormente, los equipos intercambiarán los elementos del sitio principal para hacer una revisión detallada y reportar al equipo responsable los errores a corregir. 4. Por su parte, cada alumno integrará los elementos de su proyecto individual al CMS y generará los vínculos necesarios para su acceso desde el sitio principal del Portal. 5. En equipos se hará una revisión detallada de los sitios y materiales de cada uno de sus miembros y cada uno realizará las correcciones correspondientes.

		<ol style="list-style-type: none">6. Cada alumno preparará los recursos que considere convenientes para presentar su proyecto ante el grupo, bajo el supuesto de que éste representa a la población destinataria de su producto.7. Cada alumno presentará ante el grupo el producto final de su proyecto individual. El resto del grupo anotará las observaciones a cada presentación y al término de la misma las comentarán.
--	--	---

Actividades prácticas

Los alumnos deberán realizar 240 horas de actividad práctica en algún centro laboral. Se privilegiará el desarrollo de esta actividad en el propio Colegio, apoyando proyectos de desarrollo de materiales didácticos o sitios Web, ya sea en la Dirección General o en alguno de sus planteles.

4. Relación de la Opción Técnica con las materias del Plan de Estudios

El Programa de Estudio de la Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web se relaciona, con las siguientes asignaturas del Plan de Estudios del Colegio:

- **Taller de Cómputo**

En los cursos de la Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web se retoman y amplían los conocimientos y habilidades considerados en los contenidos del Taller de Cómputo que los alumnos cursan en el primero o segundo semestre del Bachillerato.

- **Cibernética y computación I y II**

Los contenidos abordados en los cursos de la Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web complementan y ayudan a dar concreción a los aprendizajes que los alumnos desarrollan en las dos asignaturas de Cibernética y Computación, ya que en ellos se abordan aplicaciones concretas relacionadas con el mismo campo de estudios.

- **Taller de Comunicación I y II**

La Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web trata, al igual que el Taller de Comunicación I y II, aspectos de la comunicación humana enfocándolos de manera concreta a los procesos de comunicación en el medio digital.

- **Taller de Diseño Ambiental I y II**

Si bien, la relación de la Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web con el Taller de Diseño Ambiental, no aparece tan clara a simple vista, los contenidos abordados en ambas refieren a la recreación de ambientes mediante la representación. Diseño Ambiental se orienta a los ambientes físicos y Desarrollo de Materiales Web a los ambientes virtuales.

- **Taller de Expresión Gráfica I y II**

La Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web aborda en varias de sus unidades contenidos relacionados con la expresión gráfica que comparte con las asignaturas de este Taller. Aun cuando en la opción

técnica el tratamiento se centra de manera exclusiva en el desarrollo de productos para su presentación digital y en el Taller de Expresión Gráfica en productos en soporte impreso, los aprendizajes de una y otra son complementarios y contribuyen al desarrollo de competencias útiles entre sí.

5. Perfil de egreso

El alumno egresado de esta opción técnica será capaz de:

- Colaborar en equipos multidisciplinarios de trabajo para el diseño y desarrollo de materiales y sitios Web, incluyendo sitios y materiales educativos.
- Definir la estructura y formas de comunicación para un contenido a producirse en ambiente Web.
- Elaborar los guiones para comunicar y coordinar la producción de un material o sitio Web a partir de un contenido propuesto.
- Proponer opciones de tratamiento gráfico y tecnológico para un contenido de acuerdo con los propósitos del mismo.
- Participar en la producción de los materiales proyectados.

6. Campo laboral de aplicación

Los alumnos egresados de esta opción técnica podrán desempeñarse laboralmente en empresas dedicadas a la elaboración de sitios Web, software educativo comercial y desarrollo de programas educativos en línea; o bien, participar en proyectos de freelance (proyectos de trabajo sin compromisos laborales a largo plazo) en el ámbito tecnológico y de diseño Web; así como en equipos de trabajo en instituciones educativas para el desarrollo de materiales de apoyo para la enseñanza y el aprendizaje.

