

# INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

## Técnico en Informática

---

### Módulo II

*Software de diseño*

### Submódulo II

*Generar animación con aplicaciones multimedia*



## **Reforma Curricular del Bachillerato Tecnológico Instrumentos de Evaluación de la Carrera de Técnico en Informática**

**Profesores que elaboraron los instrumentos de evaluación de la carrera Técnico en Informática:**

NOMBRE	ESTADO
Víctor Gabriel Puc Ibarra	Yucatán
Ricardo Montoya Cruz	San Luis Potosí
Ilych Antonio Ramos Guardado	Nayarit
Sergio Anonales Figueroa	Morelos
Artemio Lemus Ruiz	Michoacán
Rodrigo Castillo Ruiz	Puebla
Javier Sánchez Pérez	Chihuahua

**Coordinadores de Diseño:**

NOMBRE	ESTADO
Ismael Enrique Lee Cong	Quintana Roo
Miguel Ángel Aguilar Ángeles	Oaxaca

**Coordinador del Componente de Formación Profesional:**

NOMBRE
Espiridión Licea Pérez

## Directorio

**Dr. Reyes S. Tamez Guerra**  
*Secretario de Educación Pública*

**Dra. Yoloxóchitl Bustamante Díez**  
*Subsecretaria de Educación Media Superior*

**Ing. Lorenzo Vela Peña**  
*Director General de Educación Tecnológica Industrial*

**Mtro. Roberto Lagarda Lagarda**  
*Coordinador Nacional de Organismos Descentralizados Estatales de CECyTEs*

**Lic. Elena Karakowsky Kleyman**  
*Responsable de Desarrollo Académico de los CECyTEs*

## Mensaje para los Maestros

En el nuevo marco de la reforma curricular, los alumnos que son capacitados con los programas de formación por competencias del componente profesional, deben evidenciar las habilidades y destrezas, los conocimientos y actitudes desarrolladas; por lo que es fundamental que el docente conozca y aplique instrumentos de evaluación que cumplan con los criterios de transparencia y objetividad, validez y confiabilidad.

La evaluación de competencias profesionales, esta referida a los criterios que miden el rendimiento individual del alumno, con respecto a competencias incluidas en los programas de estudio y que son reconocidas en el ámbito laboral.

La comprobación de las competencias profesionales desarrolladas por el alumno, se realiza a través de la ejecución individual de las habilidades y destrezas (desempeño), los conocimientos y actitudes, que están contenidas en las actividades de evaluación diseñadas por el docente.

Con base en los instrumentos, el docente elaborará el plan de evaluación que debe incluir información de las actividades, materiales, escenarios, equipo, fechas de ejecución.

El docente registra en los instrumentos, el cumplimiento o incumplimiento de los criterios de desempeño, características de los productos y reactivos. El docente podrá conservar las “evidencias por producto” que considere relevantes para integrar el “portafolios de evidencia” del alumno.

Cuando todos los instrumentos de evaluación han sido aplicados, el docente integra con el alumno el “portafolios de evidencias”.

El “portafolios de evidencias” deberá contener los instrumentos aplicados durante las “actividades de evaluación”, así como las “evidencias por producto” que el docente considere pertinentes para la emisión del juicio de competencia.

Para emitir el juicio de “competente” el alumno deberá cumplir con el 100% de las evidencias (por desempeño, por producto, de conocimiento y de actitudes) listadas en el apartado “evaluación de competencias” del programa de estudios del submódulo. Si el alumno no cumple con el 100% de las evidencias el docente emitirá el resultado de “aun no competente”.

Los instrumentos de evaluación pueden utilizarse también para que el alumno realice auto evaluaciones durante la formación de las competencias profesionales, a fin de que conozca sus carencias y fortalezas.

La lista de cotejo es un instrumento que permite verificar que los productos terminados cumplen con las características y estándares en el sector laboral.

Guía de observación es un instrumento que verifica que el desempeño y actitudes relacionada a la ejecución de una actividad.

Instrumentos para medir conocimiento. Miden el grado de dominio en el ámbito cognitivo.

El campo de aplicación define las circunstancias y contextos diferenciados, en donde el candidato debe demostrar el desempeño que conduce a lograr el resultado expresado en la evidencia.



El campo de aplicación está referido por ejemplo: a condiciones de trabajo, equipo utilizado, materiales, técnicas, características de la organización, entre otros, dependiendo de que en ellos se presenten variantes de las evidencias.

