



Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
Ministerio de Educación
Dirección General de Educación Superior



Instituto Superior del Profesorado
"Dr. Joaquín V. González"

INSTITUTO SUPERIOR DEL PROFESORADO "DR. JOAQUÍN V. GONZÁLEZ"

Nivel: Terciario

Carrera: Profesorado en Informática

Trayecto / ejes: disciplinar

Instancia curricular: Informática IV

Cursada: Anual

Carga horaria: 6 horas cátedra semanales 4° "A" y "B"

Profesor: Claudio Guecia

Año: 2010

Objetivos:

- Que el alumno aplique los conocimientos sobre multimedia para la resolución de problemas.
- Que el alumno aplique conocimientos sobre nuevas tecnologías en proyectos de aula.
- Que el alumno logre incluir todos los conocimientos que adquirió en la carrera para la realización de diferentes software educativos tomando la informática como una herramienta y a otra ciencia para enriquecimiento del proyecto.

Contenidos:

UNDAD N° 1: PROGRAMA PARA CREAR PÁGINAS WEB.

- **CONCEPTOS BÁSICOS:** Lenguaje HTML - Editar páginas web - Abrir y guardar documentos - La pantalla inicial - Las barras - Personalizar el área de trabajo - Vistas de un documento.
- **CONFIGURACIÓN DE UN SITIO LOCAL:** Crear o editar un sitio web sin conexión a Internet - Subir archivos al servidor - Propiedades del documento - Los colores.
- **EL TEXTO:** Características del texto - Listas - Caracteres especiales - Estilos CSS - Crear un estilo personalizado - Crear un nuevo estilo - Gestionar estilos CSS - Aplicar un estilo.

- HIPERVÍNCULOS: Tipos de enlaces - Crear enlaces - Personalizar nuevos enlaces - Destino del enlace - Formato del enlace - Enlace a correo electrónico- Vínculos rotos.
- IMÁGENES: Tipos de imágenes para una web - Insertar una imagen - Cambiar el tamaño de una imagen - Mapas de imagen - Imagen de sustitución. Rollover - Botones Flash - Texto Flash - Barra de navegación.
- TABLAS: Insertar una tabla - Rellenar las celdas - Formato de tabla - Cambiar tamaño de tabla y celdas - Añadir y eliminar filas y columnas - Anidar, dividir y combinar celdas - Modos de tabla - Adaptar webs a distintas resoluciones.
- MARCOS: Crear marcos - Seleccionar marcos – Guardar - Configurar marcos - Contenido del marco.
- FORMULARIOS: Elementos de formulario - Crear formularios - Validar formularios.
- MULTIMEDIA: Películas Flash – Sonido – Vídeos
- OTROS ELEMENTOS: Marquesinas – Fecha - Regla horizontal - Código de otras páginas.
- CAPAS: Insertar una capa - Formato de una capa.
- COMPORTAMIENTOS: Insertar un comportamiento - Mostrar-Ocultar capas - Llamar JavaScript.

UNIDAD N° 2: PROGRAMA PARA CREAR ANIMACIONES.

- EL ENTORNO DE FLASH: La Interfaz de Flash - La Barra de Menús - La Línea de Tiempo - Las Capas - El Área de Trabajo - Las Vistas o Zooms - Los Paneles – Escenas – Fotogramas: Tipos y usos.
- DIBUJAR Y COLOREAR: Dibujar en Flash - La Barra de Herramientas - Herramientas Básicas - La Barra de Herramientas. Herramientas Avanzadas - La Barra de Herramientas. Opciones - El Panel Mezclador - El Panel Relleno.
- TEXTOS: Propiedades de los Textos - Tipos de Textos - Texto Estático - Texto Dinámico - Texto de Entrada - Escribir textos.
- SONIDOS: Importar Sonidos - Propiedades de los Sonidos - Insertar un Sonido - Editar Sonidos - MP3 o WAV - Formatos de Audio. MP3 y WAV.
- TRABAJAR CON OBJETOS: Seleccionar - Colocar Objetos. Panel Alineamiento - Panel Info - Los Grupos.
- LAS CAPAS: Trabajar con Capas - Trabajar con Capas. Opciones Avanzadas - Reorganizar las Capas - Tipos de Capas.
- SÍMBOLOS: Cómo crear los símbolos - Las Bibliotecas - Diferencia entre símbolo e Instancia - Modificar una Instancia - Panel de Propiedades de Instancia - El Panel de Efectos sobre Instancias.
- CLIPS DE PELÍCULA: Qué es un Clip de Película - Comprobar las propiedades de un Clip - Crear un nuevo Clip - Importar y Exportar Clips de Película - Otros usos de los Movie Clips.