En el punto 10 de este documento se incluye la información obtenida en las entrevistas a personal de empresas e instituciones relacionadas con el campo de trabajo de los alumnos egresados de esta opción técnica.

7. Licenciaturas con que guarda relación la Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web

El carácter multi e interdisciplinario de los contenidos que considera el Programa de Estudio de la Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web, promueve el desarrollo en sus alumnos un conjunto de competencias prácticas que

les permiten ingresar posteriormente a alguna de las carreras profesionales con que se relaciona, con bases sólidas que contribuyen a un mejor desempeño académico. Entre las licenciaturas para las que el curso de esta Opción Técnica brinda una cultura básica se encuentran:

- Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
- Licenciatura en Arte y Diseño
- Licenciatura en Informática
- Licenciatura en Comunicación Educativa
- Licenciatura en Pedagogía
- Ingeniería en Computación

8. Perfil profesiográfico y formación de los profesores

Los cursos de este programa de opción técnica podrán ser impartidos por profesores titulados en alguna de los siguientes campos de especialidad:

- Pedagogía
- Comunicación Educativa
- Diseño Gráfico
- Informática
- Computación

Considerando el carácter multi e interdisciplinario de los contenidos del programa de estudios, los profesores que la impartan deberán acreditar los conocimientos y dominio práctico de los mismos, por lo que los candidatos deberán aprobar un programa de formación inicial para la impartición de esta opción técnica, que deberá cubrir los contenidos que ésta incluye, de modo que se garanticen los conocimientos suficientes para el desarrollo y orientación de los proyectos y las habilidades suficientes para el manejo y enseñanza de las herramientas tecnológicas de los campos que se abarcan.

El programa de formación docente inicial deberá comprender los contenidos cubiertos en la opción técnica considerando la necesidad de alcanzar un nivel de dominio mayor al que se espera desarrollar en los alumnos, de forma que permita a los candidatos la nivelación de los conocimientos y habilidades en las disciplinas y campos distintos a su formación profesional.

Asimismo, el programa de formación deberá tener como columna vertebral el desarrollo de un proyecto de elaboración de un material didáctico que recupere al menos 70% de los contenidos del programa.

9. Evaluación del proyecto

La propuesta para la creación de la Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web se ha impartido de manera piloto durante los ciclos escolares 2011-2012 y 2012-2013, incorporando los contenidos de ésta al programa de la Opción Técnica en Sistemas Computacionales, sin dejar de cubrir los contenidos establecidos para la misma. Sin embargo, dado que para esta Opción Técnica no está establecida en el programa la realización de prácticas laborales, éstas no se han podido pilotear.

La valoración que se hace del resultado de formación de los alumnos que culminaron en el ciclo escolar 2011-2012 es favorable, ya que los estudiantes elaboraron como producto final de los dos cursos semestrales un sitio Web que integró tanto los elementos de planeación, como de comunicación, diseño instruccional, diseño gráfico e integración tecnológica.

En el ciclo 2012-2013 se ha trabajado bajo la orientación de que los alumnos desarrollen un material didáctico o de difusión orientado a estudiantes del Colegio que aproveche los conocimientos y habilidades considerados en los contenidos e integren éste a un sitio común, lo que permitirá como producto adicional ir generando a través de las generaciones de esta opción técnica, un repositorio de objetos de aprendizaje para los alumnos del Colegio desde la perspectiva de sus propios compañeros.

Se pretende, para evaluar la pertinencia de esta opción técnica, que los alumnos inscritos en las primeras generaciones formales realicen sus actividades prácticas apoyando proyectos de producción de materiales y sitios Web del propio Colegio en la Secretaría de Informática de la Dirección General, de modo que se pueda dar seguimiento a los aprendizajes adquiridos por los alumnos, así como a posibles deficiencias, para a partir de esta experiencia piloto realizar los ajustes necesarios al programa.

10. Investigación en el área laboral

Se realizaron algunas entrevistas a personal responsable de la coordinación de proyectos de desarrollo de materiales Web en empresas e instituciones, ya bien dedicadas específicamente a este campo, o bien, cuyo ámbito cuenta con un área relacionada para atender necesidades internas.