# Contenido

## **1. Estructura de la Carrera**

- Módulos y submódulos por semestre

## **2. Instrumentos de Evaluación**

- Guías de Observación
- Listas de Cotejo

## Módulos y Submódulos de la carrera de Técnico en Informática

		Módulos	Submódulos	Duración	
				Horas semana	Total
Semestre	2°	<b>I. Documentos electrónicos</b>	I.-Elaborar documentos de texto y presentaciones gráficas mediante aplicaciones de cómputo.	7	272 Horas
			II.-Elaborar hojas de cálculo mediante aplicaciones de cómputo.	6	
			III.-Operar el sistema operativo y las utilerías para el manejo de aplicaciones preservando el equipo de cómputo, insumos, información y lugar de trabajo.	4	
	3°	<b>II.-Software de diseño</b>	I.-Aplicar las herramientas de software de diseño para el manejo de gráficos.	6	272 Horas
			II.-Generar animación con aplicaciones multimedia.	6	
			III.-Elaborar páginas Web utilizando las aplicaciones actuales.	5	
	4°	<b>III.-Sistemas básicos de información</b>	I.-Aplicar los principios de programación para la elaboración de programas estructurados.	6	272 Horas
			II.-Utilizar un manejador de base de datos para la administración de la información.	5	
			III.-Elaborar sistemas de información mediante un lenguaje de programación visual.	6	
	5°	<b>IV.-Redes de área local</b>	I.-Instalar y configurar los elementos en una red de área local.	7	192 Horas
			II.-Administrar los recursos de una red.	5	
	6°	<b>V.-Ensamble, mantenimiento de equipo de cómputo y sistemas operativos</b>	I.-Ensamblar y configurar el equipo de cómputo según las especificaciones del fabricante.	6	192 Horas
			II.-Aplicar mantenimiento preventivo y correctivo al equipo de cómputo.	6	

## GUÍA DE OBSERVACIÓN: TINF-04/M2S2/ED1-7

<b>Nombre del alumno(a):</b>	<b>Campos de Aplicación</b>
<b>Carrera:</b> Técnico en Informática	
<b>Módulo II:</b> Software de diseño	
<b>Submódulo II:</b> Generar animación con aplicaciones multimedia	
<b>Evidencia por desempeño:</b> Las funciones de las barras y paneles manipuladas.	
<b>Evidencia de actitud asociada:</b> Orden.	En el software de diseño siguiente: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Macromedia Flash</li> <li>• Macromedia Director</li> <li>• Corel R.A.V.E.</li> <li>• Swish</li> </ul>
<b>Instrucciones para el alumno:</b> En un software de animación manipula las funciones de las barras y paneles siguiendo las instrucciones planteadas por el docente.	

CRITERIOS	CUMPLIÓ		OBSERVACIONES
	SI	NO	
1. ¿Utilizó la barra de herramientas principal para el diseño de objetos?			
2. ¿Empleó los elementos de la caja de herramientas?			
3. ¿Aplicó comandos de la barra de control?			
4. ¿Utilizó las opciones de la barra de edición?			
5. ¿Empleó el panel de propiedades para establecer parámetros de los objetos dibujados?			
6. ¿Manejó los elementos del panel de pantallas?			
7. ¿Alineó las formas dibujadas mediante el panel alineación permitiendo la claridad y compresión del diseño de la animación (orden)?			
8. ¿Aplicó los rellenos de color a las formas dibujadas con el panel mezclador de colores permitiendo la distinción clara de cada objeto de la película (orden)?			
9. ¿Igualó colores utilizando las opciones del panel muestra de color?			
10. ¿Modificó la ubicación de los objetos en el escenario mediante el panel información clarificando el diseño general de la animación (orden)?			
11. ¿Manipuló la película a través de las opciones del panel escenas para obtener claridad en la presentación del diseño de la animación (orden)?			
12. ¿Modificó los objetos del escenario mediante el panel transformar?			
13. ¿Manipuló las acciones de los objetos a través del panel de acciones?			
14. ¿Controló la instancia de los símbolos mediante el panel comportamiento?			
15. ¿Modificó el contenido de la película a través las opciones del panel componentes?			
16. ¿Manipuló los objetos de la película mediante el panel inspector de componentes?			

