
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA	
	PLAN DE APOYO Y MEJORAMIENTO	
	SECCIÓN: BACHILLERATO	
NOMBRE DEL ESTUDIANTE		

NODO: Científico **Asignatura:** MULTIMEDIA
Docente: MARTA MENDOZA
Grado: Undécimo **Fecha:** AGOSTO 2019 **Calificación:** _____ **Alcanzo:** **Si** _____ **No** _____

<p>COMPETENCIA: Promover estrategias didácticas a partir de las diferentes actividades lúdico-recreativas, articulándolas desde los procesos tecnológicos y científicos, generando impacto en el trabajo de equipo.</p>
<p>DBA 1. Participa en escenarios académicos, políticos y culturales; asumiendo una posición crítica y propositiva frente a los discursos que le presentan los distintos medios de comunicación y otras fuentes de información.</p>
<p>INDICADORES DE DESEMPEÑO 1. Participa de procesos colaborativos asumiendo el rol que le corresponde y haciendo uso ético, responsable y legal de las TIC. 2. Utiliza adecuadamente las herramientas necesarias para organizar información, manejo contable, filtros y bases de datos. 3. Identifica el concepto de Networking y la posibilidad de uso en los negocios, mediante la utilización de herramientas de comunicación. 4. Reconoce conceptos de emprendimiento y las características comunes que tienen los emprendedores.</p>

DE DISEÑO WEB

- 1) Con el tema diseño de diseño páginas web en HTML 5, realizar una página en Dreamweaver que contenga:
 - el título y subtítulos con encabezados de H1.
 - El resto del texton justificado
 - Todo con letra arial 12, los colores del texto así como la muestra
 - Color de fondo
 - Que tenga listas

HTML & CSS: Curso práctico avanzado

Datos del libro

- Título: HTML & CSS: Curso práctico avanzado
- Autor: Sergio Luján Mora
- Editorial: Publicaciones Altaria
- Año de publicación: 2015
- ISBN: 978-84-944049-4-8

Descripción del libro

Aunque los inicios de **Internet** se remontan a los años sesenta, no ha sido hasta los años noventa cuando, gracias a la **Web**, se ha extendido su uso por todo el mundo. En pocos años, la **Web** ha evolucionado enormemente: se ha pasado de páginas sencillas, con pocas imágenes y contenidos estáticos que eran visitadas por unos pocos usuarios a páginas complejas, con contenidos dinámicos que provienen de bases de datos y que son visitadas por miles de usuarios al mismo tiempo.

Todas las páginas están internamente construidas con la misma tecnología, con el Lenguaje de marcas de hipertexto (**Hypertext Markup Language, HTML**) y con las Hojas de estilo en cascada (**Cascading Style Sheets, CSS**).

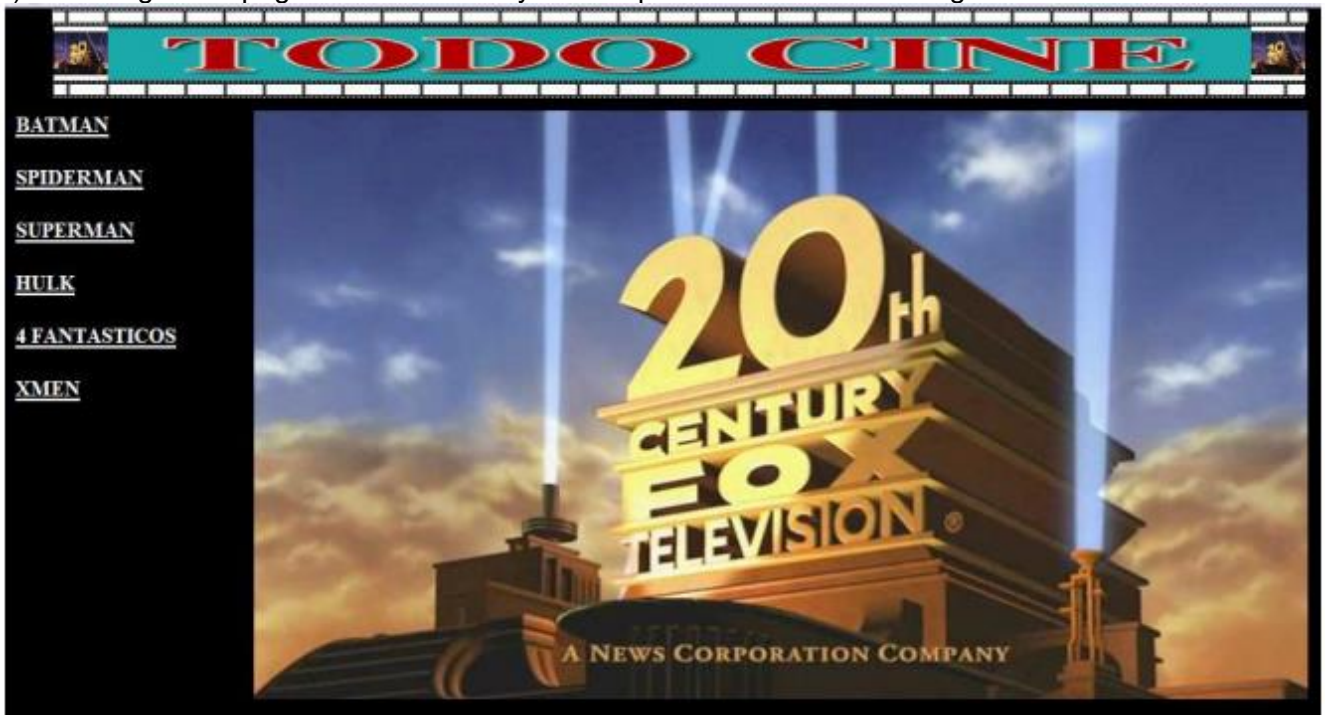
Este libro es adecuado para cualquiera que tenga interés en aprender a desarrollar sus propias páginas web. No son necesarios conocimientos previos para aprender con este libro, lo único que es necesario es saber utilizar un ordenador y saber navegar por la **Web**.

