



CENTRO DE ESTUDIOS TÉCNICOS EN COMPUTACIÓN

Modulo: <u>DESARROLLO DE MULTIMEDIA</u>	Duración 07 Semanas
--	----------------------------

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA
<ul style="list-style-type: none"> Manual de Multimedia y Sitios Web. SEAD,S.A. Grupo CETEC. Gerencia Académica 2006 Director MX. La Biblia. Edit McGraw Hill. Microsoft Press. Utilización de Director MX Shockwave Studio. Macromedia Press.

HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS	INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA
<ul style="list-style-type: none"> Programa de estudios Manual del alumno Retroproyector o Cañón proyector Robotina Equipo de cómputo 	<ul style="list-style-type: none"> Exposición por parte del profesor Presentación con apoyo de equipo de cómputo (robotina) Resolver autoevaluaciones del manual Realizar las prácticas propuestas

TEMAS	OBJETIVOS	ESTRATEGIAS
1ª SEMANA		
I. Introducción a Director 1.1 Conceptos de Multimedia 1.2 Usos y funcionamiento de Director 1.3 Requerimientos de autoría y ejecución 1.4 Aspectos básicos de Director 1.4.1 Tour guiado (ver en la PC) 1.4.2 Crear una nueva película 1.4.3 Introducción al espacio de Director 1.4.3.1 El Score (guión o partitura) 1.4.3.2 La ventana Cast (reparto) 1.4.3.3 El inspector de propiedades 1.4.3.4 El Panel de control 1.4.3.5 Configurando el Stage y las propiedades de la película 1.4.3.6 Modificar la vista del Stage (escenario) 1.4.3.7 Los Sprites (actores) 1.4.3.8 Los canales en el Score 1.4.3.9 Configurando los canales 1.4.3.10 Los Frames (escenas) 1.4.3.11 La cabeza de reproducción 1.4.3.12 Cambiar las vistas del Score 1.4.3.13 La barra de herramientas y las ToolTips. (etiquetas de herramientas) 1.4.3.14 La Paleta Biblioteca (Library Palette) 1.4.3.15 La barra de menús 1.4.3.16 Los menús contextuales 1.4.4 Usar varias ventanas de Score 1.4.5 Configurar el Score 1.4.6 Uso de marcadores 1.4.7 Seleccionar y editar frames en el score 1.4.8 Adicionar interactividad con Lingo 1.4.9 Configurar preferencias generales 1.4.10 Imprimir películas	Identificar y comprender los conceptos fundamentales de la multimedia	<ul style="list-style-type: none"> El docente deberá revisar el manual de consulta de la herramienta y la ayuda del software para apoyo en diferentes actividades que se mencionan aquí, particularmente por el hecho de que todo está en inglés y no existe la versión del programa en español. El archivo del <i>tour guiado</i> esta en la carpeta: ...director 8.5\Guided tour\Guided Tour.htm, el alumno lo revisará con la guía del maestro (está en inglés) Opcional revisar sitios con material de director : www.lego.com, www.nationalgeographic.com En la ayuda de director el tópico Using director/director basics, esto es para la parte de <i>Aspectos básicos de Director</i> el docente lo revisará y guiará al alumno para el desarrollo