<b>Observaciones Generales</b>	
------------------------------------	--

<b>Evaluó (Nombre y firma)</b>	<b>Lugar y fecha de aplicación</b>

## GUÍA DE OBSERVACIÓN: TINF-04/M2S2/ED2-7

<b>Nombre del alumno(a):</b>	<b>Campos de Aplicación</b>
<b>Carrera:</b> Técnico en Informática	
<b>Módulo II:</b> Software de diseño	
<b>Submódulo II:</b> Generar animación con aplicaciones multimedia	
<b>Evidencia por desempeño:</b> La caja de herramientas utilizada.	
<b>Evidencia de actitud asociada:</b> Orden.	En el software de diseño siguiente: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Macromedia Flash</li> <li>• Macromedia Director</li> <li>• Corel R.A.V.E.</li> <li>• Swish</li> </ul>
<b>Instrucciones para el alumno:</b> Utiliza la caja de herramientas de un programa de animación para crear una película, siguiendo las instrucciones planteadas por el docente.	

CRITERIOS	CUMPLIÓ		OBSERVACIONES
	SI	NO	
1. ¿Utilizó la herramienta flecha en los elementos del espacio de trabajo cuidando la claridad del concepto de diseño general de la animación (orden)? 2. ¿Usó la herramienta línea? 3. ¿Dibujó vectores mediante la herramienta pluma? 4. ¿Dibujó forma óvalo en el escenario de trabajo? 5. ¿Aplicó la herramienta transformación libre? 6. ¿Dibujó formas en el escenario mediante la herramienta lápiz contribuyendo con ello a la claridad del concepto de diseño general de la animación (orden)? 7. ¿Manipuló los rellenos mediante las herramientas bote y cubo de pintura? 8. ¿Aplicó la herramienta cuentagotas? 9. ¿Manipuló las vistas del escenario a través de la herramienta mano? 10. ¿Utilizó la herramienta color de trazo para los objetos dibujados en el escenario? 11. ¿Aplicó la herramienta blanco y negro? 12. ¿Aplicó la herramienta de subselección en las formas dibujadas en el escenario? 13. ¿Seleccionó fracciones de los objetos del escenario a través de la herramienta lazo?			

<b>Observaciones Generales</b>	
--------------------------------	--

<b>Evaluó (Nombre y firma)</b>	<b>Lugar y fecha de aplicación</b>

## GUÍA DE OBSERVACIÓN: TINF-04/M2S2/ED3-7

<b>Nombre del alumno(a):</b>	<b>Campos de Aplicación</b> Películas creadas en el software siguiente: 1. Macromedia Flash 2. Macromedia Director 3. Swish
<b>Carrera:</b> Técnico en Informática	
<b>Módulo II:</b> Software de diseño	
<b>Submódulo II:</b> Generar animación con aplicaciones multimedia	
<b>Evidencia por desempeño:</b> Los símbolos y bibliotecas creadas en una película.	
<b>Evidencia de actitud asociada:</b> Orden.	
<b>Instrucciones para el alumno:</b> Crea una película que contenga símbolos y biblioteca en un programa de animación siguiendo las instrucciones planteadas por el docente.	

CRITERIOS	CUMPLIÓ		OBSERVACIONES
	SI	NO	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Insertó símbolos en blanco en el escenario?</li> <li>2. ¿Convirtió objetos en símbolos siguiendo los procedimientos marcados por el software de animación (orden)?</li> <li>3. ¿Organizó los símbolos en la biblioteca a través de carpetas facilitando la presentación clara y comprensible de la película (orden)?</li> <li>4. ¿Insertó en el escenario los símbolos almacenados en la biblioteca para contribuir a la claridad del concepto de diseño de la animación (orden)?</li> <li>5. ¿Duplicó símbolos?</li> <li>6. ¿Editó los símbolos almacenados en la biblioteca para clarificar el concepto de diseño general de la animación (orden)?</li> <li>7. ¿Eliminó los símbolos almacenados en la biblioteca que no permitían la comprensión del concepto de diseño general de la animación (orden)?</li> </ol>			

<b>Observaciones Generales</b>	
--------------------------------	--

Evaluó (Nombre y firma)	Lugar y fecha de aplicación

## GUÍA DE OBSERVACIÓN: TINF-04/M2S2/ED4-7

<b>Nombre del alumno(a):</b>	<b>Campos de Aplicación</b>	
<b>Carrera:</b> Técnico en Informática	Películas creadas en el software siguiente: 1. Macromedia Flash 2. Macromedia Director 3. Corel R.A.V.E. 4. Swish	
<b>Módulo II:</b> Software de diseño		
<b>Submódulo II:</b> Generar animación con aplicaciones multimedia		
<b>Evidencia por desempeño:</b> Las capas y animación aplicadas en una película.		
<b>Evidencia de actitud asociada:</b> Orden.		
<b>Instrucciones para el alumno:</b> Elabora una película en un programa de animación aplicando las capas y animación de acuerdo a las instrucciones planteadas por el docente.		

