

**PLAN DE ÁREA DE TECNOLOGÍA E
INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO**

Docentes del área:

Fabián Alonso Hernández Gallego

PRESENTACIÓN DEL ÁREA

Justificación del área desde la normatividad (ley 115) y la forma como se estructura el área desde las normas técnicas curriculares: lineamientos, estándares o DBA

Para cumplir con el objetivo de modernizar y corresponder con la oferta de formación Diseño e Integración de Multimedia impartida en articulación con el centro del SENA (Centro Textil y de Gestión Industrial-Pedregal) e incrementar la competitividad de las estudiantes de acuerdo con las necesidades del sector productivo y de la especialidad en informática de manera que permitan dar cumplimiento a la formación profesional basada en competencias laborales. Su propósito es formar trabajadores competentes en el manejo y edición de audiovisuales y multimedia, que estén en capacidad de responder a las demandas de los sectores productivos del país, con calidad, pertinencia, eficiencia y capacidad de adaptación a los cambios e innovaciones de tipo técnico, tecnológico en el ámbito nacional y mundial, a partir del diseño de estrategias de comunicación y presentación audiovisual.

El área de Esp. Informática (Multimedia) se constituye dentro del plan de estudios de informática con una sola asignatura optativa que recibe el mismo nombre, de acuerdo con lo establecido en los artículos 77 y 79 de la Ley 115/94 General de Educación. Por ser de carácter optativo y que responde a la necesidad de la media técnica especialidad en Informática, no posee lineamientos curriculares de índole nacional, sino que depende de la articulación establecida con la institución de educación superior, en este caso el SENA, quien a su vez cumple con las normas de competencia que se establecen en las mesas sectoriales. Es el SENA entonces quien presenta el módulo con los contenidos y competencias a desarrollar.

METODOLOGÍA

Qué es el Modelo Didáctico Operativo: Propuestas Pedagógicas, elaborada con el propósito de desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje a partir de:

Fase o momento	Estrategias didácticas
 <p>El diagrama muestra el Modelo Didáctico Operativo en el centro, rodeado por seis categorías de experiencias vividas:</p> <ul style="list-style-type: none">EXPERIENCIAS VIVIDAS (amarillo): Demostración, Ensayo, Simulación, Observación.CONCEPTUALIZACIÓN (verde): Preguntas, Dinámicas, Representaciones.AMPLIACIÓN (azul): Integración, Historias, Enfoques.DOCUMENTACIÓN (rojo): Vídeo, Documentos, Youtube.APLICACIÓN (magenta): Ejercicios, Proyectos.	Demostraciones
	Estudios de caso
	Exposición del profesor
	Retos y Pruebas de habilidades
	Uso de tutoriales
Uso de STEM+H para elaboración de proyectos	

RECURSOS Y MATERIALES

Presentar los recursos medios y materiales didácticos que se utilizarán en el año, especificando por ejemplo la bibliografía de los libros que se van a utilizar, los nombres de videos, películas, documentales, etc.

Recursos Materiales Medios y ,materiales didácticos

Recursos físicos en cuanto a ambientes de aprendizaje y materiales

- Aulas de clase

Recursos digitales

- Tutoriales

Recursos Tecnológicos Medios y ,materiales didácticos

Recursos audiovisuales

- YouTube
- Películas
- Televisor
- Certificaciones

Salas de informática con programas (Suite de Adobe) y conectividad.

