

SÍLABO HERRAMIENTAS MULTIMEDIA

I. DATOS GENERALES:

1.1	Nombre de la Institución	:	IESTP CAP. FAP. "José Abelardo Quiñones" – Tumbes
1.2	Programa de Estudio	:	Computación e informática
1.3	Módulo Profesional	:	Gestión de aplicaciones para Internet y producción multimedia
1.4	Unidad Didáctica	:	Herramientas Multimedia
1.5	Docente Responsable	:	
1.6	Periodo Académico	:	Quinto
1.7	Nº de Créditos	:	3
1.8	Nº de Horas de la UD	:	64
1.9	Pre-Requisito	:	Ninguno
1.10	Plan de Estudio	:	
1.11	Horario / Turno	:	
1.12	Nº Horas Semanales	:	04
1.13	Duración	:	16 semanas
1.14	Fecha de Inicio	:	
1.15	Fecha Termino	:	
1.16	Email	:	

II. SUMILLA

La unidad didáctica de herramienta multimedia, corresponde a la carrera de Computación e Informática, tiene carácter teórico- práctico y permite al estudiante identificar y seleccionar las herramientas multimedia de acuerdo a los requerimientos del cliente para elaborar el producto, desarrollar aplicaciones de multimedia utilizando las herramientas de modelado básico y avanzado, crear aplicaciones multimedia empleando parámetros para la creación de animaciones en 3D.

III. UNIDAD DE COMPETENCIA VINCULADA AL MODULO

Define los recursos a utilizar en el desarrollo del producto multimedia

IV. CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA

Desarrollar productos multimedia, teniendo en cuenta los requerimientos del cliente

V. INDICADORES DE LOGRO

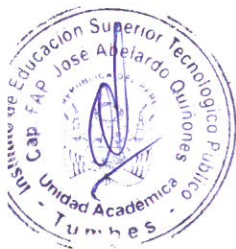
- Determina los requerimientos del cliente para elaborar el producto multimedia
- Identifica y selecciona las herramientas multimedia
- Define los recursos a utilizar en el desarrollo del producto multimedia

VI. COMPETENCIAS PARA LA EMPLEABILIDAD

Planificar, implementar y gestionar el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación de una organización, a partir del análisis de sus requerimientos, teniendo en cuenta los criterios de calidad, seguridad y ética profesional propiciando el trabajo en equipo.

VII. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Semana / Fecha	Elemento de la Capacidad	Actividad de aprendizaje	Contenidos básicos	Horas
<u>Semana 01</u>	Conocer conceptualizaciones de herramientas multimedia.	Actividad 01: Herramientas Google drive	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción con herramientas de cloud como Google drive y OneDrive. • almacenar, crear, modificar, compartir y acceder a documentos, archivos y carpetas de todo tipo en un único lugar • Conceptos básicos: multimedia, imágenes, animación, sonido, video, medios electrónicos, pizarra digital jamboard, 	08
<u>Semana 02</u>				
<u>Semana 03</u>	manejo de herramientas colaborativas	Actividad 02: Herramientas colaborativas	Creación y publicación de muros digitales multimedia.	04
<u>Semana 04</u>	Diseñar su propia página web	Actividad 03: Diseño y gestión de contenidos de una página web utilizando un CMS	Los Blogger diseñando mi propia página web.	04
<u>Semana 05</u>	Crea infografías con información precisa y	Actividad 04: Diseña productos	Aplicación de los recursos y herramientas disponibles en Powtoon como efectos para textos e imágenes, dibujos animación y otros.	04



Semana 06	estilos visuales atractivos.	infográficos gratuitos.	Aplicación de los recursos y herramientas disponibles en Piktochart como efectos para textos e imágenes, dibujos animación y otros.	04
Semana 07	Crea videos tutoriales con el uso de herramientas screencast.	Actividad 05: Uso de la herramienta de grabación de screencast	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de video-tutoriales, en ActivePresenter • Grabar, editar y compartir en vídeo 	04
Semana 08	Usa editor y grabador multipista de audio.	Actividad 06: Graba y edita podcast	Grabación y edición de un podcast. (Audacity)	04
Semana 09	Crear y grabar un video y audio a la vez	Actividad 07: Graba videos y audios a la vez	<ul style="list-style-type: none"> • Crea y graba un video y audio a la vez. con (Debut) • Añade tus propios subtítulos o marcas de tiempo en el vídeo. • Añade un logo o una marca de agua en la captura de vídeo. • Cambia las configuraciones de los colores y los efectos de vídeo antes de iniciar la grabación. 	04
Semana 10	Diseña plantillas utilizando herramientas online	Actividad 08: Composición de imágenes Crea diseños utilizando herramientas online.	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de cuenta Canva • Elegir plantilla para publicaciones • La imagen y el texto 	04



