

LISTADO TEMAS DE INVESTIGACIÓN para la SUSTENTACIÓN con el VIDEO.

ASIGNATURA: **INFORMÁTICA** - CURSO: **UNDÉCIMO GRADO "C"** - PERIODO: III
AÑO LECTIVO: **2023**

Tener en cuenta las siguientes pautas para evaluar la exposición - video:

1. El lugar para la filmación del video debe ser en el colegio, con el uniforme institucional (sudadera y suéter del uniforme de diario) y/o uniforme de promoción **enfocado de cuerpo entero y en modo wide screen** (por ej., filmar con el celular en posición horizontal, para que se incluyan mayor espacio hacia los lados del objetivo).
2. La duración del video, **con ambos expositores**, debe ser mínimo de 7 minutos y máximo de 8 minutos.
3. Cada grupo (de dos estudiantes) consultará el tema de investigación entregado para la sustentación por medio del video. **La secuencia del video debe comenzar y finalizar con ambos estudiantes, deberá incluir la presentación del grupo con su tema y no exceder el tiempo establecido para la misma.**
4. Los estudiantes que están trabajando de manera individual (**modalidad virtual**) consultarán el tema de investigación para exponerlo en el mismo tiempo establecido, mínimo de 7 minutos y máximo de 8 minutos.
5. El video se graba y se envía en una sola grabación con el tiempo asignado, no por secciones o partes.
6. **Recuerde que la sustentación es explicar los contenidos sin leerlos.**
7. **Reitero que para grabar la exposición (en video) es en el colegio**, deben tener en cuenta los **siguientes criterios**:
8. Que no haya transeúntes en el trasfondo que distraigan la atención sobre el real contenido y propósito del video.
9. Que sea lo más profesional posible.
10. Utilicen un vocabulario adecuado a los fines de la experiencia o exposición.
11. Preséntense de forma natural y no sobre actuado.
12. Utilice la vestimenta adecuada para los fines de la presentación (uniforme diario y/o uniforme promoción), que sea pulcra y de buena apariencia.
13. Tengan presente que el vídeo debe empezar por una parte introductoria o presentación, el desarrollo del tema, y finalmente el desenlace o conclusiones.
14. Recuerden que la manera de expresarse y desenvolverse es el reflejo de toda la educación que han recibido a través de su proceso de formación.
15. **Prepárese y presente el mejor de las sustentaciones.**
16. Finalizado el video debe **compartirlo por Google Drive** (por el peso del video) al correo asignado para el curso **11C**: consultacompromiso@gmail.com y no sobrepasar la fecha establecida: **miércoles, 01 de noviembre de 2023.**
17. Otra manera es guardar el video en YouTube y compartirme el enlace.
18. Si tienes cuenta en WeTransfer también puedes compartir la exposición (en video) desde su cuenta.
19. Presente el mejor de los trabajos, investigando el tema que le corresponde teniendo en cuenta las anteriores recomendaciones, su quehacer hace parte de la **fase cognitiva.**

Sé creativo e innovador creando tu VIDEO... desarrollando toda tu potencialidad con una sustentación que impacte y cautive...

ORDEN	TEMAS	ESTUDIANTES
1	Los Bancos del futuro: innovación, objetivo, ofrecimiento, intereses...	Lobelo Santiago - Manjarrez Santiago
2	La Robótica en la actualidad: ¿Cuál es la utilidad? ¿Cuáles son las características	Fontalvo Leydi – Rojas Carlos

	principales? ¿Cuántos tipos de Robots hay en el mundo? Importancia, utilización beneficios, perspectiva, futuro del mercado de la Robótica...	
3	La tecnología digital contra la edad y la discapacidad.	Domínguez Juan – Solano Juan
4	El Desarrollo colaborativo de Software.	Carrillo Marcela – Charris Danna
5	La Multimedia e Hipermedia aplicadas en la Educación.	Páez Daniel – Mendoza Daniela
6	La Programación paralela en la computación.	Duarte Diego – Botero Santiago
7	La Competencia Digital: ¿Qué son y para qué sirven? Importancia, clasificación...	Polo Jeziel – Guzmán Laura
8	La Historia de la computación y la Ética.	Carmona Sebastián – Alonso Yuleisy
9	Social Big data para Redes Sociales.	Uparela Isacc – Vides Ángela
10	El uso de los diferentes tipos de dispositivos de almacenamiento: tipos, características...	Castro Ricardo – Martínez Néstor
11	La Historia y Evolución de las Aplicaciones móviles.	Guerrero Jazmín – Caucil Margarita
12	El movimiento de software libre: ¿Qué es? ¿Cómo surge? Ejemplos, ventajas, desventajas...	González Harold – Fontalvo Andrés
13	Los laboratorios virtuales y remotos aplicados a la enseñanza.	Sánchez Blemcy – Castellanos Lucila
14	Diseño de entorno del usuario en la informática.	Caballero Ángel – Bolaño Adrián
15	El uso del internet en la educación.	Cárdenas Gabriel
16	La Programación verde dentro de la informática.	Castellanos Gabriela – Caraballo María

**RECUERDE: “EL HOMBRE AUDAZ NO SE DETIENE, SIEMPRE ESTÁ CAMINANDO;
CUANDO NO HAY CAMINOS, LOS HACE”**

¡ÉXITOS Y BUEN PROVECHO!