Contenido del libro

El contenido de este libro se estructura en tres apartados bien diferenciados:

- En la primera parte del libro se trabajan conceptos generales que son necesarios para poder desarrollar páginas web; se explican conceptos de estructura física y estructura lógica (o estructura de navegación) de un sitio web. Se detalla cómo influye la estructura física en las **URL** o direcciones que se emplean a la hora de crear los enlaces de un sitio web. Pasando por el concepto de "estándar web", un término general que se emplea para referirse a los estándares que define su funcionamiento como **HTML** y **CSS**, empleados para el desarrollo de las páginas web en el lado del cliente.
- En la segunda parte se trabaja **HTML**. Partiendo de la estructura básica de una página web, se explican las etiquetas de **HTML** que se utilizan para definir el texto, los enlaces, las listas, las tablas, los formularios y los elementos multimedia.
- En la tercera y última parte se explica **CSS**, el lenguaje que se emplea para definir el formato y la presentación de una página web. Se explica cómo utilizar el color, cómo definir la presentación del texto, de las tablas y de los formularios; cómo realizar transformaciones y transiciones con el fin de diseñar una página web.

2) Con la siguiente página utilizar tablas y bordes para la inserción de imágenes



3) Realizar esta tabla y hacer los dos enlaces que están señalados

TIPOS DE FLORES		
ROSA 	CLAVEL 	PETUNIA 
JACINTO 	GERANIO 	MARGARITA 
GLADIOLO 	ORQUÍDEA 	TULIPÁN 

Rosa

Para otros usos de este término, véase *Rosa (desambiguación)*.

Los **rosales** (*Rosa* spp.) son un conocido género de arbustos espinosos y floridos representantes principales de la familia de los rosáceos. Coloquialmente, las denominaciones "rosa" (plantas), "rosal" (soto) y "rosaleda" (fruto) se usan indistintamente como nombres vulgares para *Rosa* spp.

Hay alrededor de 100 especies de rosales silvestres, originarios de zonas templadas del Hemisferio Norte. La mayoría de las especies de *Rosa* son cultivadas como ornamentals por sus vistosas flor; la rosa, pero también para la extracción de aceite esencial (perfumería y cosmética), usos medicinales (diarrea) y gastronómicos.

Actualmente, y con distribución mundial, existen una enorme variedad de cultivares de rosas (más de 30 000) a partir de diversas hibridaciones, y cada año aparecen nuevos cultivares. Las especies progenitoras mayormente implicadas en los cultivares son *R. moschata*, *R. gallica*, *R. damascena*, *R. chinensis*, *R. alba* y *R. rugosa*. Los cultivares de rosas del siglo XX favorecen el tamaño y el color, produciendo las flores grandes y atractivas, con poco o ningún aroma. Muchas rosas silvestres y "basadas de rosas", por el contrario, tienen un olor suave y fuerte.

Las rosas están entre las flores más comunes vendidas por los floristas, así como uno de los arbustos más populares del jardín, incluso jardines específicos rosales, compuestos solamente con sus miembros. Las rosas son de gran importancia económica tanto como cosecha para el uso



Dianthus caryophyllus

El **clavel** es una planta herbácea perteneciente a la familia de las Caryophyllaceae (*Dianthus caryophyllus*), de 1 m de altura con hojas angostas, opuestas y emarginadas y flores vistosas.

Contenido [ocultar]

- 1 Cultivo
- 2 Usos
- 3 Referencias



DE ANIMACIONES

- Realizar una animación donde se evidencie las herramientas vistas en clase, la animación debe contener:
 - Animación fotograma x fotograma
 - Animación por interpolación de forma
 - Animación por interpolación clásica, con línea guía
 - Animación por interpolación de movimiento
- La animación debe promocionar una marca de juguetes para niños entre los 4 y 6 años de edad.
- El diseño de los personajes que se van a animar deben ser hechos en illustrator, diseño propio (no cosas descargadas de internet)
- La animación debe tener una duración de 15 segundos y se debe hacer en un espacio de trabajo tamaño 800 x 600 px a 24 fotogramas por segundo.
- Fecha de entrega viernes 30 de agosto de 2019, los archivos se deben guardar en el portafolio del aprendiz en la carpeta planes de mejoramiento, en formato FLA y SWF.

