



COLEGIO LEÓN XIII A-119
INSTITUCIÓN SALESIANA - OBRA DE DON BOSCO
Dorrego 2124 (1414) CIUDAD DE BUENOS AIRES
SECUNDARIO@INSTITUTOLEONXIII.EDU.AR / WWW.LEONXIII.COM.AR

ASIGNATURA: Computación
ÁREA: Tecnologías de la Información
PROFESOR/A: Carlos Piacente
AÑO/DIVISIÓN/MODALIDAD: 3B BACOM
PAAEPA DICIEMBRE 2017 – FEBRERO 2018

PROGRAMA

PAAEPA DICIEMBRE 2017 - FEBRERO 2018

PRIMER TRIMESTRE

UNIDAD N° 1 - Scratch

- Descripción de su interfaz de programación y de las categorías de bloques
- Diseño del guión para el videojuego
- Implementación de los bloques según el guión del juego.
- Prueba y chequeo de su código
- Diseño del objeto y sus cambios de disfraz

UNIDAD N° 2 - Scratch

- Funciones de seguimiento a objetos
- Bloques “Por siempre” - “Si”
- Manejo de variables : puntos y vidas
- Programación desde el escenario
- Bloques de repetición: Repetir - Hacer hasta que

SEGUNDO TRIMESTRE

UNIDAD N° 3 - Scratch

- Funciones de movimientos de objetos con dirección al azar
- Bloques de conmutación de fondos de escenario
- Funciones creadas por el alumno
- Pasos para el diseño de un videojuego desde cero

UNIDAD N° 4 - Scratch

- Definición de Objetos en este tipo de plataformas
- Idem variables
- Concepto de atributos y variables
- Código fuente y lenguaje máquina
- Compiladores e intérpretes

NIVEL SECUNDARIO



COLEGIO LEÓN XIII A-119
INSTITUCIÓN SALESIANA - OBRA DE DON BOSCO
Dorrego 2124 (1414) CIUDAD DE BUENOS AIRES
SECUNDARIO@INSTITUTOLEONXIII.EDU.AR / WWW.LEONXIII.COM.AR

TERCER TRIMESTRE

UNIDAD N° 5 - VideoPad

- Introducción a la edición de video
- tipos de formato de video
- convertidores de formatos de video
- Mezcla de videos - Recortes y agregados de videos
- Inserción de fotos en una pista de video
- Inserción de audio en otra pista
- Efectos de audio y de video
- Placas de Titulos y subtítulos
- Exportación al formato MP4 y MPEG

UNIDAD N° 6 - Plataforma Code.org

- Introducción a la programación con esta plataforma
- Descripción de su interfaz de programación y de las categorías de bloques
- entrenamiento de juego llamado “el Laberinto”
- entrenamiento de juego llamado el “El Artista”

UNIDAD N°7 - Plataforma Code.org

- Hora de código usando la sección “El laberinto Clásico”
- Hora de código usando la sección “Star-Wars”
- Diseño del guión para el videojuego
- Prueba y chequeo de su código
- Documentación

OBSERVACIONES DEL DOCENTE:

- Indicadores de logro : se espera que el alumno aprenda el 60 % de los tópicos mencionados para el diseño de un juego hecho por la plataforma Scratch y Code.org.
- También se espera que el alumno realice una producción multimedial que cumpla con los requisitos mínimos de documental.
- Bibliografía obligatoria: Dictada por el docente