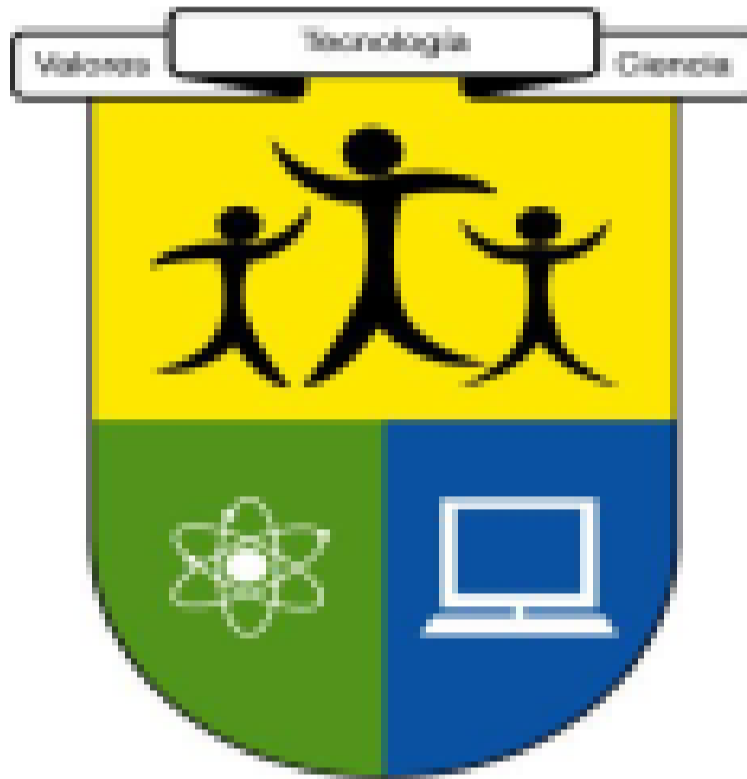
	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.</b>	
	<b>PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA</b>	
	<b>CÓDIGO: M2-PL09</b>	<b>VERSIÓN: 1</b>


**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA  
DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA**



Institución Educativa  
"La Esperanza"

**DOCENTE MARTA MENDOZA PUERTA**

2019

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.</b>	
	<b>PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA</b>	
	<b>CÓDIGO: M2-PL09</b>	<b>VERSIÓN: 1</b>

### JUSTIFICACIÓN:

Posibilidad de incorporar personal con altas calidades laborales y profesionales que contribuyan al desarrollo económico, social y tecnológico de su entorno y del país, así mismo ofrecer a los aprendices formación en tecnologías y metodologías para el diseño, diseño e integración de proyectos multimediales, factores muy importantes para una utilización efectiva de éstas tecnologías por parte del Sector Productivo, incrementando su nivel de competitividad y productividad requerido en el entorno globalizado actual.

En todo el país se cuenta con potencial productivo para el desarrollo de proyectos multimediales debido a que se trata de proyectos que pueden ser aplicables a cualquier sector y cuya implementación es relativamente sencilla al requerir una infraestructura tecnológica mínima conformada por un Equipo de Cómputo y Software. Su fortalecimiento y crecimiento socioeconómico tanto a nivel regional como nacional, dependen en gran medida de un recurso humano cualificado y calificado, capaz de responder integralmente a la dinámica del sector.

### REQUISITOS DE INGRESO:

- ✓ -Académicos: 9 grado aprobado (combinación del nivel requerido y grado mínimo aprobado).
- ✓ -Requisito adicional: Superar prueba de aptitud y conocimiento, presentar documento de identidad.
- ✓ -motivación, interés y competencias mínimas de ingreso


### DESCRIPCIÓN:

Multimedia es un sistema que utiliza más de un medio de comunicación para transmitir, administrar o presentar información, combinando texto, imagen, animación, sonido y vídeo.

El software y hardware multimedia permite almacenar y presentar contenido de manera dinámica y animada, mejorando notablemente la atención, comprensión y el aprendizaje, ayudando al usuario o receptor a asimilar de la información presentada mas rápidamente.

