



CALENDARIZACIÓN DE CONTENIDOS

Modalidad Presencial

Asignatura: Taller Multimedia y Creación Interactiva	Resultado de Aprendizaje de la Asignatura: Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de utilizar determinadas aplicaciones que le permitan realizar productos creativos e interactivos teniendo en cuenta sus diversas características y fortalezas. Podrá crear un e-Book o libro digital interactivo a través de Adobe InDesign, un banner publicitario interactivo a través de Adobe Animate, como también, presentaciones interactivas en las que se pueda colocar diversos recursos multimedia haciendo uso de herramientas digitales gratuitas en Internet.
---	---

Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	Sesión	Horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar
I	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear un libro interactivo con el programa de Adobe InDesign agregando diversos elementos que permitan realizar una navegación sencilla y rápida por parte del usuario empleando textos, fotos y audio.	Semana 1	1	2	Conoce los contenidos del sílabo y la naturaleza de la asignatura.	Teórico	Aula
			2	4	Desarrollo de la prueba diagnóstica.	Teórico	Aula
		Semana 2	3	2	Comprende y repasa las herramientas básicas para la diagramación de páginas en Adobe InDesign.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			4	4	Comprende las herramientas necesarias para la diagramación de páginas interactivas en Adobe InDesign.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
		Semana 3	5	2	Diagrama las páginas de una revista interactiva empleando diversos elementos, como son los siguientes: Textos, fotos y gráficos.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			6	4	Diagrama las páginas de una revista interactiva empleando diversos elementos, como son los siguientes: Textos, fotos y gráficos.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
		Semana 4	7	2	Diagrama las páginas de una revista interactiva empleando diversos elementos, como son los siguientes: Textos, fotos y gráficos y audio.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			8	4	Diagrama las páginas de una revista interactiva empleando diversos elementos, como son los siguientes: Textos, fotos y gráficos y audio.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
	Al finalizar la unidad, el estudiante será	Semana 5	9	2	Aprecia y analiza el diseño de diversas revistas interactivas que emplean botones	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo



Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	Sesión	Horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar
II	capaz de crear un libro interactivo con el programa de Adobe InDesign agregando diversos elementos que permitan realizar una navegación sencilla y rápida por parte del usuario empleando textos, fotos, audio, video y animaciones.	Semana 6	10	4	Conoce la importancia de los botones en la diagramación de revistas interactivas. Crea y aplica diversos botones personalizados en la revista.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			11	2	Entiende y analiza las diversas funciones de los botones.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			12	4	Diseña el índice de los contenidos de la revista utilizando botones. Agrega animaciones sencillas de Adobe Animate a alguna páginas de la revista.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
		Semana 7	13	2	Vincula los contenidos del índice de la revista con las respectivas páginas donde se encuentra la información completa.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			14	4	Presenta y expone la revista interactiva ante sus compañeros y el docente.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
		Semana 8	15	2	Evaluación Parcial	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			16	4		Teórico - Práctico	Laboratorio de Computo
		III	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de realizar banners (avisos) interactivos haciendo uso de Adobe Animate. Para ello, podrá utilizar diversos recursos multimedia y botones que permitan redireccionar a	Semana 9	17	2	Comprende los conceptos teóricos de la publicidad digital en las diversas plataformas.
18	4				Busca e investiga sobre los diversos avisos interactivos para comprender su funcionamiento.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Computo
Semana 10	19			2	Entiende los conceptos básico de Adobe Animate para realizar animaciones cortas y sencillas	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
	20			4	Desarrolla una animación sencilla en Adobe Animate y lo inserta en la revista interactiva con Adobe InDesign.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Computo
Semana 11	21			2	Desarrolla un aviso interactivo sencillo en Adobe Animate emplenado botones con ayuda de programación HTML5.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
	22			4	Desarrolla un aviso interactivo más complejo en Adobe Animate emplenado botones con ayuda de programación HTML5.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Computo



Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	Sesión	Horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar
	alguna página externa.	Semana 12	23	2	Diseña y desarrolla el aviso interactivo de un producto o servicio real con sus propios materiales: textos, fotos, gráficos, etc.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			24	4	Diseña y desarrolla el aviso interactivo de un producto o servicio real con sus propios materiales: textos, fotos, gráficos, etc., y lo vincula a una página web o Fanpage.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Computo
IV	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear presentaciones interactivas empleando determinadas aplicaciones que permitan integrar diversos recursos multimedia que se encuentran en la red de manera gratuita.	Semana 13	25	2	Identifica herramientas tecnológicas gratuitos o de pago para la creación de presentaciones interactivas.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			26	4	Investiga y comprende el funcionamiento de determinadas herramientas tecnológicas.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			27	2	Crea contenidos de temas variados empleando diversas herramientas tecnológicas.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Computo
		Semana 14	28	4	Crea contenidos de temas variados empleando diversas herramientas tecnológicas.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			Semana 15	29	2	Identifica las ventajas y desventajas de las herramientas empleadas hasta el momento.	Teórico - Práctico
		30		4	Realiza la presentación y exposición de un tema determinados empleando diversas herramientas tecnológicas.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Computo
		Semana 16	31	2	Evaluación Final.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			32	4		Teórico - Práctico	Laboratorio de Computo