



# Guía didáctica

FCOI16. Creación de contenidos digitales y programación. Nivel intermedio

## INTRODUCCIÓN

Con la realización de este curso se pretende diseñar y elaborar contenidos digitales en diferente formato, utilizando las funcionalidades avanzadas de las herramientas y resolver problemas sencillos a través de herramientas básicas de programación.

El material posee todos los recursos necesarios para lograr la adquisición de las competencias profesionales relacionadas con el programa formativo.

## OBJETIVO GENERAL

Diseñar y elaborar contenidos digitales de diferente formato utilizando las funcionalidades avanzadas de las herramientas y resolver problemas sencillos a través de herramientas básicas de programación.

**CONTENIDO FORMATIVO**

<b>FCOI16 Creación de contenidos digitales y programación. Nivel intermedio</b>		<b>40 horas</b>
<b>UA1</b>	<b>Creación y edición de contenidos digitales complejos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selección de las aplicaciones/software para visualizar, reproducir y editar                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Asociación extensión-software.</li> <li>○ Procesadores de texto / PDF</li> <li>○ Visores / editores de imágenes</li> <li>○ Reproductores / editores de audio</li> <li>○ Reproductive / editores de videos</li> <li>○ Cambios de formados</li> </ul> </li> <li>• Ejecución de contenidos complejos                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Definición de objetivos y público</li> <li>○ Formatos complejos: animaciones, interacciones...</li> </ul> </li> <li>• Identificación y aplicación de las opciones y funcionalidades avanzadas de las aplicaciones                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Fórmulas</li> <li>○ Correctores ortográficos</li> <li>○ Filtros</li> <li>○ Hipervínculos</li> <li>○ Formas gráficas</li> <li>○ Uso de plantillas</li> <li>○ Subtítulos</li> <li>○ Animaciones</li> </ul> </li> <li>• Identificación y aplicación de las funciones complejas para dar formato a un documento digital                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Uso de estilos</li> <li>○ Saltos de plana / saltos de sección</li> <li>○ Encabezado / pie de página</li> <li>○ Inserción de elementos gráficos</li> </ul> </li> </ul>	14,5
	<b>Cuestionario de evaluación</b>	0,5
	<b>Tiempo total de la unidad de aprendizaje</b>	<b>15</b>
<b>UA2</b>	<b>Diseño, integración y reelaboración de contenidos digitales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño y maquetación de contenidos digitales para crear diseños gráficos                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Animaciones</li> <li>○ Interacciones</li> <li>○ Transiciones</li> <li>○ Gráficos en movimiento</li> <li>○ Efectos especiales</li> </ul> </li> <li>• Selección y evaluación de bancos y repositorios de contenidos digitales                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Bancos de imágenes</li> <li>○ Biblioteca de audios (música y efectos sonoros)</li> <li>○ Bancos de vídeos y de animaciones</li> <li>○ Uso de plantillas como: vídeos, infografías entre otros</li> </ul> </li> </ul>	8,5

FCOI16 Creación de contenidos digitales y programación. Nivel intermedio		40 horas
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de funcionalidades avanzadas a partir de las características propias de las aplicaciones y la integración de contenidos diversos                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Trabajo por capas en la edición de imágenes</li> <li>○ Vinculación e inserción de objetos</li> <li>○ Realidad aumentada</li> </ul> </li> </ul>	
	<b>Cuestionario de evaluación</b>	0,5
	<b>Tiempo total de la unidad de aprendizaje</b>	<b>9</b>
UA3	<b>Diseño y fabricación de objetos simples con tecnología digital</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de un encargo de fabricación digital                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Elección del formato según tipología de fabricación digital</li> <li>○ Diseño del producto</li> <li>○ Espacios de creación y fabricación digital</li> <li>○ Envío de la información y archivos para encargar la fabricación digital</li> </ul> </li> <li>• Manipulación de objetos 3D disponibles en repositorios                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Repositorios de objetos 3D</li> <li>○ Elección de un modelo y descarga</li> <li>○ Espacios de producción digital disponibles</li> </ul> </li> <li>• Diseño y creación de modelos simples con aplicaciones de interfaz sencilla                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Software disponible de interfaz sencilla</li> <li>○ Propiedades de un diseño 3D</li> <li>○ Formatos y carga a la impresora</li> <li>○ Impresión de elementos 3D</li> </ul> </li> <li>• Manipulación inicial de impresoras 3D                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Carga de hilo</li> <li>○ Calentamiento de la cama</li> <li>○ Nivelación de la base</li> <li>○ Impresión del modelo elegido</li> </ul> </li> </ul>	6,5
	<b>Cuestionario de evaluación</b>	0,5
	<b>Tiempo total de la unidad de aprendizaje</b>	<b>7</b>
UA4	<b>Herramientas básicas de programación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecución de modificaciones sencillas en macros y bloques de código                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Incorporación de bloques de códigos a una aplicación</li> <li>○ Programación por bloques</li> <li>○ Nuevas funcionalidades en los programas: procesador de textos, hojas de cálculo, presentaciones, webs, blogs entre otros</li> </ul> </li> <li>• Aplicación de cambios en un código de una aplicación externa                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Modificación de parámetros</li> <li>○ Identificación del tipo de lenguaje y sus características.</li> <li>○ Personalización de formato o contenido</li> </ul> </li> <li>• Aplicación de estructuras básicas de programación</li> </ul>	6,5

FCOI16	Creación de contenidos digitales y programación. Nivel intermedio	40 horas
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Elementos interactivos</li> <li>○ Elementos condicionales</li> </ul>	
	<b>Cuestionario de evaluación</b>	0,5
	<b>Tiempo total de la unidad de aprendizaje</b>	<b>7</b>
	<b>Prueba final de evaluación</b>	<b>1</b>
	<b>Prueba tipo test</b>	<b>1</b>