CRITERIOS	CUMPLIÓ		OBSERVACIONES
	SI	NO	
1. ¿Manipuló los objetos del escenario para dar claridad al concepto de diseño general de la animación (orden)?			
2. ¿Definió fotogramas clave para animación interpolada?			
3. ¿Aplicó la animación interpolada a símbolos gráficos en el escenario siguiendo la secuencia de instrucciones del software de animación (orden)?			
4. ¿Utilizó la animación fotograma a fotograma en la película?			
5. ¿Aplicó animación interpolación de forma para las formas dibujadas en el escenario sin afectar la claridad del concepto de animación (orden)?			
6. ¿Manipuló las capas en la línea de tiempo?			
7. ¿Definió capas máscaras para animación en el escenario con orden?			
8. ¿Aplicó animación máscara con los símbolos definidos en el escenario?			
9. ¿Definió capas guía para animación guía de movimiento?			
10. ¿Aplicó animación guía de movimiento a símbolos del escenario?			
11. ¿Aplicó la herramienta papel cebolla en los elementos de la línea del tiempo?			
12. ¿Aplicó animaciones predefinidas a los objetos y símbolos de la película?			
13. ¿Importó gráficos vectoriales que permitan hacer comprensible el concepto de diseño a la película (orden)?			
14. ¿Importó gráficos en mapas de bits que permitan clarificar el concepto general de diseño a la película (orden)?			
15. ¿Importó video a la película respetando la secuencia en el procedimiento marcado por el software de animación (orden)?			
16. ¿Importó sonido a la película respetando la secuencia en el procedimiento marcado por el software de animación (orden)?			
17. ¿Importó Gif animados a la película?			
18. ¿Importó archivos postscript a la película?			
19. ¿Generó películas con animaciones claras y comprensibles (orden)?			
20. ¿Exportó imágenes siguiendo la secuencia en el procedimiento marcado por el software de animación (orden)?			
21. ¿Exportó películas respetando la secuencia en el procedimiento marcado por el software de animación (orden)?			

<b>Observaciones Generales</b>	
------------------------------------	--

<b>Evaluó (Nombre y firma)</b>	<b>Lugar y fecha de aplicación</b>

## GUÍA DE OBSERVACIÓN: TINF-04/M2S2/ED5-7

<b>Nombre del alumno(a):</b>	<b>Campos de Aplicación</b>	
<b>Carrera:</b> Técnico en Informática	En el software de animación siguiente: 1. Macromedia Flash 2. Macromedia Director 3. Corel R.A.V.E. 4. Swish	
<b>Modulo II:</b> Software de diseño		
<b>Submódulo II:</b> Generar animación con aplicaciones multimedia		
<b>Evidencia por desempeño:</b> Los botones creados en una película.		
<b>Evidencia de actitud asociada:</b> Orden.		
<b>Instrucciones para el alumno:</b> En una película en un programa de animación crea los botones siguiendo las instrucciones planteadas por el docente.		

CRITERIOS	CUMPLIÓ		OBSERVACIONES
	SI	NO	
1. ¿Estructuró y creó botones para dar claridad al concepto de diseño de animación (orden)? 2. ¿Manipuló los fotogramas del botón? - Fotograma <i>reposo</i> . - Fotograma <i>Sobre</i> . - Fotograma <i>Presionado</i> . - Fotograma <i>Zona activa</i> . 3. ¿Creó botones estáticos? 4. ¿Creó botones dinámicos? 5. ¿Aplicó animaciones a los botones sin alterar la claridad de su concepto de diseño de animación (orden)? 6. ¿Agregó acciones al botón facilitando la comprensión del concepto de diseño de la película (orden)? 7. ¿Agregó acciones al botón asociadas al ratón y el teclado permitiendo claridad para la navegación de la película (orden)? 8. ¿Estableció atributos de invisibilidad a los botones? 9. ¿Aplicó contenido de los botones en múltiples capas permitiendo comprender el concepto de diseño y animación del botón (orden)?			

