

**UNIVERSIDAD ABIERTA PARA ADULTOS  
UAPA**

**MAESTRIA EN GESTION DE LA TECNOLOGIA EDUCATIVA**

**PROGRAMA DE LA ASIGNATURA**

**DESARROLLO DE PROGRAMA MULTIMEDIA**

**CLAVE: MGE-442;      PRE-REQ.: MGE440;      No. CRED.: 4**

**I.PRESENTACIÓN:**

En esta asignatura se prestará especial atención a las particularidades y funciones de la multimedia en el contexto educativo actual, se presentaran los diferentes modelos de multimedia educativas. Se presentarán diferentes herramientas de autor para que los maestrantes realicen prácticas y puedan familiarizarse con las mismas. Se presentaran multimedia educativas y se realizaran ejercicios prácticos.

**II.PROPÓSITOS GENERALES**

1. Describir los elementos teóricos y las herramientas tecnológicas para el diseño de materiales multimedia aplicados a los procesos de enseñanza-aprendizaje.
2. Reconocer y aplicar las aportaciones del campo educativo en la elaboración de materiales multimedia;
3. Desarrollar competencias y habilidades prácticas para el diseño de materiales multimedia aplicados en programas de capacitación y educación continua.

<b>Propósitos</b>	<b>Contenido</b>	<b>Actividades Sugeridas</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Bibliografía Especifica</b>
-------------------	------------------	------------------------------	-------------------	--------------------------------

Específicos				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar los diferentes conceptos de multimedia y su clasificación</li> <li>• Describir las diferentes funciones de las multimedias y la importancia para la educación en el contexto actual.</li> <li>• Conocer las ventajas y los inconvenientes del uso de la multimedia.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Fundamentos</b></p> <p>1.1. Diferentes conceptos de multimedias.</p> <p>1.2. Cualidades de las multimedias.</p> <p>1.3. Clasificación de los materiales didácticos multimedia atendiendo a su estructura y a su concepción sobre el aprendizaje</p> <p>1.4. Otras clasificaciones</p> <p>1.5. Funciones de los materiales multimedia educativos</p> <p>1.6. Ventajas e inconvenientes potenciales del multimedia educativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reporte de lecturas</li> <li>• Participación en seminarios</li> <li>• Valoración de los diferentes criterios</li> <li>• Comentario por parte de los estudiantes de las particularidades de las multimedias atendiendo a su estructura y a la concepción del aprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reporte de lectura.</li> <li>• Exposiciones orales.</li> <li>• Presentación de</li> <li>• Exposiciones de calidad.</li> <li>• Participación activa en el seminario taller <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observación de la participación de los y las participantes.</li> <li>▪ Realización de auto evaluación.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marqués Graells, Pere (2001). "Metodología para la creación de materiales formativos multimedia". En Ferrés, Joan y Marqués, Pere (Coord.)(1996-..). Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías. Pp. 320/31-320/49" Barcelona: Praxis</li> </ul>

Propósitos Específicos	Contenido	Actividades Sugeridas	Evaluación	Bibliografía Específica
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificar el diseño correspondiente a cada modelo.</li> <li>▪ Ser capaz de realizar sencillos diseños según cada modelo.</li> <li>▪ Reconocer las funciones específicas que pueden asumir en la enseñanza.</li> <li>▪ Aplicar los modelos a diferentes necesidades de aprendizaje.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>TEMA II</b></p> <p><b>Modelos de programas multimedia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Modelos de programas multimedia.</li> <li>○ Multimedia para el autoaprendizaje <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1.1. Ejercitación</li> <li>2.1.2. Tutoriales</li> <li>2.1.3. Resolución de casos y problemas</li> <li>2.1.4. Simulaciones</li> </ul> </li> <li>2.3. Multimedia para informar <ul style="list-style-type: none"> <li>2.3.1. El libro multimedia</li> <li>2.3.2. Las enciclopedias</li> <li>2.3.3. Hipertexto e hipermedia</li> <li>2.3.4. Colecciones de documentos o entornos de información multimedia</li> <li>2.3.5. El World Wide Web</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participación en seminarios</li> <li>▪ Comparar los diferentes modelos</li> <li>▪ Diseñar un tutorial (haciendo únicamente la descripción de contenidos y desarrollando los contenidos de los ítems) para un objetivo de aprendizaje adecuado a este tipo de diseño (tutorial).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reporte de lecturas</li> <li>▪ Exposiciones: Calidad del diseño del tutorial.</li> <li>▪ Presentación de la actividad y valor pedagógico de la misma</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bartolomé, A. (1990). Vídeo Interactivo: la informática y el Audiovisual al encuentro Barcelona: Alertes</li> <li>2. Utrila Ayala, M. A. y Gómez Del Castillo, M.: Programas educativos multimedia. <a href="http://www.quadernsdigitals.net/articles/quadernsdigitals/quaderns13/q13programas.html">http://www.quadernsdigitals.net/articles/quadernsdigitals/quaderns13/q13programas.html</a></li> <li>3. Vivancos, J. (1996): "Entornos multimedia y aprendizaje", en Ferrés Prats, J. Y Marqués Graells, P. (Coords.): Comunicación educativa y nuevas tecnologías. Barcelona. Praxis</li> </ol>

