

PUBLICACIONES CD_ROM

- 2004 **Los exvotos de San Juan de los Lagos. Versión publicada en español y francés.**
Laboratorio de Multimedia DGSCA UNAM.
Participación como diseñador en la edición de la interfaz.
- 2003 **Lotería caja de sorpresas**
Laboratorio de Multimedia DGSCA UNAM.
Participación en la integración y programación.
- 2005 **Centenario de Lecumberri**
Laboratorio de Multimedia DGSCA UNAM.
Participación edición y proceso de imágenes y edición de audios.
- 2006 **Guía para la observación electoral**
Versión publicada en español , francés e ingles
Laboratorio de Multimedia DGSCA UNAM.
Participación edición y proceso de imágenes.
- 2004 **Salvador Toscano, Un pionero del cine en México**
Laboratorio de Multimedia DGSCA UNAM.
Participación en la integración, Programación y en el modelado y captura de base de Datos.
- 2007 **Un paseo a la Casa del Lago**
Laboratorio de Multimedia DGSCA UNAM.
Participación en la integración y programación.
- 2008 **Placas Tectónicas del Planeta Tierra**
Laboratorio de Multimedia Instituto de Geofísica DGSCA UNAM.
Participación como líder de proyecto, integración y programación.

- 2009 **Observación, concientización y justicia electoral**
Laboratorio de Multimedia DGSCA UNAM
Participación en la integración y programación.
Edición y digitalización de medios.
- 2010 **Maratón de los derechos humanos.**
Laboratorio de Multimedia DGSCA UNAM
Participación como líder de proyecto, integración
programación.
- 2010 **Curso Básico de Derechos Humanos para Funcionarias y
Funcionarios de Naciones Unidas.**
Laboratorio de Multimedia DGSCA UNAM
Participación como líder de proyecto, integración y programación.

PUBLICACIONES WEB:

- 2009 **Desarrollo y actualizaciones del sitio (Laboratorio de
Multimedia)**
Laboratorio de Multimedia DGSCA UNAM. (2004-2009)

<http://www.multimedia.unam.mx/>
- 2004 **Sitio del CD Interactivo.
(Salvador Toscano, Un pionero del cine en México).**
Laboratorio de Multimedia DGSCA UNAM. (2004)

<http://www.multimedia.unam.mx/contenidos/Demos/toscano/>
- 2007 **Implementación de interacción en el sitio (Exploración de
murales de la Biblioteca Central).**
Rally _ Patrimonio cultural UNAM. SERUNAM DGSCA UNAM.

<http://www.rally.unam.mx/>

- 2010 **Programación en línea del pabellón virtual de México con virtools. "Expo Shanghái 2010"**. PROMEXICO - DGSCA UNAM. (2010).
<http://shanghai2010.unam.mx>
<http://shanghai2010.unam.mx/ssize/creditos.html>
- 2011 Desarrolló la programación con ActionScript del objeto de aprendizaje "**Sonetos en el siglo de oro**" para el apoyo de la enseñanza y aprendizaje de la Lengua y Literatura, el cual es un programa enfocado a la educación media superior. (ENP-UNAM).
<http://objetos.unam.mx/literatura/sonetos/index.html>
- 2011 Programación en HTML y Java script del recurso educativo; "**Usos de la lengua**". El objeto se inserta dentro del tema Comunicación y lenguaje de la Unidad I "La literatura española del Siglo de Oro y las funciones de la lengua". (ENP-UNAM).
http://objetos.unam.mx/literatura/funciones_lengua/index.html
- 2012 Programación en HTML5 del recurso educativo; "**Componentes del razonamiento. Premisas y conclusión**". Lógica. Reconocer los elementos que conforman al argumento a través de actividades para reforzar los conocimientos e Identificar la relación entre las premisas y conclusión a partir de ejercicios que fortalecerán el aprendizaje. (ENP-UNAM).
<http://objetos.unam.mx/logica/premisasConclusion/index.html>
- 2013 Programación del material didáctico, "**Oraciones Subordinadas Sustantivas**", para la asignatura Lengua y literatura. Exploración del concepto de madurez sintáctica y el uso adecuado de la subordinación sustantiva. (ENP-UNAM).
<http://objetos.unam.mx/literatura/fahrenheit/index.html>
- 2013 Apoyo en programación en HTML5 del recurso educativo; "**Inferencias Inmediatas, Cuadro de oposición segunda parte**". Para la tercera unidad; El juicio, de la asignatura "Lógica". (ENP-UNAM).
<http://objetos.unam.mx/logica/inferenciasInmediatas/index.html>
- 2013 Programación en HTML5 y CSS3 del recurso educativo; "**El concepto**". Para el temario de Lógica. Distinguir entre imagen, objeto, concepto, palabra y expresión del concepto. (ENP-UNAM).