Multimedia permite el uso de **hipertexto** para mostrar texto que enlaza a información adicional sobre ese texto. Además del uso de **Hipermedia**, que es una fusión entre hipertexto y multimedia.

El uso de diferentes medios audio visuales reduce costos en el desarrollo de proyectos siendo de gran utilidad prácticamente todas las áreas de desarrollo humano como educación, negocio, entretenimiento, ingeniería, medicina, arte y otros. La multimedia es usada para incluir efectos especiales, videos, sonido y la animación en presentaciones, enciclopedias electrónicas, cursos, videos musicales, películas y más.


	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.</b>	
	<b>PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA</b>	
	<b>CÓDIGO: M2-PL09</b>	<b>VERSIÓN: 1</b>

### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE GRADO 10<sup>a</sup>**

- ✓ Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de
- ✓ Análisis de la información recolectada.
- ✓ Duración estimada
- ✓ Para el logro del
- ✓ Aprendizaje (en
- ✓ 500 horas
- ✓ Denominación
- ✓ Elaborar los elementos de la multimedia siguiendo las pautas establecidas en el guion
- ✓ Técnico
- ✓ Reconocer la tipología de la multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada
- ✓ Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guión, el mapa de navegación y el storyboard
- ✓ Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.
- ✓ Diseñar la interfaz gráfica con base en el storyboard
- ✓ Identificar los elementos del diseño gráfico para la composición de la multimedia
- ✓ Validar el prototipo con el director del proyecto multimedia de acuerdo con el guión.
- ✓ Técnico dejando constancia en la lista de chequeo.
- ✓ Interpretar el guion multimedia (literario y técnico) de acuerdo a los conceptos de diseño
- ✓ Gráfico.
- ✓ Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura
- ✓ Del guión técnico y el mapa de navegación

### **GRADO 11<sup>a</sup>**

- ✓ Identifica los formatos de archivo necesarios según la plataforma de integración de la
- ✓ Multimedia
- ✓ Integra los elementos de la multimedia de acuerdo a las especificaciones del storyboard
- ✓ Codifica los elementos de la multimedia de acuerdo al mapa de navegación.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.</b>	
	<b>PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA</b>	
	<b>CÓDIGO: M2-PL09</b>	<b>VERSIÓN: 1</b>

- ✓ Despliega y manipula datos de manera síncrona y asíncrona según las especificaciones del Mapa de navegación.
- ✓ Valida la multimedia de acuerdo a las especificaciones dadas por el director del proyecto

### **ESTRATEGIA METODOLÓGICA**

Centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación en el marco de la Formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en el Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes abiertos y Pluritecnológicos, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad Cotidiana y el desarrollo de las competencias.

Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocrítica y la reflexión del aprendiz sobre el que hacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento:



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA


CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 1

PÁGINA 5 de 23

# Malla curricular

curricular

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.</b>	
	<b>PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA</b>	
	<b>CÓDIGO: M2-PL09</b>	<b>VERSIÓN: 1</b>

<b>GRADO: 10</b>	<b>PERIODO: 1</b>
------------------	-------------------

**EJE CURRICULAR:**

- ❖ **Multimedia: tipologías y plataformas**
- ❖ **Diseño gráfico: Teoría del color, Composición de la imagen y teoría de la imagen**
- ❖ **Creatividad**
- ❖ **Tipo y uso de imágenes para la web**
- ❖ **Tipologías multimedia**

**COMPETENCIAS:**

- ❖ Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.

**ESTANDARES BASICOS DE COM<sup>ET</sup>ENCIAS**

- ❖ Identificar las oportunidades que el SENA ofrece en el marco de la formación profesional de acuerdo con el contexto nacional e internacional.
- ❖ Gestionar la información de acuerdo con los procedimientos establecidos y con las tecnologías de la información y la comunicación disponibles.
- ❖ Reconocer el rol de los participantes en el proceso formativo, el papel de los ambientes de aprendizaje y la metodología de formación, de acuerdo con la dinámica organizacional del SENA
- ❖ Identifica y practica acerca de la teoría del color
- ❖ Conoce la composición de la imagen y la teoría de la imagen, lo mismo que los tipos de imágenes para la web
- ❖ Reconoce la tipología de la multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.