CENTRO DE ESTUDIOS TÉCNICOS EN COMPUTACIÓN

<p>1.4.11 Monitorear el uso de la memoria 1.4.12 Uso de extras para funcionalidad 1.4.13 Distribuir películas 1.5 Ayuda de Director 1.6 La 1ª película 1.6.1 Ver la versión Shockwave completa del GardenChat 1.7 Ver la versión DIR completa del GardenChat 1.7.1 Configurar la película 1.7.2 Crear medios en Director 1.7.3 Importar cast members (miembros de reparto) 1.7.4 Crear sprites (actores) con cast members 1.7.5 Crear una animación simple con tweening 1.7.6 Manejo de blends (mezclas) en sprites 1.7.7 Crear animación cuadro-por-cuadro 1.7.8 Adicionar behaviors (comportamientos) 1.7.9 Adicionar sonidos 1.7.10 Control streaming (flujo) 1.7.11 Publicar la película en el Web en un paso 1.7.12 Adicionar funcionalidad chat multiusuario al . . . GardenChat 1.7.13 Crear la película Shockwave del chat 2. Trabajar con gráficos 2.1 Trabajar con gráficos 2.1.1 Planificar su presentación 2.1.2 Mapas de bit frente a Vectores 2.2 Trabajar con la ventana Paint : 2.2.1 Vista general de la ventana Paint 2.2.2 Colores y degradados 2.2.3 Ajustar los Favorite colors 2.2.4 Grosor de las líneas 2.2.5 Indicador de profundidad del color (Color depth indicator) 2.2.6 Pintar con luz y sombra: los efectos de tintero (ink effects) 2.2.7 Utilizar el tintero Reveal y otros tipos de tinteros 2.3 Técnicas básicas de pintura 2.3.1 Dibujar un gráfico 2.3.2 Crear un boceto de un dibujo 2.3.3 Pintar un gráfico 2.3.4 Usar degradados 2.3.5 Seleccionar un pincel 2.3.6 Pinceles personalizados 2.3.7 Crear un pincel personalizado 2.3.8 Usar los efectos de pintura (ink) 2.3.9 Técnicas para seleccionar un</p>	<p>Identificar y utilizar las herramientas y opciones que ofrece Director para la creación de películas de una manera práctica</p> <p>Distinguir los aspectos importantes del uso de mapas de bits o vectores en los proyectos multimedia y utilizar las opciones que ofrece Director para su manejo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • En la ayuda de director el tópico Using director/director 8 tutorial, para la parte de <u>La 1ª película</u> el docente lo revisará y guiar al alumno • Utilizar las prácticas sugeridas en el manual del alumno de acuerdo a los temas marcados para la semana de avance vigente.
--	--	---



CENTRO DE ESTUDIOS TÉCNICOS EN COMPUTACIÓN

<p>gráfico 2.3.10 Acercar y alejar la imagen 2.3.11 Seleccionar con la herramienta Lasso 2.3.12 Seleccionar con la herramienta Marquee 2.3.13 Voltear girar y aplicar efectos al gráfico 2.3.14 Mover copiar cortar y pegar selecciones 2.3.15 Optimizar la ventana Paint 2.4 Trabajar con la ventana Vector Shape 2.4.1 Dibujar formas Bézier con la herr. Pen 2.4.2 Dibujar formas básicas 2.4.3 Crear y ajustar los degradados vectoriales 2.5 Crear gráficos con la paleta flotante 2.5.1 Crear una forma simple ; 2.6 Importar imágenes 2.6.1 Especificar las opciones para las imágenes importadas 2.6.1.1 Cómo maneja el color Director 2.6.2 Especificar la profundidad de color 2.6.3 Transformar mapas de bits 2.6.3.1 Corregir los halos 2.7 Clasificar y organizar los miembros de reparto 2.8 La ventana Cast List View 2.8.1 El comando Sort (ordenar)</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Dependiendo de las características particulares puede proponer prácticas adicionales para ciertos alumnos en particular o para todo el grupo para reforzar temas o para resolver dudas o problemas que se presenten durante el curso.
2ª SEMANA		
<p>3. Trabajar con el Stage (escenario) los 3.1 Sprites y el Score (guión o partitura) 3.1.1 Moverse por el Stage . 3.1.2 Colocar un Sprite en el Stage 3.1.3 El Property Inspector 3.1.4 Usar la ventana Score 3.1.5 Especificar el número predeterminado de fotogramas para un sprite 3.1.6 Configurar los atributos de los sprites 3.1.7 Ampliar el alcance de un sprite 3.1.8 Bloquear un sprite 3.1.9 Bloquear un sprite de fondo 3.1.10 Colocar múltiples sprites en el Stage : 3.1.11 Usar el comando Cast to Time 3.2 Usar keyframes (fotogramasclaves) y Tweening 3.2.1 Crear fotogramas clave 3.2.2 Fotogramas clave y tweening 3.2.3 Añadir fotogramas clave y tweening a un sprite 3.2.4 Añadir fotogramas clave</p>	<p>Conocer y aplicar las características del stage y el score para aplicar técnicas de animación en películas de Director</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar las prácticas sugeridas en el manual del alumno de acuerdo a los temas marcados para la semana de avance vigente.