Propósitos Específicos	Contenido	Actividades Sugeridas	Evaluación	Bibliografía Específica
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Requisitos: <ul style="list-style-type: none"> <li>· Describir los elementos teóricos y las herramientas tecnológicas para el diseño de materiales multimedia aplicados a los procesos de enseñanza-aprendizaje</li> </ul> </li> <li>• Reconocer y aplicar las aportaciones del campo educativo en la elaboración de materiales multimedia;</li> <li>• Desarrollar competencias y habilidades prácticas para el diseño de materiales multimedia aplicados en</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>TEMA III</b> <b>Herramientas de autor</b></p> <p>3.1 .Herramientas de autor para la realización multimedia</p> <p style="padding-left: 40px;">3.1.1. NEOBOOK 3.1.2. V4.0.8 3.1.3. CLIC 3. 3.1.4. Hot Potatoes 3.1.5. Exe- learning</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en seminarios</li> <li>• Ejercicios y tareas</li> <li>• Prácticas con algunas de las herramientas de autor que se le han presentado en el curso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reporte de lecturas.</li> <li>• Presentación de un tema usando el Exe-learning</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Todas las herramientas se encuentran en el Cd de la maestría y en la Web de la UAPA.</li> <li>2. Se pueden encontrar en las siguientes direcciones de Internet  <a href="http://www.neosoftware.com/">http://www.neosoftware.com/</a>   <a href="http://www.alean.com.ar">http://www.alean.com.ar</a>   <a href="http://www.xtec.es/recursos/clic/esp/index.htm">http://www.xtec.es/recursos/clic/esp/index.htm</a>  <a href="http://www.xtec.es/recursos/clic/esp/act/idioma.htm">http://www.xtec.es/recursos/clic/esp/act/idioma.htm</a>   <a href="http://www.xtec.es/recursos/clic/esp/act/temes.htm">http://www.xtec.es/recursos/clic/esp/act/temes.htm</a>   <a href="http://www.xtec.es/recursos/clic/esp/act/nivells.htm">http://www.xtec.es/recursos/clic/esp/act/nivells.htm</a>   <a href="http://www.xtec.es/recursos/clic/jclic/index_esp.htm">http://www.xtec.es/recursos/clic/jclic/index_esp.htm</a> </li> </ol>

programas de capacitación y educación continua.				De Juan Fonseca, J. (2004). <a href="#">Manual de Hot Potatoes.</a>  <a href="http://www.ieev.uma.es/mater/hotpot/que_es.htm">http://www.ieev.uma.es/mater/hotpot/que_es.htm</a>  <a href="http://web.uvic.ca/hrd/halfbaked">http://web.uvic.ca/hrd/halfbaked</a>
---	--	--	--	---