De la información obtenida mediante estas entrevistas, cuya transcripción se incluye a continuación, se puede señalar que existe un campo laboral suficiente para la potencial incorporación de los egresados de esta opción técnica y que sí existe interés por parte de las empresas e instituciones en incorporar a sus equipos de

trabajo personal de nivel técnico, ya que los proyectos que desarrollan implican una gran cantidad de tareas operativas, que al no contar con dicho personal, tienen que realizar profesionistas, cuyo tiempo laboral conviene a sus empleadores sea dedicado a actividades de mayor nivel de especialización.

Si a estas consideraciones sumamos la gran cantidad de empresas dedicadas a este ramo que crecientemente se establecen tanto en la Ciudad de México como en las principales ciudades del país, la necesidad de las instituciones de contar con áreas que atiendan las necesidades internas en este campo y el surgimiento continuo de microempresas dedicadas al desarrollo de proyectos outsourcing en el mismo campo, pero sobre todo, la necesidad de las escuelas de todos los niveles educativos de incorporar el uso de las TIC y de materiales educativos en línea, resulta evidente la pertinencia de contar con esta opción técnica en el Colegio, sobre todo, porque no existen opciones en este nivel educativo, al menos suficientes, que atiendan la formación multi e interdisciplinaria que exige la participación en proyectos de desarrollo Web, principalmente en el ámbito educativo.

Se incluye a continuación la transcripción de las entrevistas citadas.

Entrevista 1

Empresa o institución: Instituto de Educación Media Superior del Distrito Federal

Nombre: José Carlos Acevedo López

Puesto: Subdirector de Formación en Línea

elesechuck@gmail.com

Febrero, 2013

1. ¿Qué servicios ofrece la empresa o institución?

Educación gratuita en zonas de alta marginación en el Distrito Federal

2. ¿Con qué cantidad de personal cuenta?

La Subdirección cuenta con 22 trabajadores.

3. ¿Cuál son los perfiles del personal que participa en el desarrollo de materiales Web?

Ingenieros en sistemas, Licenciados en Informática, Diseñadores gráficos multimedia y Licenciados en Pedagogía.

4. ¿Cuál es el nivel académico de dicho personal?

Licenciatura o Posgrado

5. ¿Cuál es el promedio de percepción económica mensual de dicho personal en la empresa?

\$ 13,000 mensual

6. ¿Cuentan con personal de nivel técnico que realice las tareas operativas para el desarrollo de materiales Web? No

En caso de que la respuesta sea negativa:

7. ¿Cuál es el motivo?

No hemos encontrado personal técnico que cubra el perfil.

8. ¿Quién desarrolla dichas tareas?

Los Ingenieros y Diseñadores.

Después de revisar el programa de Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web:

9. ¿Considera que para su empresa sería conveniente contar con personal con la formación del Técnico en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web de este programa para la realización de las tareas operativas?

Sí (x) No () ¿Por qué?

En caso de que la respuesta sea positiva:

10. ¿Qué ventajas tendría la empresa?

Podría producir más y reducir costos

11. ¿Cuántos técnicos considera que podría emplear su empresa en un mediano plazo?

Dos o tres.

12. ¿Qué condiciones laborales considera que podría ofrecer a estos técnicos?

Media jornada o jornada completa, por honorarios; facilidades de horario para continuar estudiando y crecimiento dentro del Instituto.

Entrevista 2

Empresa o institución: Indra Sistemas, S. A.

Nombre: Héctor González Olmos

Puesto: Ingeniero en Soporte de Aplicaciones

hectorgool@gmail.com

Abril, 2013

1. ¿Qué servicios ofrece la empresa o institución?

Indra es una compañía global de consultoría, tecnología, innovación y talento, líder en soluciones y servicios de alto valor añadido para los sectores de Transporte y Tráfico, Energía e Industria, Administración Pública y Sanidad, Servicios Financieros, Seguridad y Defensa y Telecom y Media.

2. ¿Con qué cantidad de personal cuenta?

Cuenta con más de 42,000 profesionales a nivel mundial

3. ¿Cuáles son los perfiles del personal que participa en el desarrollo de materiales Web?

Ingenieros en Cómputo, licenciados en informática (conocimientos, básicos de html, javascript y css, entre otros.

4. ¿Cuál es el nivel académico de dicho personal?

Medio Superior y Superior

5. ¿Cuál es el promedio de percepción económica mensual de dicho personal en la empresa?

\$15,000.00

6. ¿Cuentan con personal de nivel técnico que realice las tareas operativas para el desarrollo de materiales Web?

Sí

En caso de que la respuesta sea negativa:

7. ¿Cuál es el motivo?

8. ¿Quién desarrolla dichas tareas?

Después de revisar el programa de Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web:

9. ¿Considera que para su empresa sería conveniente contar con personal con la formación del Técnico en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web de este programa para la realización de las tareas operativas?

Sí (x) No () ¿Por qué?

En caso de que la respuesta sea positiva:

10. ¿Qué ventajas tendría la empresa?

Un ahorro en horas hombre y en tiempos de entrega

11. ¿Cuántos técnicos considera que podría emplear su empresa en un mediano plazo?

50

12. ¿Qué condiciones laborales considera que podría ofrecer a estos técnicos?

Un programa de becarios y/o por honorarios

Entrevista 3

Empresa o institución: Profesional independiente

Nombre: Óscar Palma Sánchez

Puesto: Dueño

palma1982@gmail.com

Abril, 2013

1. ¿Qué servicios ofrece la empresa o institución?

Diseño gráfico, y soluciones web

2. ¿Con qué cantidad de personal cuenta?

Cuatro personas

3. ¿Cuál son los perfiles del personal que participa en el desarrollo de materiales Web?

Diseñador gráfico y web

4. ¿Cuál es el nivel académico de dicho personal

Licenciatura

5. ¿Cuál es el promedio de percepción económica mensual de dicho personal en la empresa?

\$6,000

6. ¿Cuentan con personal de nivel técnico que realice las tareas operativas para el desarrollo de materiales Web?

No

En caso de que la respuesta sea negativa:

7. ¿Cuál es el motivo?

No tengo conocimiento sobre alguien que tenga este perfil

8. ¿Quién desarrolla dichas tareas?

La diseñadora que me apoya, con la elaboración de materiales

Después de revisar el programa de Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web:

9. ¿Considera que para su empresa sería conveniente contar con personal con la formación del Técnico en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web de este programa para la realización de las tareas operativas?

Sí () No () ¿Por qué?

En caso de que la respuesta sea positiva:

10. ¿Qué ventajas tendría la empresa?

Puedo destinar a la diseñadora sólo a tareas de diseño, sin perder tiempo en ejecución de HTMLS, o correcciones menores en textos, sin afectar, la producción de diseño, en materiales ya en producción los cambios son muy comunes, y aunque son tareas pequeñas, por la cantidad de cosas que se corrigen dejan de ser un mal menor, y que en acumulado quita mucho tiempo.

11. ¿Cuántos técnicos considera que podría emplear su empresa en un mediano plazo?

Uno

12. ¿Qué condiciones laborales considera que podría ofrecer a estos técnicos?

Sueldo de entre 3 y 4 mil pesos, trabajo en línea, aguinaldo.

Entrevista 4

Empresa o institución: Pandemonio (<http://pandemonio.com.mx>), Sección de IT (Information Technology) y UI (User Interface).

Nombre: Arturo Lechuga Lozano

Puesto: Diseñador multimedia, administrador de plataformas LMS (Learning Management System) y CMS (Content Management System)

arturo.lechuga.l@gmail.com

Abril, 2013

1. ¿Qué servicios ofrece la empresa o institución?