**RECOMENDACIONES**

Consultas fuera de clase  
Talleres  
Trabajo en equipo  
Actividades en clase  
Prácticas en el computador  
Notas de clase



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 1

PÁGINA 7 de 23

PROYECTO	COMPETENCIAS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA		
	conceptual	Procedimentales	Actitudinales					PR OG	REAL	
Introducción al diseño gráfico	<p>Recolección de la información de los estudiantes.</p> <p>Teoría sobre competencias</p> <p>El sena <b>Diseño Gráfico:</b> Conceptualización de ideas. <b>Teoría del color</b> Armonías de color y clasificación de los colores. Circulo cromático, combinaciones del color Triadas, armonías, combinaciones de color apropiadas Complementarios, fríos y cálidos Propiedades del color Psicología del color</p>	<p>Recolectar la información de los estudiantes requeridas por el SENA para la inscripción en la Plataforma de SOFIA PLUS</p> <p>Explicación sobre la importancia de trabajar en competencias</p> <p>Ilustrar la forma de enseñanza del sena y la orientación de los programas orientados hacia el empleo.</p> <p>Realizar demostraciones con la teoría del color y cómo se sacan los colores de acuerdo a la combinación.</p> <p>Explicación sobre los tipos y uso de imágenes</p>	<p>Se encuentra motivado para la inscripción del SENA y brinda información que el SENA solicita.</p> <p>Practica la enseñanza por competencias y le da explicación a otros compañeros.</p> <p>Es ágil en el aprendizaje sobre la combinación del color.</p> <p>Es interesado en el trabajo con los tipos de imágenes para ser utilizado en otros programas.</p> <p>Distingue con facilidad las</p>	<p>Identificar las oportunidades que el SENA ofrece en el marco de la formación profesional de acuerdo con el contexto nacional e internacional.</p> <p>Gestionar la información de acuerdo con los procedimientos establecidos y con las tecnologías de la información y la comunicación disponibles.</p>	<p>Investigar la historia del SENA, su misión, visión y las oportunidades de estudio y trabajo que este ofrece</p> <p>Ejercicios prácticos sobre formas de gestionar la información utilizando las tics.</p> <p>Talleres sobre trabajo en equipo, haciendo énfasis en la metodología SENA.</p> <p>Trabajo escrito sobre la teoría</p>	<p>Computadores, textos, bibliotecas</p> <p>Recursos didácticos que ofrece la institución</p> <p>internet</p> <p>Enciclopedias</p>				



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.**

**PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA**


**CÓDIGO: M2-PL09**

**VERSIÓN: 1**

**PÁGINA 8 de 23**


	<p><b>Composición de la imagen y teoría de la imagen</b>            Geometría básica            Composición de la imagen            Ángulos y perspectivas            Ley de tercios            Puntos áureos</p> <p><b>Creatividad</b>            Definición Tipos            Técnicas            Características            Conceptualización de ideas.</p> <p><b>Tipo y uso de imágenes para la web</b>            GIF JPEG PNG Otros formatos y resolución</p> <p><b>TIPOLOGIAS DE LA MULTIMEDIA</b>            Educativa            Comercial            Informativa            Publicitaria</p>	<p>para la web, se realizan prácticas</p> <p>Ilustrar con ejemplos prácticos sobre las TIPOLOGIAS DE LA MULTIMEDIA</p>	<p>TIPOLOGIAS DE LA MULTIMEDIA y las aplica con imágenes.</p>	<p>Reconocer el rol de los participantes en el proceso formativo, el papel de los ambientes de aprendizaje y la metodología de formación, de acuerdo con la dinámica organizacional del SENA</p> <p>Identifica y practica acerca de la teoría del color</p> <p>Conoce la composición de la imagen y la teoría de la imagen, lo mismo que los tipos de imágenes para la web.</p> <p>Reconoce la tipología de la multimedia de acuerdo con el análisis de la</p>	<p>del color y prácticas dadas por el docente</p> <p>Dada una imagen grabarla con los diferentes tipos de imágenes y explicar las diferencias por escrito.</p> <p>Consultar sobre la composición de las imágenes y la teoría de la imagen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1-Geometría básica</li> <li>2-Composición de la imagen</li> <li>3-Angulos y perspectivas</li> <li>4-Ley de los tercios</li> <li>5-Puntos áureos.</li> </ol> <p><b>Creatividad</b>            Definición            Tipos            Técnicas            Características            Realizar técnicas sobre recolectar</p>	<p>Trabajos escritos.</p> <p>Evaluaciones.</p> <p>Talleres</p> <p>Consultas y tareas</p>			
--	---	--	---	--	---	--	--	--	--