CENTRO DE ESTUDIOS TÉCNICOS EN COMPUTACIÓN

<p>adicionales a un sprite 3.2.5 Crear animaciones más suaves 3.2.6 Cambiar las configuraciones de Tweening 3.3 Usar la ventana Paint para la animación 3.3.1 Onion Skinning y el registro 3.4 Usar la ventana Onion Skin de Director 3.4.1 Usar el background tracking 3.4.2 Registration para alinear los miembros de reparto 3.4.3 Trabajar con bucles 3.4.4 Crear un bucle 3.4.4.1 Mantenimiento de la ventana Cast 3.4.5 Usar la opción Auto Distort para generar miembros de reparto 3.4.6 Crear una secuencia de animación usando la técnica Auto Distort 3.5 Stage. 3.5.1 Dividir y unir sprites 3.5.2 Dividir unir y mover sprites 3.5.3 Cambiar miembros de reparto 3.5.4 Utilizar el comando Exchange Cast Member 3.5.5 Usar la secuencia inversa 3.5.6 Usar el comando Reverse Sequence 3.6 Dibujar sprites con Blends (mezclas) e Inks (tinteros) 3.6.1 Crear efectos de fundido 3.6.2 Ajustar la mezcla de un sprite 3.6.3 Efectos de tintero de sprites 3.6.4 Usar el efecto de tintero Mask 3.7 Usar la grabación de pasos y en tiempo real (Step Recording y Real- Time Recording) 3.7.1 Animar mediante el comando Step Recording 3.7.2 Usar el comando Step Recording 3.7.3 Usar el comando Real- Time Recording</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Dependiendo de las características particulares puede proponer prácticas adicionales para ciertos alumnos en particular o para todo el grupo para reforzar temas o para resolver dudas o problemas que se presenten durante el curso.
3ª SEMANA		
<p>4. Usar texto en Director 4.1 Trabajar con texto en Director 4.1.1 El miembro de reparto de texto 4.1.2 Ventajas e inconvenientes del formato RTF 4.1.3 Crear un nuevo miembro de reparto de texto</p>	<p>Distinguir y experimentar con las diferentes tipos de opciones que maneja Director para miembros de reparto tipo texto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar las prácticas sugeridas en el manual del alumno de acuerdo a los temas marcados para la semana de avance vigente.

CENTRO DE ESTUDIOS TÉCNICOS EN
COMPUTACIÓN

<p>4.1.4 Usar la herramienta Text 4.1.5 Distorsionar un sprite de texto</p> <p>4.2 Usar la ventana Text</p> <p>4.2.1 Especificar opciones de formato 4.2.2 Especificar las propiedades del texto 4.2.3 Opciones de marcos 4.2.4 Editar y mostrar opciones : 4.2.5 Ajustes Pre-render 4.2.6 Opciones Antialiasing y Kerning 4.2.7 Opciones de edicion mientras se ejecuta la película</p> <p>4.3 Colocar los miembros de reparto de texto en su película</p> <p>4.3.1 Añadir y alinear sprites de texto 4.3.2 Añadir interactividad al texto</p> <p>4.4 Miembros de campo de texto</p> <p>4.4.1 Crear un miembro de campo de texto 4.4.2 Especificar las propiedades del Text Field (campo de texto) 4.4.3 Opciones de marco de un miembro de reparto de campo de texto 4.4.4 Editar y mostrar las opciones de un miembro de reparto de campo de texto</p> <p>4.5 Importar texto desde otras fuentes</p> <p>4.6 Incrustar fuentes en su película</p> <p>5. Trabajar con sonidos</p> <p>5.1 Conceptos básicos del sonido</p> <p>5.1.1 Importar un archivo de sonido hasta 5.1.2 Director 5.1.3 Usar los sonidos internos frente a los externos 5.1.4 Elegir formato de sonido 5.1.5 Editar sonidos externamente 5.1.6 Especificar un editor de sonido externo 5.1.7 Frecuencias modos de grabación y otros temas 5.1.8 Conseguir sonidos para sus películas</p> <p>5.2 Añadir y editar sonidos</p> <p>5.2.1 Colocar sonidos en el Score 5.2.2 Miembros de reparto de sonido en el Score 5.2.3 Cambiar la duración predeterminada de sprites 5.2.4 Ajustar la duración de sprites de sonido 5.2.5 Usar los canales eficientemente</p>	<p>Conocer y experimentar con las Herramientas para el manejo de audio en películas de Director</p>	<ul style="list-style-type: none">• Dependiendo de las características particulares puede proponer prácticas adicionales para ciertos alumnos en particular o para todo el grupo para reforzar temas o para resolver dudas o problemas que se presenten durante el curso.
---	---	---



