



ESCUELA DE COMERCIO MARTÍN ZAPATA - UNCUYO

PROGRAMA ANUAL

ORIENTACIÓN: <i>INFORMÁTICA</i>	CICLO LECTIVO: 2015
NOMBRE DEL ESPACIO CURRICULAR: <i>Informática Aplicada: Herramientas de Desarrollo Multimedia</i>	
ÁREA: Informática	AÑO: 5°
FORMATO: Taller	CICLO: <i>Superior</i>
CURSO/S: 5° 3° - 5° 7°	TURNO: <i>Mañana</i>
PROFESORES A CARGO: <i>Prof. Dis. Ind. Esp. Víctor E. Jardel</i>	HORAS SEMANALES: 3 (<i>cuatrimestral</i>)

CAPACIDADES

El estudiante al terminar el ciclo lectivo debe haber desarrollado las siguientes capacidades:

- ♦ *Observar distintos tipos de animaciones destacando sus componentes diferenciadores.*
- ♦ *Reconocer la función de las herramientas de un software de desarrollo multimedia.*
- ♦ *Abordar y solucionar problemas referidos a la estructura de una presentación multimedial.*
- ♦ *Dar formatos diversos a los distintos objetos.*
- ♦ *Crear presentaciones multimediales utilizando software específico.*
- ♦ *Planificar una presentación multimedial, comenzando desde la elección de la temática y el guión.*
- ♦ *Planificar objetivos, contenidos específicos, diseño general y recursos a incluir en la presentación multimedial.*
- ♦ *Seleccionar y analizar información, de acuerdo a los objetivos planteados en la presentación multimedial.*

APRENDIZAJES

Los aprendizajes que se trabajarán a lo largo del cursado son:

- ♦ *Distinguir las estructuras de información lineales y multimediales.*
 - *Reconoce y ejemplifica las características de las diferentes estructuras de información.*
- ♦ *Conceptualizar y caracterizar el guión multimedia.*
 - *Identifica los elementos de un guión multimedia.*
 - *Desarrolla guiones multimediales siguiendo los principios básicos de desarrollo.*
 - *Caracteriza los componentes de una presentación multimedial.*
- ♦ *Distinguir las formas de digitalización de los objetos gráficos.*
 - *Reconoce y caracteriza las diferentes formas de digitalizar objetos gráficos.*
- ♦ *Identificar y caracterizar los gráficos vectoriales y sus aplicaciones.*



- *Distingue los ámbitos de aplicación de los gráficos vectoriales.*
- *Desarrolla aplicaciones vectoriales sencillas.*
- ◆ *Identificar y caracterizar los componentes de una animación vectorial, línea de tiempo, fotogramas, capas y objetos.*
 - *Reconoce los elementos del entorno de trabajo de un software de desarrollo multimedial.*
 - *Caracteriza y parametriza los objetos utilizados en una presentación multimedial.*
- ◆ *Desarrollar animaciones vectoriales utilizando un entorno de desarrollo adaptado a las necesidades educativas de los alumnos y el equipamiento disponible.*
 - *Desarrolla aplicaciones multimediales sencillas en forma autónoma.*

CONDICIONES DE APROBACIÓN

Para aprobar la materia cada estudiante atender a los siguientes aspectos:

- ◆ *Practicar en cada clase los contenidos conceptuales y procedimentales que se desarrollan por medios escritos y/o por computador.*
- ◆ *Hacer prácticas personales y/o grupales en el pizarrón.*
- ◆ *Desarrollar en el computador los trabajos prácticos pedidos por el docente y presentarlos impresos y en pendrive en tiempo y forma.*
- ◆ *Aprobar la evaluación cuatrimestral.*

- ◆ **CONTENIDOS ACTITUDINALES**
 - *Ser responsable frente al trabajo, hacer las entregas de trabajos prácticos en tiempo y forma.*
 - *Valorar el significado del trabajo en todas sus manifestaciones, como instrumento de realización personal y de integración en la vida productiva.*
 - *Tener confianza y afrontar positivamente las capacidades propias y grupales.*
 - *Ser positivo con la indagación y búsqueda de respuestas a problemas que indiquen desafíos; siendo creativo en la adquisición de soluciones.*

BIBLIOGRAFÍA DEL ALUMNO

La bibliografía con la que debe contar el alumno, consultar en biblioteca o descargar de la WEB es:

- ◆ *Apuntes realizados por el docente del espacio curricular.*
- ◆ *Sitios web de interés seleccionados por el docentes, por ejemplo: www.aulaclic.es*
- ◆ *Mediactive (2009). Aprender Flash CS4 con 100 ejercicios prácticos. Alfaomega Grupo Editor.*
- ◆ *Tutorial del programa Flash.*



CONDICIONES PARA RENDIR COMO ALUMNO REGULAR

- El alumno que se presente a rendir como regular deberá tener toda la Carpeta de Trabajos Prácticos completa (los trabajos prácticos se presentarán impresos en formato A4 o A3 y con soporte digital) y con los mismos corregidos y visados por el Profesor Titular, como así también, las maquetas, modelos y/o prototipos (reales o virtuales) desarrollados a lo largo del cursado.
 - Maquetas y Carpeta deben presentarse en un 100% al examen.
 - El examen consistirá en primera instancia en una revisión del 100% de los trabajos prácticos, en especial aquellos en donde haya tenido dificultades; para luego recién pasar a rendir un examen en el computador con los programas y contenidos desarrollados durante el año.
 - De no aprobar la primera instancia, quedará desaprobado. (Se recomienda especialmente concurrir a las consultas)
-
- ***Los docentes te deseamos un buen año!!!***
 - ***Si nos dejas seremos tus lazarillos!!***