



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 multimedial 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 multimedial, 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 multimedial.*
- *Seleccionar y analizar información, de acuerdo a los objetivos planteados en la presentación multimedial.*

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 multimedial.*
- *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 multimedial.*
 - *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.*
 - *Desarrolla aplicaciones multimediales sencillas en forma autónoma.*

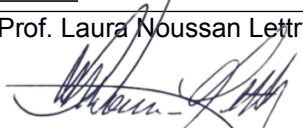
CONDICIONES DE APROBACIÓN

- *Cumplimiento de Trabajos Prácticos individuales y/o grupales.*
- *Resolución de pruebas integradoras escritas y/o en computadora.*
- *Carpeta práctica informatizada.*
- *Presentación de una aplicación multimedial 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:
---	------------------------