- **BOTONES:** Creación de un botón - Formas en los Botones - Botones de texto. La importancia de la Zona Activa - Incluir un Clip en un Botón - Bitmaps y botones - Acciones en los Botones - Incluir sonido en un Botón.
- **ANIMACIONES DE MOVIMIENTO:** La animación en Flash - Interpolación de Movimiento - Animación de textos - Animación de Líneas - Interpolación mediante Guía de Movimiento- Animaciones Fotograma a Fotograma.
- **TRANSFORMACIONES DE FORMA:** Interpolación por Forma - Transformar Textos - Consejos de Forma.
- **GENERAR Y PUBLICAR PELÍCULAS:** Consideraciones sobre el tamaño de las Películas - Preloader - Distribución como archivo swf en un reproductor autónomo - Distribución para páginas Web.
- **INTRODUCCIÓN A ACTIONSCRIPT 2:** Qué es el ActionScript - El Panel Acciones - Los Operadores - Las Acciones - Los Objetos - Las Propiedades - Conceptos Iniciales de Programación.
- **EJEMPLOS DE USO DE ACTIONSCRIPT 2:** Ejemplos de uso del código ActionScript - Ejemplos de ActionScript en Botones - Ejemplos de ActionScript en Clips de Película - Ejemplos de manejo de Sonidos con AS - Ejemplos de ActionScript en objetos abstractos. El objeto MATH - Creación de un cargador o preloader.
- **NAVEGACIÓN:** Los Botones - Manejadores de Botón - Controladores de la línea de tiempo - Comportamientos - Las Escenas - Los MovieClips - Eventos de MovieClip - Las Variables - Arrays - Las Funciones - Cargando Archivos - Cargando Información.
- **FORMULARIOS:** Los Elementos de Formulario - El componente Alert - Botones de Formulario - Envío de formularios - Recuperando información - Otras propiedades de los Formularios - Estilos CSS - Incorporar Fuentes.

Modalidad de trabajo:

Las actividades se desarrollarán combinando las modalidades de clase teórica y de aula taller.

Trabajos prácticos:

Los alumnos deberán entregar y aprobar los trabajos prácticos en tiempo y forma. De no ser así deberá concurrir a una instancia de presentación

Régimen de aprobación de la materia:

Sin examen final. Los alumnos deben aprobar los trabajos prácticos con nota mayor o igual a siete puntos, siendo estos presentados en tiempo y forma y dos exámenes parciales con nota mayor o igual a 7(siete) puntos y porcentaje de asistencia según reglamento.

Régimen para el alumno libre:

El alumno deberá demostrar en el examen correspondiente conocimiento y dominio acerca de los temas teóricos y prácticos correspondientes al programa de la materia según el reglamento del alumno libre.

Bibliografía específica:

CREACION DE SITIOS WEB, Autor DIAZ MARTIN JOSE MANUEL, Editorial PEARSON EDUCACION, .Edición 2006.

DISEÑO Y DESARROLLO DE BLOGS, Autor BUDD ANDY, COLLISON SIMON, DAVIS CHRIS , HEILEMANN MICHAEL , OXTON JOHN , POWERS DAVID, Editorial ANAYA MULTIMEDIA, .Edición 2007.

DISEÑO DE PAGINAS WEB CON XHTML JAVASCRIPT Y CSS, Autor OROS CABELLO JUAN CARLOS, Editorial ALFAOMEGA GRUPO EDITOR ARGENTINO S.A. Edición 2006.

FLASH 8 BASIC Y PROFESSIONAL, Autor OROS CABELLO JOSE LUIS, Editorial ALFAOMEGA GRUPO EDITOR ARGENTINO S.A. Edición 2006.

ENCICLOPEDIA DE LA SEGURIDAD INFORMATICA, Autor GOMEZ VIEITES ALVARO, Editorial ALFAOMEGA GRUPO EDITOR ARGENTINO S.A., Edición 2007.

Bibliografía general:

DISEÑO Y DESARROLLO MULTIMEDIA, Autor CASTRO GIL MANUEL-ALONSO COLMENAR SANTOS ANTONIO, LOSADA DE DIOS PABLO, PEIRE ARROBA JUAN, Editorial ALFAOMEGA GRUPO EDITOR

SEGURIDAD DE LA INFORMACION, Autor AREITIO JAVIER Editorial PARANINFO

EL GRAN LIBRO DE FLASH CS3, Autor MEDIACTIVE Editorial MARCOMBO

EXPRIME PHOTOSHOP CS3. Autor HARTMAN ANNESA SHOLAR KEN Editorial ANAYA MULTIMEDIA

Profesor Claudio Guecia