- Drive
- Correo electrónico

EVALUACIÓN

70% seguimiento:

- Talleres prácticos de cada tema desarrollado.
- Elaboración creativa, técnica y de imágenes fijas o audiovisuales.
- Apropiación del computador como herramienta de trabajo personal.
- Manejo de herramientas y programas virtuales
- Pruebas virtuales sobre temas trabajados
- Autoevaluación

30% evaluación de periodo

- Prueba de habilidades
- Presentación de proyectos

**MALLA CURRÍCULAR DE TECNOLOGÍA E
INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO (se realiza una malla por cada grado)**

Docentes del grado: Fabián Alonso Hernández Gallego

Asignatura	Especialidad Multimedia	Básica Secundaria		Grado	10	Año escolar	2020
		Media Académica					
		Media Técnica	X				

COMPETENCIAS DEL ÁREA

CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Analizar las tipologías multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio. Adoptar los conceptos del diseño para realizar propuestas gráficas.	Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido. Idear estrategias de comunicación basadas en los referentes simbólicos y del color.	Aplicar la creatividad y el trabajo en equipo en los proyectos sugeridos. Usar ética y responsablemente los derechos de uso y de autor.

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA (EBC)

Estos estándares se definen a partir de los elementos evaluados en las certificaciones internacionales de los programas de diseño de Adobe y que definen un estándar para el manejo del trabajo de diseño y creación de imágenes:

- Describo los requisitos de un proyecto de realización de imágenes
- Comprendo que tipo y tratamiento doy a las imágenes digitales
- Tengo conocimiento de las herramientas de un programa de diseño y creación de imágenes
- Creo imágenes digitales

	DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE (solo para las áreas que tienen DBA)	CONTENIDOS TEMÁTICOS/ÁMBITOS por ser contenidos se redactan sustantivados. No es un listado de temas, deben ser contenidos abarcadores			CRITERIOS DE DESEMPEÑO PARA EL GRADO
		Conceptual (Saber Conocer)	Procedimental (Saber Hacer)	Actitudinal (Saber Ser)	
PERIODO I	Construye imágenes fijas utilizando herramientas de diseño teniendo en cuenta los dispositivos en los que se mostrará la información y las necesidades del cliente	<p>Multimedia: Concepto, tipologías, plataformas, interfaces, usabilidad.</p> <p>Diseño gráfico: Concepto, interfaces, teoría del color, composición de la imagen, teoría de la imagen, resolución, formatos.</p> <p>Tipos de Archivo y formatos de imagen.</p> <p>Derechos de autor</p>	<p>Photoshop:</p> <p>Construcción de imágenes y logos.</p> <p>Uso de herramientas de diseño gráfico para la creación, edición y montajes de imágenes fijas.</p> <p>Comunicaciones y plataformas en línea: wix o drive para el respaldo e intercambio de información.</p> <p>Uso de motores de búsqueda como fuente de investigación y base para la generación de propuestas visuales.</p>	<p>Creatividad: Concepto, tipos, técnicas, características, ejemplos.</p> <p>Uso ético y responsable de la información.</p>	<p>Aplica estrategias para recoger la información de acuerdo con el alcance del proyecto de diseño.</p> <p>Selecciona la herramienta de diseño requerida para la construcción de la imagen</p> <p>Define la plataforma y los recursos necesarios para el respaldo de la información.</p> <p>Reconoce las condiciones de uso y los derechos de autor de las imágenes.</p>
PERIODO II	Construye imágenes fijas utilizando herramientas de diseño teniendo en cuenta los dispositivos en los que se mostrará la información y las necesidades del cliente	<p>Manejo del espacio y de las figuras geométricas en la construcción de imágenes.</p> <p>Preparación del examen de certificación ACA de Adobe (Photoshop)</p>	<p>Illustrator:</p> <p>Construcción de ilustraciones.</p> <p>Uso de herramientas de diseño gráfico para la creación de publicaciones como posters.</p>	<p>Creatividad: Concepto, tipos, técnicas, características, ejemplos.</p>	<p>Aplica estrategias para recoger la información de acuerdo con el alcance del proyecto de diseño.</p> <p>Selecciona la herramienta de diseño requerida para la construcción de la imagen</p> <p>Define la plataforma y los recursos necesarios para el respaldo de la información.</p> <p>Reconoce las condiciones de uso y los derechos de autor de las imágenes.</p>