<b>Observaciones Generales</b>	
--------------------------------	--

<b>Evaluó (Nombre y firma)</b>	<b>Lugar y fecha de aplicación</b>

## GUÍA DE OBSERVACIÓN: TINF-04/M2S2/ED6-7

<b>Nombre del alumno(a):</b>	<b>Campos de Aplicación</b> En el software de animación siguiente: 1. Macromedia Flash 2. Macromedia Director 3. Corel R.A.V.E. 4. Swish
<b>Carrera:</b> Técnico en Informática	
<b>Modulo II:</b> Software de diseño	
<b>Submódulo II:</b> Generar animación con aplicaciones multimedia	
<b>Evidencia por desempeño:</b> El sonido editado en una película.	
<b>Evidencia de actitud asociada:</b> Orden.	
<b>Instrucciones para el alumno:</b> Edita el sonido de la película en un programa de animación siguiendo las instrucciones planteadas por el docente.	

CRITERIOS	CUMPLIÓ		OBSERVACIONES
	SI	NO	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Importó sonidos MP3 y WAV a la biblioteca de la película siguiendo la secuencia en el procedimiento marcado por el software de animación (orden)?</li> <li>2. ¿Editó la calidad del sonido a parámetros ADPCM de la película?</li> <li>3. ¿Manipuló los sonidos en la biblioteca?</li> <li>4. ¿Insertó sonido en las capas de la película facilitando la comprensión de la animación final (orden)?</li> <li>5. ¿Insertó sonido en los botones de la película facilitando la comprensión y claridad de la animación final (orden)?</li> <li>6. ¿Aplicó efectos de reproducción simultánea a los sonidos incluidos en la película?</li> <li>7. ¿Sincronizó el sonido con los objetos de la película?</li> <li>8. ¿Trasladó sonidos entre bibliotecas de diferentes películas sin alterar el concepto general de diseño de cada animación (orden)?</li> </ol>			

<b>Observaciones Generales</b>	
--------------------------------	--

<b>Evaluó (Nombre y firma)</b>	<b>Lugar y fecha de aplicación</b>

**GUÍA DE OBSERVACIÓN: TINF-04/M2S2/ED7-7**

<b>Nombre del alumno(a):</b>	<b>Campos de Aplicación</b> En el software de animación siguiente: 1. Macromedia Flash 2. Macromedia Director 3. Corel R.A.V.E. 4. Swish
<b>Carrera:</b> Técnico en Informática	
<b>Modulo II:</b> Software de diseño	
<b>Submódulo II:</b> Generar animación con aplicaciones multimedia	
<b>Evidencia por desempeño:</b> El video editado en una película.	
<b>Evidencia de actitud asociada:</b> Orden.	
<b>Instrucciones para el alumno:</b> Edita un video en una película en un programa de animación siguiendo las instrucciones planteadas por el docente.	

CRITERIOS	CUMPLIÓ		OBSERVACIONES
	SI	NO	
1. ¿Importó videos a la biblioteca de la película respetando la secuencia en el procedimiento establecido por el software de animación (orden)? 2. ¿Editó la calidad de video de la película cuidando la claridad de la animación final (orden)? 3. ¿Creó clips de video? 4. ¿Importó archivos de video Flash a la película de acuerdo a la secuencia en el procedimiento establecido por el software de animación (orden)? 5. ¿Aplicó efectos al video cuidando la claridad y comprensión del la animación final (orden)? 6. ¿Controló los clips de video en la película?			

<b>Observaciones Generales</b>	
--------------------------------	--

<b>Evaluó (Nombre y firma)</b>	<b>Lugar y fecha de aplicación</b>

## LISTA DE COTEJO: TINF-04/M2S2/EP1-7

<b>Nombre del alumno(a):</b>	<b>Campos de Aplicación</b>	
<b>Carrera:</b> Técnico en Informática	En el software de animación siguiente: 1. Macromedia Flash 2. Macromedia Director 3. Corel R.A.V.E. 4. Swish	
<b>Modulo II:</b> Software de diseño		
<b>Submódulo II:</b> Generar animación con aplicaciones multimedia		
<b>Evidencia por producto:</b> La caja de herramientas utilizada.		
<b>Evidencia de actitud asociada:</b> Orden		
<b>Instrucciones para el alumno:</b> Utiliza la caja de herramientas de un programa de animación para crear los elementos de una película, siguiendo las instrucciones planteadas por el docente.		

