



SÍLABO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA

I.- INFORMACION GENERAL

- 1.1. NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN : I.E.S.T. Público "San Ignacio"
- 1.2. PROGRAMA DE ESTUDIOS : Computación e Informática
- 1.3. MODULO PROFESIONAL : Gestión de Aplicaciones para internet y Producción Multimedia
- 1.4. TIPO DE MÓDULO : Profesional Técnico
- 1.5. UNIDAD DIDÁCTICA : Herramientas Multimedia.
- 1.6. DOCENTE RESPONSABLE : Ing. Jhony Richard Medianero Sobrino
- 1.7. PERIODO ACADEMICO : Quinto
- 1.8. Nº HORAS DE LA U. DIDÁCTICA: 72 Horas
- 1.9. Nº DE CRÉDITOS : 03
- 1.10. PERIODO LECTIVO : 2025 - I
- 1.11. TURNO : Nocturno
- 1.12. FECHA DE INICIO : 09 de Abril del 2025
- 1.13. FECHA DE TÉRMINO : 06 de Agosto del 2025

II.- SUMILLA

La unidad didáctica de Herramientas Multimedia del programa de estudios de Computación e Informática, es de naturaleza teórico-práctico y de carácter obligatorio para todos los estudiantes de ciclo regular. En esta unidad se impartirán contenidos como: Conocer los fundamentos y el entorno gráfico de blender, actividades básicas para cada una de las clasificaciones de proyectos. El propósito de la presente unidad es que el estudiante tenga las capacidades y actitudes necesarias para conocer y diseñar productos multimedia básicos, teniendo en consideración los estándares de calidad.

III.- UNIDAD DE COMPETENCIA VINCULADA AL MÓDULO

Diseñar, desarrollar e implementar productos multimedia, utilizando herramientas o software multimedia, teniendo en cuenta los requerimientos del cliente, propiciando la habilidad del alumno en el diseño o modelado de objetos 3D.

IV.- CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Utilizar el computador para planificar y elaborar recursos gráficos, considerándolo como medio de información y comunicación.

V.- INDICADORES DE LOGRO

- 1.- Reconoce los fundamentos básicos de las herramientas multimedia y el entorno del Software Blender versión 2.74 para aplicarlo en el modelado de objetos o gráficos en 3D.
- 2.- Realiza actividades básicas para cada una de las clasificaciones de proyectos de las tipologías multimedia, a partir de los conocimientos y habilidades adquiridas en clase.



VI.- SESIONES DE APRENDIZAJE

Indicador de Logro	Sesiones de Aprendizaje	N° de Horas	N° de Semana/Fecha	Fecha de Culminación del Indicador de Logro
IL1	Socialización de silabo SA N° 1 Introducción a las herramientas multimedia <ul style="list-style-type: none">• Conceptos básicos de herramientas multimedia.• Ventajas, ejemplos	1 3	Semana N° 1 Fecha: 09 de Abril	
	SA N° 2 Herramientas Multimedia: Formatos <ul style="list-style-type: none">• Tipos de información que la conforman• Formatos• Pasos y componentes que la conforman	4	Semana N° 2 Fecha: 16 de Abril	
	SA N° 3 Hardware y Software de Multimedia <ul style="list-style-type: none">• Hardware necesario para hacer multimedia• Software para hacer multimedia	4	Semana N° 3 Fecha: 23 de Abril	
	SA N° 4 Introducción de Blender 2.74 <ul style="list-style-type: none">• Conceptos, características, reglas Historia y tipo de licencia.	4	Semana N° 4 Fecha: 30 de Abril	





	SA N° 5 Entorno de Blender 2.74: Sistema de ventanas <ul style="list-style-type: none">• Interfaz predeterminada• Cabeceras.• Organización de ventanas.• Tipos de ventanas	4	Semana N° 5 Fecha: 07 de Mayo	
	SA N° 6 Entorno de Blender 2.74: Pantallas <ul style="list-style-type: none">• Conceptos, tipos• Funciones• Pantallas adicionales• Escenas	4	Semana N° 6 Fecha: 14 de Mayo	
	SA N° 7 Entorno de Blender 2.74: Contextos y menús <ul style="list-style-type: none">• Jerarquías de los contextos• Características de los menús• Características de los paneles• Botones y controles	4	Semana N° 7 Fecha: 21 de Mayo	
	SA N° 8 Creación de capas y uso de primitivas <ul style="list-style-type: none">• Como crear capas en blender• Tipos de visualización• Creación de primitivas• Ejemplos prácticos	4	Semana N° 8 Fecha: 28 de Mayo	
	ACTIVIDADES INSTITUCIONALES	4	Semana N° 9 Fecha: 04 de Junio	





	SA N° 9 Operaciones Booleanas en blender • Creación de operaciones • Configuración y edición. • Tipos, ejemplos prácticos	4	Semana N° 10 Fecha: 11 de Junio	11/06/2025
	SA N° 10 Creación estructural de habitación en Blender • Configuración de pisos • Configuración de paredes y techo	4	Semana N° 11 Fecha: 18 de Junio	
IL2	SA N° 11 Creación mobiliario primitivas de con • Creación de ventana • Creación de camas • Creación de veladores, etc	4	Semana N° 12 Fecha: 25 de Junio	
	SA N° 12 Objetos Subdividir y agregar en Blender • Creación de colchón y accesorios en blender.	4	Semana N° 13 Fecha: 02 de Julio	
	SA N° 13 Creación de Suelo, Loseta en blender • Creación de suelo en blender • Creación de Loseta • Creación de almohada en blender	4	Semana N° 14 Fecha: 09 de Julio	