- Arte y creatividad: Consultoría, Dirección de Arte, Diseño, Copy y Comunicación. Adicional en diseño WEB ofrecemos instalación de plataformas y las herramientas que el cliente y sus necesidades requieran.
- Branding: Arquitectura de marca, Naming, Identidad corporativa, Posicionamiento.
- E-commerce: Mailing, Landing pages, Soluciones WEB.
- Soluciones UI (User Interface) e IT (Information Technology): Content Management, Learning Management.

2. ¿Con qué cantidad de personal cuenta?

Actualmente laboramos cuatro personas

3. ¿Cuál son los perfiles del personal que participa en el desarrollo de materiales Web?

Tres somos originalmente diseñadores gráficos que con el tiempo nos integramos al diseño WEB y multimedia. Una integrante del equipo es de origen, diseñadora multimedia (cabe mencionar que es la integrante más joven).

4. ¿Cuál es el nivel académico de dicho personal?

Todos contamos con licenciatura y dos de nuestros integrantes tienen estudios de posgrado.

5. ¿Cuál es el promedio de percepción económica mensual de dicho personal en la empresa?

Es variable, sin embargo puede ir de los 8 mil a los 14 mil pesos mensuales.

6. ¿Cuentan con personal de nivel técnico que realice las tareas operativas para el desarrollo de materiales Web?

No contamos con técnicos.

En caso de que la respuesta sea negativa:

7. ¿Cuál es el motivo?

Hasta el momento no hemos conocido a un técnico en diseño WEB, nadie a nivel técnico que cuente con los conocimientos necesarios para realizar labores de desarrollo y diseño WEB.

8. ¿Quién desarrolla dichas tareas?

Todos y cada uno de los integrantes, si bien cada uno tiene su área de especialidad, entre todos llevamos a cabo tareas de instalación, configuración e integración de herramientas para las plataformas, así como la creación y producción de materiales e-learning, que van acompañados de ilustración y objetos de aprendizaje.

Después de revisar el programa de Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web:

9. ¿Considera que para su empresa sería conveniente contar con personal con la formación del Técnico en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web de este programa para la realización de las tareas operativas?

Sí (X) No () ¿Por qué?

La mayoría del personal (o probablemente todo el personal) especializado en WEB se forma en el trabajo, y el proceso de aprendizaje no es rápido ni sencillo. Contar con gente con una formación específica en tareas operativas ahorra tiempo de capacitación.

En caso de que la respuesta sea positiva:

10. ¿Qué ventajas tendría la empresa?

La producción, desarrollo y revisión de contenidos WEB, he de mencionar, requiere trabajo colaborativo en todo momento, acceder a técnicos que conocen el proceso nos facilitaría el flujo de trabajo.

11. ¿Cuántos técnicos considera que podría emplear su empresa en un mediano plazo?

Dos, debido al tiempo que hemos trabajado en el área, sabemos que se piensa (erróneamente) que con pocas personas los proyectos pueden llevarse a cabo eficientemente.

12. ¿Qué condiciones laborales considera que podría ofrecer a estos técnicos?

De inicio, la integración a un ambiente de trabajo donde todos aprenden de todos. Les ofrecemos la posibilidad de trabajar en resolución de problemas reales, puesto que la experiencia de los integrantes del equipo es amplia. ¿Hablamos de lo económico? Es un área castigada económicamente, pero que requiere de personas de distintos niveles profesionales para ofrecer ganancias a los clientes (y obviamente a nuestra empresa e integrantes).

Entrevista 5

Empresa o institución: Facultad de Ciencias Políticas de la UNAM

Nombre: Yazmín Gómez Montiel

Puesto: Coordinadora de Educación a Distancia de la FCPyS/DSUAYED

ced.fcps@gmail.com

Abril, 2013

1. ¿Qué servicios ofrece la empresa o institución?

La División del Sistema Abierto y a Distancia de la Facultad de Ciencias Políticas ofrece las carreras de Sociología, Ciencias de la Comunicación, Relaciones Internacionales y Ciencia Política y Administración Pública a distancia en las sedes de D.F., Estado de México, Tlaxcala, Puebla, Oaxaca y Chiapas.

2. ¿Con qué cantidad de personal cuenta?