<u>Semana 11</u>			Creación de videos con el editor (Filmora)	
<u>Semana 12</u>			Entorno de la interfaz	
<u>Semana 13</u>			<ul style="list-style-type: none"> • Filtros y capas. • Textos y títulos. • Elementos animados. • Compatibilidad con 4k. • Ajustes de audio. • Ajustes de color. • Picture in Picture. • Captura de pantalla • Cortar, recortar y girar videos, controlar la velocidad de reproducción, ajustar el brillo, aplicar efectos, editar el audio. 	16
<u>Semana 14</u>	Crea y edita videos	Actividad 09: Uso y manejo del editor de video para entorno de windows		
<u>Semana 15</u>	Demuestra lo aprendido en clase	Actividad 10: Avance del proyecto grupal a sustentar	Durante la sesión el estudiante presentara su avance del proyecto encomendado.	04
<u>Semana 16</u>	Demuestra lo aprendido en clase	Actividad 11: Presentación y sustentación del proyecto final.	Durante la sesión el estudiante demostrara lo aprendido en un proyecto	04

VIII. METODOLOGÍA

Se trabajará con el Método pedagógico activo, el cual tiene como característica lo siguiente:

- Promover la actividad mental y motora del estudiante
- Socialización
- Promover la comunicación horizontal
- Respetar las características, ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes
- Promover y desarrollar la autonomía para aprender y desarrollar habilidades y destrezas
- Expositiva y participativa (interacción permanente Docente – Alumno)
- Cultura participativa y trabajo en equipo.
- Uso de laboratorios de cómputo para desarrollar la parte práctica.
- Investigación permanente y sustentación de productos.

IX. RECURSOS DIDÁCTICOS

Medios: Clases teórico práctico con ayuda audiovisual, uso del PC y Plataforma Q10

Materiales: Pizarra acrílica, plumones, lapiceros, proyector multimedia, muros digitales

X. EVALUACIÓN

El proceso de evaluación será permanente y comprenderá:

- Evaluación formativa interactiva: participación activa en las clases, conversatorios o debates.
- En las exposiciones primara la capacidad reflexiva, la correlación de criterios, el análisis y pensamiento lógico.
- Actividades de aprendizaje: análisis de lecturas, trabajos monográficos e informes de investigación personal o grupal.
- DE LA ASISTENCIA: la falta de 5 sesiones de aprendizaje determina la inhabilitación de unidad didáctica y la justificación se hará únicamente con documentación oficial emitida a la dirección del instituto.
- El calificativo mínimo aprobatorio es de trece (13), para el proceso de recuperación el estudiante deberá tener una nota desaprobatoria entre siete (07) y doce (12); el que obtenga una nota por debajo de siete (07) desapruueba la unidad didáctica.
- El estudiante para ingresar al aula deberá estar adecuadamente uniformado.
- El peso asignado a los distintos instrumentos de evaluación es como sigue:
 - Evaluación Intermedia (EI) = Peso 3
 - Evaluación Académica (TA) = Peso 3
 - Evaluación de Resultados (EF) = peso 4

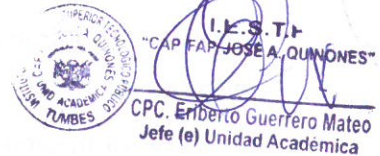
El promedio final (PF) de la unidad didáctica se obtiene así:

$$PF = \frac{3EI + 3 TA + 4ER}{10}$$



XI. FUENTES DE INFORMACIÓN

- <https://www.enter.co/guias/lleva-tu-negocio-a-internet/herramientas-contenidos-multimedia/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Blogger>
- <https://filmora.wondershare.es/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Canva>
- <https://appsherramientasmultimediaonlineval.wordpress.com/2016/04/08/aplicaciones-de-herramientas-multimedia-online/>
- <https://www.trabajosocial.unlp.edu.ar/uploads/docs/multimedia.pdf>



I.E.S.T.P.
"CAP. FAP JOSÉ A. QUIÑONES"
CPC. Endero Guerrero Mateo
Jefe (e) Unidad Académica