<http://objetos.unam.mx/logica/concepto/index.html>

2013 Programación en HTML5 y Java script del recurso educativo; "**El condicional**". Séptima unidad lenguaje de la lógica simbólica. Cuyo objetivo es el de identificar las fases y elementos involucrados en la construcción de conceptos. (ENP-UNAM).

<http://objetos.unam.mx/logica/condicional/index.html>

2013 Programación en HTML5 y Java script del recurso educativo; "**Oraciones subordinadas para repasar**". Lengua española. La actividad sirve para repasar la sección gramatical de las unidades 5, 6, 7 y 8 (ENP-UNAM).

<http://objetos.unam.mx/literatura/oracionesSubordinadasRepasar/index.html>

2013 Programación en HTML5 y Java script del recurso educativo ; "**Transcripción de palabras griegas**". Etimología. Su objetivo es la comprensión del alfabeto griego y la transcripción de palabras del griego al latín y español. (ENP-UNAM).

<http://objetos.unam.mx/etimologias/transcripcionPalabrasGriegas/index.html>

2014 Programación en HTML5 y Java script del material didáctico; "**Hidrocarburos**". Asignatura de química. Importancia de los hidrocarburos. Conocer y utilizar los conceptos de alcano, alqueno y alquino. Entender el proceso de destilación del petróleo y conocer sus derivados. (ENP-UNAM).

<http://objetos.unam.mx/quimica/hidrocarburos/index.html>

2015 Programación en HTML5 y Java script del material didáctico; "**Procedimiento para la formación de neologismos**". Asignatura de etimologías grecolatinas. Composición y derivación españolas con elementos griegos. (ENP-UNAM).

<http://objetos.unam.mx/etimologias/neologismos/index.html>

2015 Programación en HTML5 y Java script del material didáctico; "**La historia de la ética /distintos enfoques**". Asignatura de ética. Identificar distintos valores éticos aplicables a las diferentes situaciones de la vida diaria. (ENP-UNAM).

<http://objetos.unam.mx/etica/enfoquesEtica/index.html>

2015 Programación en HTML5 y Java script del material didáctico; "**Portada para el Romance amiento**". Se generó la portada principal para acceder a cinco diferentes materiales: [Vocales](#), [Consonantes](#),

[Fenómenos fonéticos especiales](#), [Yod](#) y [Romanceamiento](#). (ENP-UNAM).

<http://objetos.unam.mx/etimologias/portadaRomanceamiento/index.html>

2015 Programación en HTML5 y Java script del material didáctico; "**Las vocales latinas y su evolución al español**". Asignatura de etimologías. Reconocimiento de las características articulatorias de las vocales latinas y su paso al español. (ENP-UNAM).

<http://objetos.unam.mx/etimologias/vocales/>

PUBLICACIÓN EN TABLETAS ELECTRÓNICAS.

2015 Programación en HTML5 y Java script del material didáctico; "**Una historia escrita en piedras**". Explicación de cómo los seres vivos y el medio ambiente cambia con el tiempo en un proceso de evolución, describiendo la importancia de los fósiles en la reconstrucción de la vida en el pasado. (SEP-UNAM).

2015 Programación en HTML5 y Java script del material didáctico; "**Un fósil con patas**". Se explica la importancia de los fósiles y la evolución de la ballena. (SEP-UNAM).

2016 Programación en HTML5 y Java script del material didáctico; "**Cazadores Imágenes**". Artes visuales. Se reconoce la importancia de la fotografía y del video como recursos documentales para el resguardo y la conservación del patrimonio intangible. (SEP-UNAM).

2016 Programación en HTML5 y Java script del material didáctico; "**Sustancias adictivas**". Concientización de cómo las drogas afectan el cuerpo y la salud, proporcionando información de los procesos en el cuerpo con el alcohol, tabaco, sustancias inhalables y marihuana.