CARACTERÍSTICAS	CUMPLE	
	SI	NO
1. Los elementos de la película generados con la caja de herramientas y organizados de forma clara y comprensible, contiene(orden): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formas dibujadas.</li> <li>- Textos.</li> <li>- Formas con relleno.</li> <li>- Formas seleccionadas.</li> <li>- Formas transparentes.</li> <li>- Formas organizadas.</li> <li>- Formas alineadas.</li> <li>- Formas duplicadas.</li> <li>- Formas intersectadas.</li> </ul>		

<b>Observaciones</b>	
----------------------	--

<b>Evaluó (Nombre y firma)</b>	<b>Lugar y fecha de aplicación</b>

**LISTA DE COTEJO: TINF-04/M2S2/EP2-7**

<b>Nombre del alumno(a):</b>	<b>Campos de Aplicación</b>	
<b>Carrera:</b> Técnico en Informática	Películas creadas en el software siguiente: 1. Macromedia Flash 2. Macromedia Director 3. Swish	
<b>Modulo II:</b> Software de diseño		
<b>Submódulo II:</b> Generar animación con aplicaciones multimedia		
<b>Evidencia por producto:</b> Los símbolos y bibliotecas creadas en una película.		
<b>Evidencia de actitud asociada:</b> Orden		
<b>Instrucciones para el alumno:</b> Crea una película que contenga símbolos y biblioteca en un programa de animación siguiendo las instrucciones planteadas por el docente.		

CARACTERÍSTICAS	CUMPLE	
	SI	NO
1. La Película contiene símbolos y bibliotecas creados y organizados claramente (orden) en: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Símbolos gráficos.</li> <li>- Símbolos clip de película.</li> <li>- Símbolos botón.</li> <li>- Carpetas de símbolos.</li> <li>- Objetos importados.</li> </ul>		

<b>Observaciones</b>	
----------------------	--

<b>Evaluó (Nombre y firma)</b>	<b>Lugar y fecha de aplicación</b>

## LISTA DE COTEJO: TINF-04/M2S2/EP3-7

<b>Nombre del alumno(a):</b>	<b>Campos de Aplicación</b>	
<b>Carrera:</b> Técnico en Informática	Películas creadas en el software siguiente: 1. Macromedia Flash 2. Macromedia Director 3. Corel R.A.V.E. 4. Swish	
<b>Modulo II:</b> Software de diseño		
<b>Submódulo II:</b> Generar animación con aplicaciones multimedia		
<b>Evidencia por producto:</b> Las capas y animación aplicadas en una película.		
<b>Evidencia de actitud asociada:</b> Orden		
<b>Instrucciones para el alumno:</b> Elabora una película en un programa de animación aplicando las capas y animación de acuerdo a las instrucciones planteadas por el docente.		

CARACTERÍSTICAS	CUMPLE	
	SI	NO
<p>1. Las capas y animación de la película contienen claramente diseñados (orden):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Animación interpolada.</li> <li>- Animación fotograma por fotograma.</li> <li>- Animación interpolación de forma.</li> <li>- Animación guía de movimiento.</li> <li>- Animación alfa.</li> <li>- Animación tinta.</li> <li>- Animación de máscaras.</li> <li>- Gifs animados.</li> <li>- Capas guía.</li> <li>- Capas objetos guiados.</li> <li>- Capas máscaras.</li> <li>- Capas con objetos enmascarados.</li> <li>- Capas con vista normal.</li> </ul>		

<b>Observaciones</b>	
----------------------	--

<b>Evaluó (Nombre y firma)</b>	<b>Lugar y fecha de aplicación</b>

**LISTA DE COTEJO: TINF-04/M2S2/EP4-7**

<b>Nombre del alumno(a):</b>	<b>Campos de Aplicación</b>	
<b>Carrera:</b> Técnico en Informática	En el software de animación siguiente: 1. Macromedia Flash 2. Macromedia Director 3. Corel R.A.V.E. 4. Swish	
<b>Módulo II:</b> Software de diseño		
<b>Submódulo II:</b> Generar animación con aplicaciones multimedia		
<b>Evidencia por producto:</b> Los botones creados en una película.		
<b>Evidencia de actitud asociada:</b> Orden		
<b>Instrucciones para el alumno:</b> En una película en un programa de animación crea los botones siguiendo las instrucciones planteadas por el docente.		