<p>5.3 Manejar los sonidos</p> <p>5.3.1 Cue Points (puntos de entrada) en una película</p> <p>5.3.2 Incorporar puntos de entrada</p> <p>5.3.3 El tempo los sonidos y la interactividad</p> <p>5.3.4 Sonidos en bucle</p> <p>5.3.5 Configurar un sonido en bucle</p> <p>5.3.6 Incluir un sonido en un bucle de película</p> <p>5.3.7 Configurar el volumen del sonido de una película</p> <p>5.4 Trabajar con Xtras de sonido</p> <p>5.4.1 Usar Shockwave Audio</p> <p>5.4.2 Comprender la compresión Shockwave</p> <p>5.4.3 Comprimir miembros de reparto de sonido Shockwave internos</p> <p>5.4.4 Comprimir y Stream miembros de reparto de sonido externos</p>		
4ª SEMANA		
<p>6. La capacidad de los Behaviors (comportamientos)</p> <p>6.1 ¿Qué son los behaviors?</p> <p>6.1.1 Acceder a los behaviors predefinidos de Director</p> <p>6.1.2 Adjuntar behaviors predefinidos a objetos</p> <p>6.1.3 Usar los behaviors de navegación para botones</p> <p>6.1.4 Usar un behavior para realizar un bucle sobre un fotograma determinado</p> <p>6.1.5 Usar un behavior para ir a un fotograma</p> <p>6.2 Usar el Behavior Inspector</p> <p>6.2.1 Ver el guión de un behavior</p> <p>6.2.2 Examinar el behavior Hold on Current Frame</p> <p>6.2.3 Añadir behaviors usando el Property Inspector</p> <p>6.2.4 Añadir behaviors en la ventana Score</p> <p>6.2.5 Quitar los behaviors de un sprite</p> <p>6.2.6 Reordenar los behaviors adjuntos a un sprite</p> <p>6.2.7 Añadir behaviors media a la película</p> <p>6.2.8 Adjuntar y borrar behaviors media-control usando el Behavior Inspector</p> <p>6.2.9 Arrastrar y soltar un behavior media en un sprite</p> <p>6.2.10 Usar los behaviors interactive</p> <p>6.2.11 Usar un behavior que cambia un sprite por otro</p> <p>6.2.11.1 Crear miembros rollover</p>	<p>Comprender las características y el uso de los comportamientos en Director para adicionar opciones complejas de animación e interactividad a las películas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar las prácticas sugeridas en el manual del alumno de acuerdo a los temas marcados para la semana de avance vigente.