	SA N° 14 Simulación de Tela en blender •Solidificaciones en blender. Configuraciones	4	Semana N° 15 Fecha: 16 de Julio	
	FERIADO	4	Semana N° 16 Fecha: 23 de Julio	
	SA N° 15 Agregar Objetos a Escenas •Configurar el modo Objeto •Configurar el modo colisión	4	Semana N° 17 Fecha: 30 de Julio	30/07/2025
	FERIADO	4	Semana N° 18 Fecha: 06 de Agosto	EVALUACIÓN



VII.- RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Fichas de Trabajo.
- Pizarra, Mota, Plumones.
- Guía de observación, lista de cotejos
- Computadora: software y hardware
- Proyector Multimedia



VIII.- METODOLOGÍA

- El docente hará uso de una Metodología activa, mediante exposiciones explicativas, utilizando recursos didácticos y herramientas adecuadas, fomentando la participación de los estudiantes en los análisis de casos, videos, debates, juegos de roles, entre otras estrategias.
- Durante la sesión, los estudiantes realizarán las preguntas en relación del campo temático, pudiendo el docente trabajar de manera colaborativa, absolviendo todas las dudas, respetando los procesos pedagógicos y didácticos

IX.- EVALUACIÓN

- El sistema de calificación es vigesimal y la nota mínima aprobatoria para las unidades didácticas es trece (13).
- Se considera aprobado el módulo, siempre que se haya aprobado todas las Unidades Didácticas Específicas y las Transversales, de acuerdo al Plan de Estudios.
- El alumno que acumulará inasistencias injustificadas en número mayor o igual al 30% del total de horas programadas en la Unidad Didáctica, será desaprobado en forma automática, sin derecho a recuperación.
- Los alumnos que justifiquen debidamente su inasistencia tendrán derecho a dar el examen.
- Los alumnos con promedio entre 10 y 12 podrán rendir evaluaciones de recuperación a fin de lograr la aprobación, dentro del mismo periodo de estudios, (semana 18) y de acuerdo a los lineamientos establecidos en el reglamento institucional.
- Los exámenes de recuperación serán programados dentro de su horario de clase.
- De igual forma el alumno que después de haber realizado el proceso de recuperación obtenga nota menor a trece (13), repetirá la U.D.
- La evaluación de recuperación será registrada en un Acta de Evaluación de Recuperación.
- Al calcular cualquier promedio se tendrá en cuenta el redondeo hacia arriba
- Los alumnos que falten a una evaluación deben justificarse en la próxima sesión, caso contrario se les asignara la nota mínima CERO.
- Las unidades didácticas correspondientes a un módulo que no hayan sido aprobadas al final del período de estudios se podrán volver a llevar, siempre y cuando no haya interferencia de horarios. Solo las Unidades Didácticas Transversales podrán llevarlas, pero en el otro turno de clase.
- Si el alumno desaprueba tres (03) veces la misma unidad didáctica será separado del IEST.
- La evaluación extraordinaria se aplica cuando el estudiante termina el sexto semestre académico y tenga una o dos U.D pendientes como máximo, está en la facultad de solicitar su evaluación extraordinaria, pagando su derecho respectivo.
- La evaluación extraordinaria será registrada en un acta de Evaluación Extraordinaria.
- El promedio del indicador de logro estará dado por:

$$IL 1 = \sum_{1}^n ESA / n$$



Donde

ESA = Evaluación de Sesión de Aprendizaje

n = Total de sesiones de aprendizaje por cada indicador de logro

- El Promedio de la Unidad Didáctica estará dado por:

$$PUD = (IL1 + IL2) / 2$$

X.- FUENTES DE INFORMACIÓN

BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Academia Blender. (15 de Marzo de 2020). *Como crear barril 3D en blende tutorial_aprender a modelar 3D y videojuegos*. Obtenido de http://www.youtube.com/watch?v=tvNPO_04Gal&spfreload=10
- ✓ Beta 3D. (15 de Marzo de 2020). *Blender_Modelado Básico*. Obtenido de <http://www.youtube.com/watch?v=aHQWDJZizQW>
- ✓ Corcoles, C. (2012). *Manual de introducción a blender*. Catalunya: Universitat Oberta de Catalunya.
- ✓ Julius D. (16 de Marzo de 2020). *Tutorial blender 3D para principiantes: modelar taza en 3D*. Obtenido de <http://www.youtube.com/watch?v=Op8kiqGoQnl&spfreload=10>

San Ignacio, Abril del 2025



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DRE CAJAMARCA
I.E.S.T. PÚBLICO "SAN IGNACIO"
[Signature]
Mg. Ana M. Parihuaman Velásquez
JEFE DE UNIDAD ACADÉMICA

Mg. Ana M. Parihuamán Velásquez
Jefe de Unidad Académica



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DRE CAJAMARCA
I.E.S.T. PÚBLICO "SAN IGNACIO"
[Signature]
Ing. Elicia Ojeda Melendrez
COORDINADORA DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS
DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

Ing. Elicia Ojeda Melendrez
Coordinadora del Programa de Estudios
de Computación e Informática

[Signature]
Mg. Jhony R. Medjanero Sobrino
Docente Responsable