El Equipo de Educación a Distancia está conformado por cinco diseñadores instruccionales, dos diseñadores gráficos, dos asistentes administrativos, un corrector de estilo, dos ingenieros, cuatro orientadores, un productor de medios visuales y una planta docente de 520 asesores a distancia.

3. ¿Cuál son los perfiles del personal que participa en el desarrollo de materiales Web?

Pedagogos, psicólogos educativos, comunicólogos, diseñadores gráficos, programadores.

4. ¿Cuál es el nivel académico de dicho personal?

Licenciatura y maestría

5. ¿Cuál es el promedio de percepción económica mensual de dicho personal en la empresa?

Entre 8,000 y 12,000 pesos.

6. ¿Cuentan con personal de nivel técnico que realice las tareas operativas para el desarrollo de materiales Web?

No

En caso de que la respuesta sea negativa:

7. ¿Cuál es el motivo?

Porque no hemos tenido la oportunidad de conocer a personas con dicho perfil.

8. ¿Quién desarrolla dichas tareas?

Pedagogos, psicólogos y comunicólogos

Después de revisar el programa de Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web:

9. ¿Considera que para su empresa sería conveniente contar con personal con la formación del Técnico en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web de este programa para la realización de las tareas operativas?

Sí (x) No ()

¿Por qué?

Porque normalmente no es suficiente la formación profesional que tienen las personas que desarrollan materiales web, es tan específico y complejo el desarrollo de dichos materiales, que necesitan capacitarse forzosamente en el tema y estos conocimientos son difíciles de encontrar en los candidatos a contratar, regularmente son temas que no están en los planes de estudio de ninguna carrera.

En caso de que la respuesta sea positiva:

10. ¿Qué ventajas tendría la empresa?

Nos ahorraríamos el tiempo que utilizamos en capacitar a los pedagogos y seguramente tendríamos cursos más sólidos y de mejor nivel.

11. ¿Cuántos técnicos considera que podría emplear su empresa en un mediano plazo?

Al menos cuatro.

12. ¿Qué condiciones laborales considera que podría ofrecer a estos técnicos?

Salario fijo, ISSSTE, prestaciones de ley.

Entrevista 6

Empresa o institución: Librerías Gandhi S.A. de C.V.

Nombre: Cirenía Meztli Bedolla Danel

Puesto: Web Master

cmibd@hotmail.com

Mayo, 2013

1. Qué servicios ofrece la empresa o institución?

Principalmente se dedica a la venta de libros, revistas, música y video. También es sede y promotor de eventos culturales como obras de teatro, presentaciones de libros y funciones de danza y música.

2. ¿Con qué cantidad de personal cuenta?

La cantidad exacta de personal total de la empresa no la conozco pero ésta cuenta con más de 25 sucursales distribuidas en la Ciudad de México y el interior de la República y dos edificios sede del corporativo, además es la librería oficial del Palacio de Hierro, Vips, WallMart y Aeropuertos del país. El cálculo aproximado es de 750 empleados.

3. ¿Cuál son los perfiles del personal que participa en el desarrollo de materiales Web?

Hay diseñadores gráficos, ingenieros y licenciados en sistemas computacionales o carreras afines.

Específicamente en mi área sólo hay ingenieros y licenciados en sistemas computacionales, ya que me encuentro en la Gerencia de Sistemas, el diseño gráfico lo realiza la gerencia de GandhiCom, encargados del portal de la empresa (<http://www.gandhi.com.mx>).

4. ¿Cuál es el nivel académico de dicho personal?

Licenciados o pasantes y técnicos.

5. ¿Cuál es el promedio de percepción económica mensual de dicho personal en la empresa?

Arriba de \$13,000 al mes, dependiendo el puesto.

6. ¿Cuentan con personal de nivel técnico que realice las tareas operativas para el desarrollo de materiales Web?

No en Sistemas, en GandhiCom sí ya que manejan más contenido y servicios Web.

En caso de que la respuesta sea negativa:

7. ¿Cuál es el motivo?