	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.</b>		
	<b>PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA</b>		
	<b>CÓDIGO: M2-PL09</b>	<b>VERSIÓN: 1</b>	<b>PÁGINA 9 de 23</b>

				información recolectada.	información, de acuerdo a la tipología de la multimedia..				
--	--	--	--	--------------------------	---	--	--	--	--

<b>GRADO: 10</b>	<b>PERIODO: 2</b>
<b>EJE CURRICULAR:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Interfaz gráfica Photoshop e illustrator 1</li> <li>❖ Guion literario y guion técnico</li> <li>❖ Mapa de navegación y dibujo básico</li> </ul>	
<b>COMPETENCIAS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.</li> </ul>	
<b>ESTANDARES BASICO DE COMPETENCIAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Define la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.</li> <li>❖ Interpreta el guion multimedia (literario y técnico) de acuerdo a los conceptos de diseño gráfico.</li> <li>❖ Diseña la interfaz gráfica con base en el storyboard. <b>ILLUSTRATOR1)</b></li> <li>❖ Diseñar la interfaz gráfica <b>(PHOTOSHOP1)</b></li> <li>❖ Selecciona materiales audiovisuales según las especificaciones del guion técnico y el storyboard.</li> <li>❖ Elabora los elementos de la multimedia siguiendo las pautas establecidas en el guion técnico.</li> </ul>	
<b>RECOMENDACIONES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Realizar dibujos dados por el docente tanto en photoshop como en illustrator, siguiendo las pautas establecidas</li> <li>❖ Cuestionario sobre los procesos de formación y competencias..</li> </ul>	

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.</b>	
	<b>PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA</b>	
	<b>CÓDIGO: M2-PL09</b>	<b>VERSIÓN: 1</b>

- ❖ Dada una serie de imágenes organizarla de acuerdo a la tipología de Multimedia.
- ❖ Ejercicios prácticos donde aplique el guión multimedial,
- ❖ Taller práctico dado por el docente.
- ❖ Taller teórico y práctico dado por el docente.
- ❖ Ejercicios para la identificación de los elementos multimediales y pautas que se tienen para el guión técnico.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.

PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA

PROYECTO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA	
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					PROG	REAL
<p><b>Interfaz gráfica Photoshop e Illustrator</b>  <b>INTERPRETAR EL GUIÓN MULTIMEDIA</b>            Guion literario.            Guion técnico.</p> <p><b>DISEÑAR EL MAPA DE NAVEGACIÓN</b>  <b>Concepto, clases(lineal, jerárquico, libre, hibrido criterios,</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Define la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.</li> <li>❖ Interpreta el guion multimedia (literario y técnico) de acuerdo a los conceptos de diseño gráfico.</li> <li>❖ Diseña la interfaz gráfica con base en el storyboard.</li> <li>❖ Diseñar la interfaz gráfica (<b>PHOTOSHOP1</b>)</li> <li>❖ Selecciona materiales audiovisuales según las especificaciones del guion técnico y el storyboard.</li> <li>❖ Elabora los elementos de la multimedia</li> </ul>	<p>Muestro interés y aprendo con facilidad.</p> <p>Escucho, pregunto, participo y desarrollo las actividades propuestas en cada clase.</p> <p>Crea un ambiente apropiado para el desarrollo de la clase</p> <p>Manifiesta interés por los contenidos del período.</p> <p>Se esfuerza por consultar y ampliar los temas.</p> <p>Aporte con ideas para desarrollar el tema.</p> <p>Es responsable con todos sus deberes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ - Define la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.</li> <li>❖ Interpreta el guion multimedia (literario y técnico) de acuerdo a los conceptos de diseño gráfico.</li> <li>❖ Diseña la interfaz gráfica con base en el storyboard.</li> <li>❖ Diseñar la interfaz gráfica (<b>PHOTOSHOP1</b>)</li> <li>❖ Selecciona materiales audiovisuales según las especificaciones del guion técnico y el storyboard.</li> <li>❖ Elabora los elementos de la multimedia</li> </ul>	<p>Consultas</p> <p>Talleres</p> <p>Trabajo en equipo</p> <p>Actividades en clase</p> <p>Prácticas en el computador</p> <p>Notas de clase</p>	<p>Computadores, textos, bibliotecas</p> <p>Recursos didácticos que ofrece la institución</p> <p>internet</p> <p>Enciclopedias</p>				



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.**


**PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA**

**CÓDIGO: M2-PL09**

**VERSIÓN: 1**

**PÁGINA 12 de 23**

		siguiendo las pautas establecidas en el guion técnico.		siguiendo las pautas establecidas en el guion técnico.	Participación de clase.					
--	--	--	--	--	-------------------------	--	--	--	--	--

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.</b>	
	<b>PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA</b>	
	<b>CÓDIGO: M2-PL09</b>	<b>VERSIÓN: 1</b>

<b>GRADO: 10</b>	<b>PERIODO: 3</b>
<b>EJE CURRICULAR:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>CONSTRUIR EL STORY BOARD</b></li> <li>❖ <b>INTERFAZ GRÁFICA (ILLUSTRATOR2)</b></li> <li>❖ <b>INTERFAZ GRÁFICA (PHOTOSHOP2)</b></li> </ul>	
<b>COMPETENCIAS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.</li> </ul>	
<b>ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Construye el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación.</li> <li>❖ Define la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.</li> <li>❖ Crea el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guion, el mapa de navegación y el storyboard.</li> </ul>	
<p>Ejercicios y talleres para practicar el trabajo en equipo.</p> <p>Ejercicios prácticos sobre la construcción del STORY BOARD con base en el guion técnico y sustentación, con las pautas dadas por el docente.</p> <p>Estudiar y luego sustentar acerca del mapa de navegación para un diseño multimedial.</p> <p>Taller y evaluación sobre el programa utilizado para construcción de la interfaz gráfica de un cliente</p>	



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.**

**PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA**

**CÓDIGO: M2-PL09**

**VERSIÓN: 1**

**PÁGINA 14 de 23**

PROYECTO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA	
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					PR OG	REAL
	<p><b>CONSTRUIR EL STORY BOARD</b> 5.1 Creación de avatar (personaje propio) 5.2 Elaboración de dibujo guiado cuadro a cuadro 5.3 Manejo de escaner 5.4 Realización del story board con base en el guión técnico</p> <p><b>DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA (ILLUSTRATOR)</b> 6.1 interfaz illustrator (menu ppal, menu propiedades, manejo de capas y reconocimiento de herramientas por nombre y abreviaturas)</p>	<p>Genera procesos autónomos y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio de los componentes racionales y emocionales orientados hacia el Desarrollo Humano Integral.</p> <p>Construye el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guión técnico y el mapa de navegación.</p> <p>Define la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.</p>	<p>Trabaja de forma responsable en el desarrollo en cada una de las actividades propuestas en clase.</p> <p>Utiliza de forma apropiada cada uno de los conceptos trabajados en clase, en el desarrollo de las diferentes actividades.</p> <p>Aplica coherentemente los términos de bases de datos para definir sus aplicaciones en diferentes</p>	<p>Genera procesos autónomos y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio de los componentes racionales y emocionales orientados hacia el Desarrollo Humano Integral.</p> <p>Construye el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guión técnico y el mapa de navegación.</p> <p>Define la estructura del mapa de navegación según</p>	<p>Desarrollar actividades en las que el estudiante realice una base de datos en Excel, al igual que en Access.</p> <p>Orientar el desarrollo de las bases de datos a administrar datos para el proceso de desarrollo de proyectos de investigación.</p>	<p>Computadores, textos, bibliotecas</p> <p>Recursos didácticos que ofrece la institución</p> <p>internet</p> <p>Enciclopedia</p> <p>S</p> <p>Recurso humano</p> <p>Aula de clases, talleres, documentos sobre la</p>			



