

PLANIFICACIÓN DE LABORATORIO DE SOFTWARE III E.P.E.T N° 1 “UNESCO”

Profesores: Gorzycki, Mónica(titular) y Pintos, Adriana (suplente)
 Tiempo: Anual

Curso: 5to División “E” y “F”
Año lectivo: 2017

CAPACIDADES	EVIDENCIAS	CONTENIDOS CONCEPTUALES	ACTIVIDADES FORMATIVAS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Investiga, incorpora conocimiento y utilidad de software educativo uso habitual o previsto por la región. • Analiza diferencias y semejanzas de los distintos software de diseño y dibujo técnico. (CAD/CAD) • Relaciona y utiliza adecuadamente distintos software Administradores de proyectos. Busca, analiza tendencias en el uso de este tipo de software en el mercado. • Investigar y utiliza la información técnica, accediendo a diversas fuentes de información y consulta. • Realizar la construcción de diferentes animaciones teniendo en cuenta textos imágenes con diferentes estilos de animaciones. • Analiza, interpreta y elabora creación y edición de productos multimediales con software de edición de videos y aplicaciones multimediales. • Software de control. Inteligencia Artificial. Software administrativo y aplicaciones hospitalarias para manejo de actuadores (edificios inteligentes, sistemas de riego). 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpreta las necesidades que plantea el usuario e identifica al software más adecuado para su utilización. • Elabora diseño/informe utilizando el software más adecuad al requerimiento del cliente. • Utiliza adecuadamente el software administrador de proyectos más adecuado, según requerimiento. • Identifica adecuadamente los diferentes componentes del software. • Identifica diferentes versiones. • Resuelve, analítica y experimentalmente, diferentes opciones de configuración que respondan a requerimientos de software para la creación y edición de animaciones. • Determina eficientemente el software necesario para la elaboración de productos multimediales. Utiliza con propiedad información técnica sobre los objetos involucrados, accediendo a diversas fuentes de información e investiga la oferta demanda del mercado actual en cuanto a materia de aplicaciones multimediales. • Investiga, analiza y determina la existencia de software de control utilizados en el medio (escolar, comercio, hospital, policía, etc.) • Interpreta el uso e implementación de inteligencia artificial en software de control. 	<p>Tipos de software. Principales características funcionales</p> <p>Evolución de los distintos tipos de software de diseño y dibujo técnico Descripción de las características sobresalientes del software / utilitario.</p> <p>Mercado de software administrador de proyectos, componentes, costos y prestaciones.</p> <p>Tendencias tecnológicas actuales en diseño, la necesidad y fuentes de información suficiente para la actualización de software.</p> <p>Fuentes de información técnica, actualización de referencia.</p> <p>Requerimientos en la construcción de animaciones. Tipos de animaciones.</p> <p>Introducción, interpretación y construcción de conocimientos en materia de producción multimedia.</p> <p>Fuentes de información técnica, referida a Inteligencia Artificial.</p> <p>Implementación en software de control.</p>	<p>Investigar el software más usado en el medio, versiones, aplicabilidad.</p> <p>Explicar la evolución de los distintos software de diseño, sus características principales, esquematizar y relacionar sus componentes.</p> <p>Descripción de sus principales características funcionales, de comportamiento y de compatibilidad entre otros software.</p> <p>Interpretar la importancia de la adecuada administración de proyectos. Analizar el valor de asignar costos y prioridades a las tareas y recursos.</p> <p>Realizar un producto multimedial sobre un tema de interés a elección.</p> <p>Planes de trabajo documentación de los realizado. Informes descriptivos de productos multimediales.</p> <p>Análisis, interpretación e incorporación de conceptos relevantes en materia de software de control.</p> <p>Inteligencia Artificial, su relación con software de control. Software de control existente en el medio.</p>	<p>Reconocer los software mas usados en el medio de las distintos ámbitos trabajados en las capacidades.</p> <p>Interpretar y conocer las distintas versiones de software de cada ámbito. Identificar diferencias.</p> <p>Elaborar, configurar y distribuir adecuadamente los recursos para garantizar la realización de un proyecto dado.</p> <p>Crear archivos de animaciones acorde a los requisitos de necesidad planteados, equilibradas y completas ajustándose a las informaciones relevadas estimando costo, tiempo de producción y software que aplicará.</p> <p>Mostrar destreza y habilidad en el uso de software multimediales.</p> <p>Participar mostrando interés, asistencia y coloración en la clase.</p> <p>Utilizar apropiadamente el lenguaje técnico profesional.</p> <p>Manejar información sobre el mercado de software y distintas versiones.</p> <p>Saber sobre, requerimientos mínimos, los costos actuales del software de los distintos ambientes.</p> <p>Conocer y expresar software de control existente, factores o actuadores que involucran. Su relación e incorporación de inteligencia artificial</p>