














COLEGIO NACIONAL NICOLÁS ESGUERRA IED  
GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO-ONCE-PERÍODO-2



**ASIGNATURA:** Informática. **UNIDAD DIDÁCTICA:** Programas de diseño y animación **TEMAS:** Películas interactivas en Flash Profesional CS6, DropBox **GRADO:** Once. **DOCENTE:** Rafael Humberto Cárdenas H

<b>COMPETENCIA:</b> Producir en el programa Flash Profesional CS6, una película interactiva de 10 escenas sobre un área del plan de estudios, convivencia, tarjetas de amor y amistad, navidad, deportes.	<b>OBJETIVOS:</b> 1. Diseñar proyectos multimedia utilizando los atributos de Flash: símbolos, texto, animaciones, guías de movimiento, efectos, máscaras, sonido, video, código AS. 2. Subir a la plataforma de Classroom, todos los archivos .SWF correspondientes a cada uno de los talleres de Flash. 3. Presentar una película animada de diez escenas, aplicando los lineamientos de la <u>Guía general de Flash</u> . 4. Presentar correcta y oportunamente su cuaderno con la teoría de Flash. 5. Utilizar pedagógicamente la herramienta virtual de almacenamiento DROPBOX.		
<b>SUBTEMAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>	<b>TRABAJOS A ENTREGAR</b>
1. Películas interactivas en Flash a. Interfaz de Flash b. Dibujar, colorear, Texto c. Símbolos de Flash: <ul style="list-style-type: none"><li>• Gráficos</li><li>• Clips de película</li><li>• Botones</li></ul> d. Tipos de animaciones: <ul style="list-style-type: none"><li>a) animación fotograma a fotograma</li><li>b) animación por interpolación:<ul style="list-style-type: none"><li>• Interpolación de forma</li><li>• Interpolación de movimiento</li></ul></li><li>c) Guía de movimiento</li></ul> e. Efectos de color (brillo, tinta, alfa) f. Máscaras g. Animaciones avanzadas h. Sonido y video i. Finales flash j. Diseño de la película final 2. Administración de su cuenta de DropBox.	1. En su cuaderno de Informática, copie el documento, que se encuentra en la Web del docente: <a href="https://sites.google.com/site/rafahch">sites.google.com/site/rafahch</a> <b>Once- Segundo Periodo-Teoría de Flash</b> 2. Instale en su computador el programa <u>Flash Profesional CS6</u> que pertenece a <u>Creative Suite CS6</u> de Adobe. Lo puede descargar desde la siguiente dirección: <a href="https://helpx.adobe.com/es/download-install.html#Creative_Suite">https://helpx.adobe.com/es/download-install.html#Creative_Suite</a> 3. O si lo prefiere, puede trabajar con <u>Flash Profesional CS5</u> 4. Cree una cuenta de correo en gmail con las siguientes especificaciones: <b>usuario:</b> apellidos-nombres: <b>Ejemplo:</b> romero-a-mauricio-e 5. Con su cuenta de correo de gmail y usando el código de clase <b>qbucgw2</b> ingrese a la plataforma de <a href="https://classroom.google.com">classroom.google.com</a> ; Revise el material de la clase, desarrolle las tareas (talleres, videoclips, enlaces, animaciones .SWF, documentos) y responda las evaluaciones, muy puntualmente, de acuerdo a la fecha y hora establecida en el sistema. La clase se titula: <b>APRENDIZAJE AUTÓNOMO – ONCE – SEGUNDO PERIODO</b> En esta clase virtual encontrará:  Tarea  Pregunta  Material También: Archivos adjuntos o en Google Drive, animaciones .SWF, videos de YouTube y enlaces     <ul style="list-style-type: none"><li>• En archivos adjuntos encontrará los doce talleres de las clases.</li><li>• En Google Drive, se guardarán las tareas y evaluaciones desarrolladas por los alumnos.</li><li>• Podrá ver varios videoclips y animaciones .SWF, como complemento o afianzamiento de los talleres.</li><li>• Desde esta plataforma, deberá visitar los links que aquí se muestran y desarrollar las tareas o preguntas enunciadas.</li></ul> 	1. En su cuaderno de informática, escriba en forma ordenada todo el contenido sobre <u>Teoría de Flash</u> (por favor, no haga resumen). Para dibujar las gráficas, utilice regla, lápiz, colores. Excelente ortografía. Empiece su trabajo con una portada. 2. Desarrolle completamente todas las actividades que se encuentran en el aula virtual de Classroom y preséntelas puntualmente al Profesor, según las fechas estipuladas en la plataforma. 3. Responda todas las preguntas que se presentan en la plataforma de Classroom. 4. Resuelva la <u>Evaluación periódica teórica</u> que se presenta en la plataforma de Classroom. 5. Presente la <u>Evaluación Periódica Práctica</u> en el aula de <u>Informática 1</u> , el día ? de agosto a las ? a.m 6. Diseñe su película interactiva de diez escenas, aplicando todos los lineamientos estipulados en la <u>Guía general de Flash</u> que aparece en la plataforma de Classroom.	1. Cuaderno de Informática con la Teoría de Flash. El alumno o su acudiente, debe entregar este cuaderno, en la sala de atención a Padres del Colegio Nicolás Esguerra, en la fecha acordada vía email 2. Archivos .SWF correspondientes a los trece talleres desarrollados en el aula virtual. Se deben entregar en la plataforma de Classroom en las fechas establecidas para cada tarea. 3. Película interactiva de diez escenas en formatos .Fla, Swf, Exe(en Classroom).    4. Tres documentos en su cuenta personal de DropBox, con copias en la plataforma de Classroom. 