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.**

**PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA**

**CÓDIGO: M2-PL09**

**VERSIÓN: 1**

**PÁGINA 15 de 23**

	<p>6.2 relleno de color y trazo 6.3 herramientas selección, ovalo, rectángulo, formas básicas, soldar, recortar, intersección, sombras y transparencias.</p> <p>6.4 herramientas pluma.</p> <p>6.5 manejo de tipografías.</p> <p>6.6 Elaboracion de un solo objeto compartido en varios archivos.</p> <p>6.7 Creacion de fondos compuestos con luces, sombras, transparencias, entre otros.</p> <p><b>7. DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA (PHOTOSHOP)</b> 7.1 Interfaz Photoshop (menú</p>	<p>Crea el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guion, el mapa de navegación y el storyboard.</p>	<p>ocasiones y condiciones.</p> <p>Practica cada una de las actividades en el desarrollo de ideas de investigación.</p>	<p>la necesidad del cliente.</p> <p>Crea el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guion, el mapa de navegación y el storyboard.</p>	<p>Desarrollar programas administrativos del tiempo, utilización de ideas para la gestión de anteproyectos.</p>	<p>administración y gestión de proyectos de investigación.</p>	
--	---	---	---	--	---	--	--



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.**

**PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA**

**CÓDIGO: M2-PL09**

**VERSIÓN: 1**

**PÁGINA 16 de 23**

	ppal, menu propiedades, manejo de capas y reconocimiento de herramientas por nombre y abreviaturas) manejo de algunas herramientas y aplicaciones 7.2 peso imágenes, recorte de imágenes y ajustes								
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--







**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.**


**PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA**

**CÓDIGO: M2-PL09**

**VERSIÓN: 1**

**PÁGINA 18 de 23**

<p>Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.</p>	<p>1. Repaso del software de illustrator.</p> <p>2.4 ADOBE AUDITION programa de edición de audio</p> <p>2.5 Interfaz del programa, area de trabajo, herramientas, componentes, Generación de efectos, cortes, expacionados, entre otros para el audio.</p> <p>Audiovisual: audio, video, recursos multimedia</p> <p>3. Formatos de audio: mp3, wav, midi, ogg, mp2, etc.</p>	<p>Práctica sobre los diferentes formatos de archivo necesarios según la plataforma de integración de laMultimedia</p> <p>Explicación sobre el trabajo a realizar integrando los elementos de la multimedia de acuerdo a las especificaciones del storyboard</p> <p>Realización de ejercicios teóricos y prácticos diseñando la interfaz gráfica con base en el storyboard con el software Photoshop e Illustrator.</p>	<p>Trabaja de forma responsable y puntual en las diferentes actividades de clase.</p> <p>Aplica cada uno de los temas vistos en clase y le explica a otros compañeros</p> <p>Comparte los conocimientos ayudando a otros compañeros.</p> <p>Se siente animado y motivado sobre el trabajo a realizar Integrando los elementos de la multimedia de acuerdo a las especificaciones del storyboard.</p>	<p>Diseñar la interfaz gráfica con base en el storyboard con el software Photoshop e Illustrator.</p> <p>Crea el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guión, el mapa de navegación y el storyboard con el software Adobe Audition.</p> <p>Identificar los elementos del diseño gráfico para la composición de la multimedia.</p>	<p>Prácticas en el computador .</p> <p>Consultas en internet.</p> <p>Documentos dados por el docente.</p> <p>Tareas.</p> <p>Trabajos escritos.</p> <p>Participación de clase.</p>	<p>Computadores, textos, bibliotecas</p> <p>Recursos didácticos que ofrece la institución</p> <p>internet</p> <p>Enciclopedias</p>			
---	--	---	--	--	---	--	--	--	--