CARACTERÍSTICAS	CUMPLE	
	SI	NO
1. La película contiene claramente organizados (orden): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Botones con fotogramas <i>reposo, sobre, presionado, zona activa.</i></li> <li>- Botones estáticos.</li> <li>- Botones con acciones.</li> <li>- Botones animados.</li> <li>- Botones con símbolos anidados.</li> <li>- Botones Invisibles.</li> <li>- Botones de varias capas.</li> </ul>		

<b>Observaciones</b>	
----------------------	--

<b>Evaluó (Nombre y firma)</b>	<b>Lugar y fecha de aplicación</b>

**LISTA DE COTEJO: TINF-04/M2S2/EP5-7**

<b>Nombre del alumno(a):</b>	<b>Campos de Aplicación</b>
<b>Carrera:</b> Técnico en Informática	En el software de animación siguiente: 1. Macromedia Flash 2. Macromedia Director 3. Corel R.A.V.E. 4. Swish
<b>Módulo II:</b> Software de diseño	
<b>Submódulo II:</b> Generar animación con aplicaciones multimedia	
<b>Evidencia por producto:</b> El sonido editado en una película.	
<b>Evidencia de actitud asociada:</b> Orden	
<b>Instrucciones para el alumno:</b> Edita el sonido en película en un programa de animación siguiendo las instrucciones planteadas por el docente.	

CARACTERÍSTICAS	CUMPLE	
	SI	NO
1. La película para facilitar la comprensión de la animación final, contiene (orden): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sonido con calidad de CD.</li> <li>- Sonido sincronizado con la animación.</li> <li>- Sonido con bucles de reproducción.</li> <li>- Sonido asignado a fotogramas.</li> <li>- Sonido asignado a botones.</li> </ul>		

<b>Observaciones</b>	
----------------------	--

<b>Evaluó (Nombre y firma)</b>	<b>Lugar y fecha de aplicación</b>

**LISTA DE COTEJO: TINF-04/M2S2/EP6-7**

<b>Nombre del alumno(a):</b>	<b>Campos de Aplicación</b> En el software de animación siguiente: 1. Macromedia Flash 2. Macromedia Director 3. Corel R.A.V.E. 4. Swish
<b>Carrera:</b> Técnico en Informática	
<b>Modulo II:</b> Software de diseño	
<b>Submódulo II:</b> Generar animación con aplicaciones multimedia	
<b>Evidencia por producto:</b> El video editado en una película.	
<b>Evidencia de actitud asociada:</b> Orden	
<b>Instrucciones para el alumno:</b> Edita un video en una película en un programa de animación siguiendo las instrucciones planteadas por el docente.	

CARACTERÍSTICAS	CUMPLE	
	SI	NO
1. La película para facilitar la comprensión de la animación final, contiene (orden): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Clips de video.</li> <li>- Video editado.</li> <li>- Video con efectos.</li> <li>- Video comprimido.</li> </ul>		

<b>Observaciones</b>	
----------------------	--

Evaluó (Nombre y firma)	Lugar y fecha de aplicación

**LISTA DE COTEJO: TINF -04/M2S2/EP7-7**

<b>Nombre del alumno(a):</b>	<b>Campos de Aplicación</b>
<b>Carrera:</b> Técnico en Informática	En servicios de Internet: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Paginas Web</li> <li>• Mensajeros instantáneos.</li> <li>• Correo electrónico</li> </ul> Aplicaciones multimedia <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentaciones electrónicas</li> <li>• CD's interactivos</li> </ul>
<b>Módulo II:</b> Software de diseño	
<b>Submódulo II:</b> Generar animación con aplicaciones multimedia	
<b>Evidencia por producto:</b> Las películas publicadas.	
<b>Evidencia de actitud asociada:</b> Orden	
<b>Instrucciones para el alumno:</b> Publica las películas en un programa de animación siguiendo las instrucciones planteadas por el docente.	

CARACTERÍSTICAS	CUMPLE	
	SI	NO
1. Las películas publicadas contienen claridad y comprensión de (orden): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sonido.</li> <li>- Video.</li> <li>- Símbolos.</li> <li>- Animaciones.</li> <li>- Gifs animados.</li> <li>- Reproductor independiente.</li> </ul>		

<b>Observaciones</b>	
----------------------	--

<b>Evaluó (Nombre y firma)</b>	<b>Lugar y fecha de aplicación</b>