CENTRO DE ESTUDIOS TÉCNICOS EN COMPUTACIÓN

<p>complejos</p> <p>6.3 Crear sus propios behaviors básicos</p> <p>6.3.1 Crear un nuevo behavior</p> <p>6.3.2 Elaborar el evento mouseDown</p> <p>6.3.3 Crear un evento y acción mouseUp</p> <p>6.3.4 Crear un evento y acción mouseLeave</p> <p>6.3.5 Añadir un cambio de cursor con un behavior definido por el usuario</p> <p>6.4 Crear botones multi-estado</p> <p>6.4.1 Crear un botón de pulsación</p> <p>6.4.2 Aplicar el behavior Push Button</p> <p>6.4.3 Crear un botón multi-estado activador/desactivador</p> <p>6.4.4 Añadir el behavior Multi-State Button</p> <p>6.4.5 Añadir un comando de Lingo a un behavior</p> <p>6.4.6 Añadir el comando de Lingo puppetSound</p> <p>6.5 Navegar con los marcadores</p> <p>6.5.1 Añadir marcadores a su película</p> <p>6.5.2 Usar el behavior Jump to Marker</p> <p>6.5.3 Añadir el behavior Jump to Marker Button</p> <p>6.5.4 Botones coolbuttons factories</p> <p>6.5.5 Cast Libraries (Bibliotecas de reparto)</p> <p>6.5.6 Añadir a su película un behavior personalizado</p> <p>6.5.7 Vincular Cast Libraries a sus películas</p> <p>6.5.8 Añadir un behavior personalizado incorporado</p> <p>6.6 Enviar un mensaje de un behavior a otro</p> <p>6.6.1 Enviar un mensaje desde un behavior</p> <p>6.6.2 Crear un contador de tiempo regresivo (Countdown timer)</p> <p>6.6.3 Recibir un mensaje de otro behavior</p> <p>6.6.4 Usar un mensaje para activar un behavior</p> <p>6.6.5 Usar los behaviors de sonido (Sound Behaviors)</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Dependiendo de las características particulares puede proponer prácticas adicionales para ciertos alumnos en particular o para todo el grupo para reforzar temas o para resolver dudas o problemas que se presenten durante el curso.
5ª SEMANA		
<p>7. Ajuste fino y grabación de películas</p> <p>7.1 Tempo (Tiempo)</p> <p>7.1.1 Funcionamiento de Control Panel</p> <p>7.1.2 Especificación del tempo en Score Window</p> <p>7.1.2.1 Compensar para una reproducción lenta</p> <p>7.1.3 Especificar el tempo</p> <p>7.1.4 Configuración del tempo base</p>	<p>Identificar y aplicar las opciones principales de ajuste que posee director para asegurar que la reproducción de la película sea satisfactoria</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar las prácticas sugeridas en el manual del alumno de acuerdo a la los temas marcados para la semana de avance vigente.

CENTRO DE ESTUDIOS TÉCNICOS EN
COMPUTACIÓN

<p>7.1.5 Hacer una pausa en la película 7.1.6 Crear una pausa en la película 7.1.7 Esperar a la intervención del usuario</p> <p>7.2 Trabajar con transiciones 7.2.1 Elección de una transición 7.2.2 Aplicar y controlar la transición 7.2.3 Transiciones de sprites 7.2.3.1 Uso de una transición de sprites</p> <p>7.3 Trabajar con el color 7.3.1 Teoría sobre el color 7.3.2 Color RGB o paletas de colores (Palette Index) 7.3.3 Comparación entre RGB e Index Palette 7.3.4 Asignación de paletas de colores a las imágenes 7.3.4.1 ¿Windows, Macintosh o ambos? 7.3.4.2 Reasignación de paletas en el momento de importar imágenes 7.3.4.3 El comando Transform Bitmap 7.3.4.4 Paletas de colores y la Web</p> <p>7.3.5 Modificación de paletas 7.3.6 Creación de una paleta personalizada 7.3.7 Creación de efectos con las paletas 7.3.7.1 Creación de un fundido en blanco o negro 7.3.7.2 Cambio de colores</p> <p>7.4 Proyectores 7.4.1 Creación de un proyector 7.4.2 Distribución de un proyector</p> <p>7.5 Transformar al formato Shockwave 7.5.1 Diseño para la Web 7.5.2 Compresión de miembros de reparto de forma individual 7.5.2.1 Optimización de un gráfico del reparto 7.5.3 Configuración de Publish (publicar) 7.5.3.1 La ficha Formats 7.5.3.2 La ficha General 7.5.3.3 La ficha Shockwave 7.5.3.4 La ficha Compression 7.5.3.5 La ficha Shockwave Save 7.5.3.6 La ficha Image 7.5.4 Configurar las opciones de reproducción 7.5.5 Configurar Movie Playback Properties 7.5.6 Publicar su película como película Shockwave 7.5.7 Publicar una película Shockmachine de Director</p>		<ul style="list-style-type: none">• Dependiendo de las características particulares puede proponer prácticas adicionales para ciertos alumnos en particular o para todo el grupo para reforzar temas o para resolver dudas o problemas que se presenten durante el curso
---	--	--