En sistemas se hace administración de ERP's y Bases de Datos y se tienen proveedores externos.

8. ¿Quién desarrolla dichas tareas?

En el caso de sistemas, se tiene un proyecto de un portal en Joomla y un blog en WordPress, yo soy la encargada de ambos y el área de GandhiCom o un proveedor apoya con el diseño gráfico.

Después de revisar el programa de Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web:

9. ¿Considera que para su empresa sería conveniente contar con personal con la formación del Técnico en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web de este programa para la realización de las tareas operativas?

Sí (X) No ()

¿Por qué?

Los proyectos de los que estoy a cargo van iniciando, pero la demanda que se prevé es mucha ya que están enfocados a todo el personal que labora en Gandhi, sería de mucha ayuda una persona que esté a cargo de la administración del contenido y los usuarios.

En caso de que la respuesta sea positiva:

10. ¿Qué ventajas tendría la empresa?

Prontitud en las respuestas a los usuarios y en la administración y actualización del contenido en línea y el servicio de ventas en línea sería mucho más eficiente.

11. ¿Cuántos técnicos considera que podría emplear su empresa en un mediano plazo?

En Sistemas sería uno, en GandhiCom podrían ser más, incluso no de tiempo completo para que puedan continuar con sus estudios.

12. ¿Qué condiciones laborales considera que podría ofrecer a estos técnicos?

Las condiciones en Gandhi son muy buenas. Se tienen prestaciones de ley los primeros tres meses y pasando ese periodo se dan prestaciones superiores.

Para Gandhi es importante lo que se aporte a la empresa independiente de si se es o no profesionalista.

Entrevista 7

Empresa o institución: Instituto Nacional de Psiquiatría "Ramón de la Fuente Muñiz"

Nombre: Margarita Monter García

Puesto: Coordinadora de la Unidad de Educación a Distancia

mmonter@imp.edu.mx

Mayo, 2013

1. ¿Qué servicios ofrece la empresa o institución?

Servicios médicos en el área de la Psiquiatría y la Salud Mental.

2. ¿Con qué cantidad de personal cuenta?

La unidad de Educación a Distancia cuenta con seis personas. El departamento cuenta con nueve personas y la Dirección de enseñanza en total con 30 personas. No conozco el dato del número total de empleados del Instituto.

3. ¿Cuál son los perfiles del personal que participa en el desarrollo de materiales Web?

Profesionistas de la salud, diseño gráfico, programación y educación con nociones o conocimientos de diseño de multimedia.

4. ¿Cuál es el nivel académico de dicho personal?

Técnicos y licenciaturas.

5. ¿Cuál es el promedio de percepción económica mensual de dicho personal en la empresa?

6 mil pesos aproximadamente.

6. ¿Cuentan con personal de nivel técnico que realice las tareas operativas para el desarrollo de materiales Web?

Sí.

En caso de que la respuesta sea negativa:

7. ¿Cuál es el motivo?

Sí contamos con personal de este nivel.

8. ¿Quién desarrolla dichas tareas?

Los profesionistas antes mencionados, apoyados por personal de nivel técnico.

Después de revisar el programa de Opción Técnica en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web:

9. ¿Considera que para su empresa sería conveniente contar con personal con la formación del Técnico en Desarrollo de Sitios y Materiales Educativos Web de este programa para la realización de las tareas operativas?

Sí () No ()

¿Por qué?

Son más eficientes las tareas de multimedia y desarrollo de materiales didácticos Web.

En caso de que la respuesta sea positiva:

10. ¿Qué ventajas tendría la empresa?

Una mayor producción de materiales didácticos Web en menor tiempo, acorde las necesidades de la institución.

11. ¿Cuántos técnicos considera que podría emplear su empresa en un mediano plazo?

Para la Dirección de Enseñanza considero que al menos debe haber cuatro técnicos más.

12. ¿Qué condiciones laborales considera que podría ofrecer a estos técnicos?

Considero que la Dirección de Recursos humanos podría ofrecer alguna plaza o al menos la contratación por honorarios.