



PROGRAMA ANUAL 2021

ORIENTACIÓN: INFORMÁTICA	CICLO LECTIVO: 2021
NOMBRE DEL ESPACIO CURRICULAR: <i>Informática Aplicada: Herramientas de Desarrollo Multimedia II</i>	
ÁREA: INFORMÁTICA	AÑO: 5° Secundaria.
FORMATO: Taller	CICLO: Superior
CURSO/S: 5to. 3ra. y 5to. 7ma.	TURNO: Mañana
PROFESORES A CARGO: Lic. Laura NOUSSAN-LETTRY	HORAS SEMANALES: 3 (tres) CUATRIMESTRAL

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 multimedia HTML5.
- Dar formatos diversos a los distintos objetos.
- Crear presentaciones multimediales utilizando software específico para la web y opensource en un entorno similar al profesional.
- Planificar una presentación multimedia, comenzando desde la elección de la temática y el guión hasta la selección de los diferentes elementos y componentes web.
- Planificar objetivos, contenidos específicos, diseño general y recursos a incluir en la presentación multimedia.
- Seleccionar y analizar información, de acuerdo a los objetivos planteados en la presentación multimedia.

APRENDIZAJES

- 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 multimedia.
- Distinguir las formas de digitalización de los objetos gráficos en HTML5.
 - 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.
 - Reconoce los elementos del entorno de trabajo de un software de desarrollo multimedia.
 - Caracteriza y parametriza los objetos utilizados en una presentación multimedia.
- Desarrollar animaciones HTML5 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

- Cumplimiento de Trabajos Prácticos individuales y/o grupales.
- Resolución de pruebas integradoras escritas y/o en computadora.
- Carpeta práctica informatizada.
- Presentación de una aplicación multimedia HTML5 concreta y elegido el tema por el alumno siguiendo las etapas evolutivas de un proyecto de software.

BIBLIOGRAFÍA DEL ALUMNO

- Sitio web de Google Web Designer:
<https://www.google.com/webdesigner/>
- Canal Youtube de Google Web Designer:
<https://www.youtube.com/user/GoogleWebDesigner/videos>
- Software y material didáctico (apuntes y/o material audiovisual del docente y/o terceros) vinculados en el Aula Virtual y en el sitio web de la materia: <https://inoussanl.org/multimedial/>

FIRMAS

Prof. Laura Noussan Lettry

Referente Disciplinar:

