



SECUNDARIA

TEMARIO TRIMESTRAL.

Innovación Digital III.

Temario: Segundo Trimestre

Maestr@: **Víctor Hugo Becerril Andrés.**

APRENDIZAJE ESPERADO	CONTENIDO
<ul style="list-style-type: none">• Compara las diferentes técnicas y herramientas para crear una animación, Identifica los elementos de la interfase de Animationish, Describe los diferentes niveles de animación dentro de Animationish, Crea una animación de 30 segundos para exhibición• Describe la metáfora del stack, Distingue los diferentes elementos que se pueden colocar en una card, Utiliza el lenguaje de programación Livecode Script, Programa objetos usando Livecode Script, Evalúa usar contantes o variables en un programa• Determina las características del Canvas del cliente, Aplicará la técnica de lluvia de ideas sobre las necesidades de un cliente y las validará por medio de Focus group y Canvas del cliente, Aplicará la metodología 6 sombreros para pensar, Evalúa proyectos en base a la matriz de factibilidad y viabilidad, Identifica los factores del método científico que ayudan a evaluar un proyecto de emprendimiento, Imagina, analiza, plantea, mapea y crea prototipos en bruto tomando en cuenta herramientas de creatividad y evidencias previas	<p>Temas a desarrollar:</p> <p>Animación por computadora</p> <ol style="list-style-type: none">1. Técnicas y herramientas de animación2. Introducción a Animation Ish3. Niveles e Animation Ish4. Modo Wiggledoodle-Ish5. Modo Flipbok-Ish6. Modo Advanced-Ish preproducción7. Modo Advanced-Ish producción8. Modo Advanced-Ish postproduccion9. Animation Festival <p>Programación</p> <ol style="list-style-type: none">1. Stacks en Livecode2. Botones, campos y contenedores3. Livecode Script4. Programación orientada a objetos5. Constantes y variables6. Funciones, ciclos, estructuras de decisión7. Propiedades de los objetos8. Livecode Plataforma multiOS9. SDK10. Aplicaciones Multiplataforma <p>Emprendimiento</p> <ol style="list-style-type: none">1. Canvas del cliente o beneficiario2. Comprendiendo las necesidades de los posibles clientes y la comunidad3. Metodología de los 6 sombreros para pensar4. Matriz de factibilidad y viabilidad5. Hipótesis de la solución a un problema6. Creación de un prototipo7. Metodología de SCAMPER8. Mapa de un prototipo



SECUNDARIA

TEMARIO TRIMESTRAL.

CUADRO DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
<p>Prácticas de moodle dependiendo del desarrollo se maneja de nivel 1 a nivel 4</p>	<p>Todas las actividades se encontrarán en la plataforma Moodle. Es importante que los padres de familia acompañen a sus hijos entrando a la plataforma</p> <p>Gracias.</p>