CENTRO DE ESTUDIOS TÉCNICOS EN COMPUTACIÓN

<p>9.4.1 Diseñar elementos de navegación primarios</p> <p>9.4.2 Añadir marcadores de navegación</p> <p>9.4.3 Extender los sprites de navegación y el código de color de la ventana Score</p> <p>9.5 Añadir comportamientos de navegación</p> <p>9.5.1 Añadir el comportamiento Loop on Frame (Enlazar a fotograma)</p> <p>9.5.2 Añadir los principales comportamientos de navegación</p> <p>9.5.3 Usar el comportamiento Jump to marker (Ir a marcador) para un botón Quit</p> <p>9.6 Consideraciones sobre el hecho de salir de una película</p> <p>9.6.1 Añadir el comportamiento Jump to Marker</p> <p>9.6.2 Acabar la aplicación</p> <p>9.6.3 Añadir el comando Halt al botón OK</p> <p>9.7 Añadir contenidos de otras fuentes</p> <p>9.7.1 Importar presentaciones de PowerPoint</p> <p>9.7.2 Importar un archivo de PowerPoint</p> <p>9.7.3 Insertar los slides de PowerPoint en una película existente</p> <p>9.8 Usar varias películas de Director</p> <p>9.8.1 Reproducir una película externa</p> <p>9.8.2 Reproducir una película distinta</p>		
7ª SEMANA		
<p>10. Introducción al manejo de 3D</p> <p>10.1 Cambio de 2D a 3D</p> <p>10.2 El mundo 3D</p> <p>10.3 Modelos y recursos de los modelos</p> <p>10.4 Cámaras y luces</p> <p>10.5 Grupos</p> <p>10.6 Sombras y texturas</p> <p>10.7 Modificadores</p> <p>10.8 Animación</p> <p>10.9 La ventana Shockwave 3D</p> <p>10.10 El Inspector de propiedades 3D</p> <p>10.11 Métodos de renderizado</p> <p>10.12 Behaviors (comportamientos) 3D</p> <p>10.13 Texto 3D</p> <p>10.14 Visita guiada al mundo 3D</p> <p>10.14.1 Ver la película completa</p> <p>10.14.2 Abrir la película del tutorial</p> <p>10.14.3 Crear texto 3D</p> <p>10.14.4 Modificar el texto 3D</p> <p>10.14.5 Rotar el texto 3D</p> <p>10.14.6 Modificar behaviors</p> <p>10.14.7 Disminuir la velocidad de rotación</p> <p>10.14.8 Ver un mundo 3D</p> <p>10.14.9 Usar la cámara</p>	<p>Identificar y experimentar las opciones para manejo de 3D que tiene director para crear material de alto impacto visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • En la ayuda de director el tópico: What's New in Director 8.5/3D Basics, esto es para la parte de los temas <u>10.1 al 10.13</u> el docente lo revisará y guiará al alumno para el desarrollo • En la ayuda de director el tópico: What's New in Director 8.5/Director 8.5 Tutorial, esto es para la parte de <u>Visita guiada al mundo 3D</u> el docente lo revisará y guiará al alumno para el desarrollo



CENTRO DE ESTUDIOS TÉCNICOS EN COMPUTACIÓN

<p>10.14.10 Aplicar el behavior de cámara horizontal</p> <p>10.14.11 Aplicar el behavior first keyboard input trigger</p> <p>10.14.12 Especificar que el disparador de la cámara sea el de la dirección opuesta</p> <p>10.14.13 Girar la cámara horizontalmente</p> <p>10.14.14 Aplicar el behavior de cámara vertical</p> <p>10.14.15 Adicionar el disparador para la acción de la cámara verticalmente</p> <p>10.14.16 Adicionar el disparador de movimiento para la dirección opuesta</p> <p>10.14.17 Girar la cámara verticalmente</p> <p>10.14.18 Adicionar el behavior de Dolly Camera</p> <p>10.14.19 Adicionar el disparador para el behavior Dolly Camera</p> <p>10.14.20 Jugar con la cámara</p> <p>10.14.21 Reiniciar la cámara</p> <p>10.14.22 Adicionar el disparador de Reset camera</p> <p>10.14.23 Definir modelos de rollover de cursor</p> <p>10.14.24 Uso de behaviors 3D para navegación</p> <p>10.14.25 Usar el behavior Click Model Go to Marker</p> <p>10.14.26 Adicionar el behavior trigger</p> <p>10.14.27 Seleccionar la acción y el disparador para el marcador de sombrero</p>		<p>Dependiendo de las características particulares puede proponer prácticas adicionales para ciertos alumnos en particular o para todo el grupo para reforzar temas o para resolver dudas o problemas que se presenten durante el curso.</p>
---	--	--