

	<b>Institución Educativa Centro Formativo de Antioquia CEFA</b>	<b>PLAN ANUAL DE ÁREA</b>	<b>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Y EMPRESARIADO</b>	Código:	CEFA DC F 09
				Versión:	
				Fecha:	

### PLAN DE ÁREA ESPECIALIDAD INFORMÁTICA MULTIMEDIA

**Docentes del área:**

Fabián Alonso Hernández Gallego

#### PRESENTACIÓN DEL ÁREA

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 Especialidad 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.



Institución Educativa Centro  
Formativo de Antioquia  
CEFA

## PLAN ANUAL DE ÁREA

**TECNOLOGÍA E  
INFORMÁTICA Y  
EMPRENDIMIENTO**

Código:	CEFA DC F 09
Versión:	
Fecha:	

### METODOLOGÍA

#### Fase o momento



#### Estrategias didácticas

Demostraciones  
Estudios de caso  
Exposición del profesor  
Retos y Pruebas de habilidades  
Uso de tutoriales  
Uso de STEM+H para elaboración de proyectos

	<b>Institución Educativa Centro Formativo de Antioquia CEFA</b>	<b>PLAN ANUAL DE ÁREA</b>	<b>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO</b>	Código:	CEFA DC F 09
				Versión:	
				Fecha:	

### RECURSOS Y MATERIALES

Recursos Materiales Medios y ,materiales didácticos	Recursos Tecnológicos Medios y ,materiales didácticos
<p><b>Recursos físicos en cuanto a ambientes de aprendizaje y materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aulas de clase</li> </ul> <p><b>Recursos digitales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutoriales</li> </ul>	<p><b>Recursos audiovisuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• YouTube</li> <li>• Películas</li> <li>• Televisor</li> <li>• Certificaciones</li> </ul> <p><b>Salas de informática</b> con programas (Suite de Adobe) y conectividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Drive</li> <li>• Correo electrónico</li> </ul>

### EVALUACIÓN

La *Institución Educativa Centro Formativo de Antioquia*, apunta hacia el desarrollo de competencias para la vida, considerando que: una competencia implica un saber hacer (habilidad), con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias del impacto de ese hacer (actitudes y valores).

La evaluación entendida de esta manera se convierte en una estrategia para el aprendizaje, mediante la cual se valoran los desempeños de las estudiantes para resolver situaciones o problemas (saber hacer en contexto), que les permitan hacer uso de sus diferentes capacidades.

Las actividades evaluativas se proponen con la finalidad de ayudar a los estudiantes a que avancen hacia una mayor comprensión. Para ello se debe identificar primero el nivel actual en el que se encuentran (evaluación diagnóstica inicial), se crean además oportunidades continuas (evaluación formativa o procesual), para que las estudiantes demuestren hasta donde son capaces de llegar, es decir, hacer uso de las capacidades relacionadas con las competencias, sean capaces de autorregularse (autoevalúen, identifiquen sus dificultades y busquen formas de superarlas) y además se propicie la retroalimentación.

Las estrategias o técnicas evaluativas que se utilizan son:

70% seguimiento:



**Institución Educativa Centro  
Formativo de Antioquia  
CEFA**

## **PLAN ANUAL DE ÁREA**

**TECNOLOGÍA E  
INFORMÁTICA Y  
EMPRESARIADO**


Código:	CEFA DC F 09
Versión:	
Fecha:	

- 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

<b>ESCALA NACIONAL (CUALITATIVA)</b>	<b>INTERPRETACION</b>	<b>ESCALA INSTITUCIONAL (Numérica)</b>
<b>Desempeño SUPERIOR</b>	Desempeño que sobrepasa las expectativas de superación en los estándares de competencias.	4.8-5.0
<b>Desempeño ALTO</b>	Desempeño que alcanza las expectativas de satisfacción en los estándares de competencias.	4.0 – 4.7
<b>Desempeño BÁSICO</b>	Desempeño mínimo requerido en la evaluación de los estándares de competencias.	3.0 – 3.9
<b>Desempeño BAJO</b>	Indica la no superación de los desempeños necesarios en relación con los estándares de competencias.	0.1 – 2.9

	<b>Institución Educativa Centro Formativo de Antioquia CEFA</b>	<b>PLAN ANUAL DE ÁREA</b>	<b>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO</b>	Código: CEFA DC F 09
				Versión:
				Fecha:

**MALLA CURRÍCULAR DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO**

**Docentes del grado: Fabián Alonso Hernández Gallego**

<b>Asignatura</b>	Especialidad Multimedia	<b>Básica Secundaria</b>		<b>Grado</b>	<b>10</b>	<b>Año escolar</b>	<b>2020</b>
		<b>Media Académica</b>					
		<b>Media Técnica</b>	<b>X</b>				

**COMPETENCIAS DEL ÁREA**

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

**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



**Institución Educativa Centro  
Formativo de Antioquia  
CEFA**

## PLAN ANUAL DE ÁREA


**TECNOLOGÍA E  
INFORMÁTICA Y  
EMPRESARIADO**

Código: CEFA DC F 09

Versión:

Fecha:

	DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE (solo para las áreas que tienen DBA)	CONTENIDOS TEMÁTICOS/ÁMBITOS			CRITERIOS DE DESEMPEÑO PARA EL GRADO
		Conceptual (Saber Conocer)	Procedimental (Saber Hacer)	Actitudinal (Saber Ser)	
PERIODO I		<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><b>Photoshop:</b></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>Intercambio y respaldo de información por medio de comunicaciones y plataformas en línea: wix o drive.</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		<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><b>Illustrator:</b></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>

	<b>Institución Educativa Centro Formativo de Antioquia CEFA</b>	<b>PLAN ANUAL DE ÁREA</b>	<b>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO</b>	Código:	CEFA DC F 09
				Versión:	
				Fecha:	

MALLA CURRÍCULAR DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO							
<b>Docentes del grado:</b> 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.  Adoptar los conceptos del diseño para realizar propuestas gráficas.		Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.  Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.			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)							
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:							
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Establezco los requisitos de un proyecto gráfico</li> <li>- Manejo los diferentes tipos de gráficos e ilustraciones digitales</li> <li>- Creo contenido mediático animado con programas de diseño</li> <li>- Exporto, pruebo y publico archivos de contenido mediático animado</li> </ul>							

	<b>Institución Educativa Centro Formativo de Antioquia CEFA</b>	<b>PLAN ANUAL DE ÁREA</b>	<b>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Y EMPRESARIADO</b>	Código: CEFA DC F 09
				Versión:
				Fecha:

	DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE (solo para las áreas que tienen DBA)	CONTENIDOS TEMÁTICOS/ÁMBITOS			CRITERIOS DE DESEMPEÑO PARA EL GRADO
		Conceptual (Saber Conocer)	Procedimental (Saber Hacer)	Actitudinal (Saber Ser)	
<b>PERIODO I</b>		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>
<b>PERIODO II</b>		<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>