**MALLA CURRÍCULAR DE TECNOLOGÍA E
INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO (se realiza una malla por cada grado)**

Docentes del grado: Fabián Alonso Hernández Gallego

Asignatura	Tecnología e informática y emprendimiento	Básica Secundaria		Grado	11	Año escolar	2020
		Media Académica					
		Media Técnica	X				

COMPETENCIAS DEL ÁREA

CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Analizar la información recolectada para definir la tipología del proyecto multimedial.	Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.	Aplicar la creatividad y el trabajo en equipo en los proyectos sugeridos.
Adoptar los conceptos del diseño para realizar propuestas gráficas.	Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.	Usar ética y responsablemente los derechos de uso y de autor

ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA (EBC)

Se explicitan los estándares que se van a trabajar en este grado

Estos estándares se definen a partir de los elementos evaluados en las certificaciones internacionales de los programas de diseño de Adobe y que definen un estándar para el manejo del trabajo de diseño y creación de imágenes:

- Establezco los requisitos de un proyecto gráfico
- Manejo los diferentes tipos de gráficos e ilustraciones digitales
- Creo contenido mediático animado con programas de diseño
- Exporto, pruebo y publico archivos de contenido mediático animado

	DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE (solo para las áreas que tienen DBA)	CONTENIDOS TEMÁTICOS/ÁMBITOS por ser contenidos se redactan sustantivados. No es un listado de temas, deben ser contenidos abarcadores			CRITERIOS DE DESEMPEÑO PARA EL GRADO
		Conceptual (Saber Conocer)	Procedimental (Saber Hacer)	Actitudinal (Saber Ser)	
PERIODO I	Diseña bocetos y animaciones utilizando herramientas de diseño y creando historias y personajes	Tipos de guiones (técnico, Literario y storyboard).	<p>Uso de herramientas de diseño gráfico para la creación, edición y montajes de imágenes fijas (Illustrator).</p> <p>Uso de herramientas de diseño gráfico para la creación, edición de animaciones en 2D (Flash)</p> <p>Construcción del proyecto pedagógico integrador de acuerdo con las condiciones del cliente y el desarrollo técnico.</p>	<p>Creatividad: Concepto, tipos, técnicas, características, ejemplos.</p> <p>Trabajo en equipo</p> <p>Uso ético y responsable de la información.</p>	<p>Redacta el guión literario utilizando las técnicas de composición y comunicación según la idea creativa, la tipología definida y la necesidad cliente usuario.</p> <p>Planea, diseña y produce los componentes multimedia de acuerdo con los guiones y el cronograma establecido, empleando las herramientas de diseño aprendidas.</p> <p>Presenta informes escritos donde evidencia el avance del proyecto y verifica la validación con el cliente, según la información entregada por éste.</p>
PERIODO II	Participa en la construcción de proyectos utilizando las herramientas de diseño aprendidas	<p>Preparación del examen de certificación ACA de Adobe (Illustrator)</p> <p>Realización de videos con Stopmotion</p>	<p>Uso de herramientas de diseño gráfico para la creación, edición de animaciones en 2D, revistas digitales y videos (Flash, Indesign, Premier)</p> <p>Creación de personajes</p> <p>Construcción del proyecto pedagógico integrador de acuerdo con las condiciones del cliente y el desarrollo técnico.</p>	<p>Creatividad: Concepto, tipos, técnicas, características, ejemplos.</p> <p>Trabajo en equipo</p> <p>Uso ético y responsable de la información.</p>	<p>Aplica estrategias para recoger la información de acuerdo con el alcance del proyecto de diseño.</p> <p>Planea, diseña y produce los componentes multimedia de acuerdo con los guiones y el cronograma establecido, empleando las herramientas de diseño aprendidas.</p> <p>Presenta informes escritos donde evidencia el avance del proyecto y verifica la validación con el cliente, según la información entregada por éste.</p>