



PROGRAMA ANUAL 2019

ORIENTACIÓN: INFORMÁTICA	CICLO LECTIVO: 2019
NOMBRE DEL ESPACIO CURRICULAR: Informática Aplicada: Herramientas de Desarrollo Multimedia	
ÁREA: INFORMÁTICA	AÑO: 5º Secundaria.
FORMATO: Taller	CICLO: Superior
CURSO/S: 5to. 3ra. y 5to. 7ma.	TURNO: Mañana
PROFESORES A CARGO: Lic. Laura NOUSSAN-LETTRY	HORAS SEMANALES: 4 (cuatro) 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.

BIBLIOGRAFÍA DEL ALUMNO

- Apuntes y/o videos 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://noussanl.org/multimedial/>
- Herramientas colaborativas de Google.

FIRMAS

Prof. Laura Noussan Lettry

Referente Disciplinar: