



ESCUELA DE COMERCIO MARTÍN ZAPATA - UNCUYO

PROGRAMA ANUAL 2018

| | |
|--|--|
| ORIENTACIÓN: INFORMÁTICA | CICLO LECTIVO: 2018 |
| NOMBRE DEL ESPACIO CURRICULAR: <i>Informática Aplicada: Herramientas de Desarrollo Multimedia</i> | |
| ÁREA: INFORMÁTICA | AÑO: 5º Secundaria. |
| FORMATO: Taller | CICLO: Superior |
| CURSO: 5to. 3ra. y 5to. 7ma. | TURNO: Mañana |
| PROFESORES A CARGO: Lic. Laura NOUSSAN-LETTRY | HORAS SEMANALES: 3 (tres) Cuatrimestral |

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 HTML5.
- Abordar y solucionar problemas referidos a la estructura de una presentación multimedial HTML5.
- 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.
 - o Reconoce y ejemplifica las características de las diferentes estructuras de información.
- Conceptualizar y caracterizar el guión multimedia.
 - o Identifica los elementos de un guión multimedia.
 - o Desarrolla guiones multimediales siguiendo los principios básicos de desarrollo.
 - o Caracteriza los componentes de una presentación multimedial.
- Distinguir las formas de digitalización de los objetos gráficos en HTML5.
 - o Reconoce y caracteriza las diferentes formas de digitalizar objetos gráficos.
- Identificar y caracterizar los componentes de una animación HTML5, línea de tiempo, fotogramas, páginas y objetos.
 - o Reconoce los elementos del entorno de trabajo de un software de desarrollo multimedial.
 - o Caracteriza y parametriza los objetos utilizados en una presentación multimedial.
- Desarrollar animaciones HTML5 utilizando un entorno de desarrollo adaptado a las necesidades educativas de los alumnos y el equipamiento disponible.
 - o Desarrolla aplicaciones multimediales sencillas en forma autónoma.



ESCUELA DE COMERCIO MARTÍN ZAPATA - UNCUYO

PROGRAMA ANUAL 2018

CONDICIONES DE APROBACIÓN

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

- Cumplimiento de Trabajos Prácticos individuales y grupales.
- Resolución de pruebas integradoras escritas y en computadora.
- Carpeta práctica informatizada.
- Presentación de una aplicación multimedial HTML5 concreta.

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.
- Sitio web de Google Web Designer:
<https://www.google.com/webdesigner/>
- Canal Youtube de Google Web Designer:
<https://www.youtube.com/user/GoogleWebDesigner/videos>
- Sitio web de la materia: <https://inoussanl.org/multimedial/>
- Aula Virtual de la materia con videos didácticos y foros para consultas permanentes:
<http://aulasmzapata.org>