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.</b>	
	<b>PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA</b>	
	<b>CÓDIGO: M2-PL09</b>	<b>VERSIÓN: 1</b>

<b>GRADO: 11</b>	<b>PERIODO: 2</b>
<b>EJE CURRICULAR:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ADOBE PRMIERE</li> <li>❖ FLASH 1</li> </ul>	
<b>COMPETENCIAS:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido</li> </ul>	
<b>ESTANDARES BASICOS DE COMPETENCIAS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Crea el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guion, el mapa de navegación y el storyboard con el software adobe Audition.</li> <li>❖ Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guion, el mapa de navegación y el story board con la utilización del lenguaje de HTML.</li> <li>❖ Trabaja de forma responsable en cada una de las actividades propuestas en clase.</li> <li>❖ Incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard (efectos y estilos de HTML).</li> <li>❖ Elaborar los elementos de la multimedia siguiendo las pautas establecidas en el guion técnico, teniendo en cuenta los diferentes formatos de video y sonido.</li> <li>❖ Elaborar los elementos de la multimedia siguiendo las pautas establecidas en el guion técnico (Flash 1).</li> </ul>	
<b>RECOMENDACIONES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Ejercicios prácticos sobre HTML</li> <li>❖ Entregar taller incluyendo las actividades vistas en el período y sustentarlas.</li> <li>❖ Taller y ejercicios prácticos para entregar en la fecha y hora indicada por el docente</li> <li>❖ Taller y ejercicios prácticos para entregar en la fecha y hora indicada por el docente</li> <li>❖ Taller y ejercicios prácticos para entregar en la fecha y hora indicada por el docente</li> </ul>	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.


PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA

CÓDIGO: M2-PL09

VERSIÓN: 1


PÁGINA 20 de 23

PROYECTO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA		
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					PROG	REAL	
	<p>2.1 ADOBE premier programa de edicion de video</p> <p>2.2 Interfaz del programa, área de trabajo, herramientas y componentes.</p> <p>2.3 Generación de efectos, cortes, expaciados, entre otros para el video.</p> <p>Formatos de vídeo: WMV, MPG, AVI, VOB, MOV, FLV, MP4, 3GP, RMVB, ETC.            FORMATOS DE IMAGEN: JPG, GIF, PNG, BMP, ICO, TIFF, TGA, ETC.</p> <p><b>Incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard flash</b>            software de animación flash.</p>	<p>Identifica los formatos de archivo necesarios según la plataforma de integración de la Multimedia</p> <p>Integra los elementos de la multimedia de acuerdo a las especificaciones del storyboard.</p>	<p>Trabaja de forma responsable en cada una de las actividades propuestas en clase.</p> <p>Expresa las principales características de cada uno de los programas trabajados en clase.</p> <p>Opera de forma apropiada cada uno de los programas trabajados en clase.</p> <p>Practica cada una de las actividades en el desarrollo de ideas negocios y páginas web.</p>	<p>-Diseña una página Web según las indicaciones de clase.</p> <p>-Identifica claramente los elementos de la comunicación y las herramientas tecnológicas disponibles.</p> <p>Identifica ideas de negocios para realizar un plan de negocios.</p> <p>-Trabaja de forma correcta en cada una de las actividades propuestas en el área.</p>	<p>Orientar el trabajo de cada una de las clases a explorar y trabajar en los diferentes programas propuestos.</p> <p>Desarrollar programas administrativos del tiempo, utilización de ideas para la gestión de anteproyectos.</p>	<p>Computadores, textos, bibliotecas</p> <p>Recursos didácticos que ofrece la institución internet</p> <p>Enciclopedias</p>				

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.</b>	
	<b>PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA</b>	
	<b>CÓDIGO: M2-PL09</b>	<b>VERSIÓN: 1</b>

	3.2 Interfaz gráfica, herramientas, tipos de menú, paletas y línea de tiempo 3.3 manejo de color en relleno, trazos, manejo de objetos importados. 3.4 interpolacion de forma y de mvto								
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--

<b>GRADO: 11</b>	<b>PERIODO: 3</b>
<b>EJE CURRICULAR:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ FLASH 2</li> <li>❖ DREAM WEAVER</li> <li>❖ HTML</li> </ul>	
<b>COMPETENCIAS</b>	
Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido	
<b>ESTANDARES BASICO DE COMPETENCIAS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Seleccionar materiales audiovisuales según las especificaciones del guión técnico y el storyboard(flash 2).</li> <li>❖ Incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard</li> <li>❖ Programar elementos interactivos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación y el storyboard (dream weaver).</li> <li>❖ Participa activamente en clase</li> <li>❖ Trabaja en el proyecto de grado</li> <li>❖ Trabaja en equipo en el proyecto de grado</li> <li>❖ Sustenta proyecto de grado, según las pautas dadas por el director de proyecto.</li> </ul>	
<b>RECOMENDACIONES</b>	

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.</b>		
	<b>PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA</b>		
	<b>CÓDIGO: M2-PL09</b>	<b>VERSIÓN: 1</b>	<b>PÁGINA 22 de 23</b>

- ❖ Taller teórico y práctico utilizando programas de animación y multimedia Taller teórico y práctico utilizando programas de animación y multimedia
- ❖ Taller sobre el tema y presentarlo al docente.
- ❖ Prácticas y sustentación dadas por el docente
- ❖ Prácticas sobre edición de videos e imágenes y sustentación
- ❖ Presentar los talleres de todo el período.

PROYECTO	CONTENIDOS			INDICADORES DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	FECHA	
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales					P	P
	4.1 Software de programación Dreamweaver 4.2 interfaz del programa y componentes 4.3 leer y comprender códigos de programación	Integrar los elementos audiovisuales(imágenes, audio, vídeo) dentro de la multimedia  Codifica los elementos de la multimedia de acuerdo al mapa de navegación. Despliega y manipula datos de manera síncrona y	Trabaja de forma creativa en cada una de las actividades propuestas en clase.  Elabora conceptos desde el trabajo desarrollado en clase  Desarrolla las diferentes actividades con interés y responsabilidad.	Seleccionar materiales audiovisuales según las especificaciones del guion técnico y el storyboard(flash).  Programar elementos interactivos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación y el storyboard (dream weaver).	Talleres  Dado un tema de investigación p practicar en cada uno de los programas vistos en la clase.	Computadores, textos, bibliotecas  Recursos didácticos que ofrece la institución			



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA.**

**PLAN DE AREA DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA**

**CÓDIGO: M2-PL09**

**VERSIÓN: 1**

**PÁGINA 23 de 23**

		<p>asíncrona según las especificaciones del Mapa de navegación.</p> <p>Importar servicios web basados en plataformas de transferencia de datos (xml, webservice, Rss, peticiones http)</p>	<p>Desarrolla propuestas creativas e innovadoras en el trabajo de proyectos de investigación.</p>	<p>Participa activamente en clase</p> <p>Trabaja en el proyecto de grado</p> <p>Trabaja en equipo en el proyecto de grado</p> <p>Sustenta proyecto de grado, según las pautas dadas por el director de proyecto.</p>	<p>Trabajos escritos en el computador.</p> <p>Consultas</p> <p>Tareas.</p> <p>Participación de clase</p>	<p>internet</p> <p>Enciclopedias</p>			
--	--	--	---	--	--	--------------------------------------	--	--	--