Propósitos Específicos	Contenido	Actividades Sugeridas	Evaluación	Bibliografía Especifica
<ul style="list-style-type: none"> <li>Adquirir una visión general sobre los procesos de producción de materiales multimedia (textos, gráficos, animaciones, vídeos, presentaciones, páginas web, etc.).</li> <li>Desarrollar habilidades prácticas en el uso de diversas herramientas para la producción de materiales multimedia con una finalidad didáctica o educativa.</li> <li>Describir los elementos teóricos y las herramientas tecnológicas para el diseño de materiales multimedia aplicados a los procesos de enseñanza-aprendizaje</li> <li>Desarrollar competencias y</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>TEMA IV Procesos de producción de multimedias</b></p> <p>4.1 Producción de materiales de aprendizaje multimedia</p> <p>4.2 Diseño instructivo (guión educativo, diseño funcional)</p> <p>4.3 Equipo de diseño instrumentos</p> <p>4.4 Presentación del proyecto</p> <p>4.4.1 Objetivos y destinatarios.</p> <p>4.4.2 Actividades interactivas y estrategias de enseñanza y aprendizaje.</p> <p>4.4.3 Tipos de actividades y estrategias de enseñanza/aprendizaje</p> <p>4.4.4 Entorno</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Visita de los grupos de trabajo a diferentes centros de producción de multimedia para familiarizarse con las herramientas de producción.</li> <li>Participación en seminarios</li> <li>Elaboración de un guión multimedia</li> <li>Realizar el diagrama de flujo y el esquema de navegación de un guión multimedia</li> <li>Actividad practica utilizando diferentes guiones</li> </ul>	<p>5 Reporte de lecturas</p> <p>6 Exposiciones: Calidad de la presentación, dominio del tema y calidad del documento escrito.</p> <p>7 Ejercicios</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Examen</li> <li>Dominio de las fases del guión</li> <li>Reflejo en la misma de las características del modelo pedagógico.</li> <li>Participación en las actividades colectivas.</li> <li>Participación en el foro de</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bou Bouzá, Guillem., El guión multimedia / Guillem Bou Bauzá., Ed. 2003., Madrid, España : Anaya Multimedia, 2003., , , , 8441514593</li> <li><i>Utrila Ayala, M. A. y Gómez Del Castillo, M.: Programas educativos multimedia.</i> <a href="http://www.quadernsdigitals.net/articles/quadernsdigitals/quaderns13/q13programas.html">http://www.quadernsdigitals.net/articles/quadernsdigitals/quaderns13/q13programas.html</a></li> <li><i>Vivancos, J. (1996): "Entornos multimedia y aprendizaje", en Ferrés Prats, J. Y Marqués Graells, P. (Coords.): Comunicación educativa y nuevas tecnologías. Barcelona. Praxis</i></li> <li>Bou Bouzá, Guillem., El guión multimedia / Guillem Bou Bauzá., Ed. 2003., Madrid, España : Anaya Multimedia, 2003.,</li> </ol>

<p>habilidades prácticas para el diseño de materiales multimedia aplicados en programas de capacitación y educación continua</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender las características del diseño orgánico de la multimedia.</li> </ul>	<p>audiovisual: metáforas y elementos</p> <p>4.4.5 Sistema de navegación</p> <p>4.4.6 Integración curricular</p> <p>4.4.7 Documentación del material</p> <p>4.4.8 Estudio de viabilidad y marco general del proyecto</p> <p>4.5 El Guión Multimedia (diseño orgánico)</p> <p>4.5.1 Características generales</p> <p>4.5.2 Mapa de navegación</p> <p>4.5.3 Diagrama general del programa descripción de los módulos que integran el programa: información, actividades interactivas, ayuda evaluación, parámetros</p>		<p>discusión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación del diagrama de flujo con calidad y coherencia.</li> </ul>	<p>, , , 8441514593</p> <p>5. <a href="#">El guión multimedia.</a> Tomado de <a href="http://www.unex.es/didactica/Tecnologia_Educativa/guion12.htm">http://www.unex.es/didactica/Tecnologia_Educativa/guion12.htm</a></p> <p>6. González, C. (2002). <a href="#">Creación de Presentaciones Multimedia.</a> Universidad de La Laguna. España.</p>
---	--	--	---	--

	ajustables...			
	4.5.4 Diagrama de los principales itinerarios pedagógicos previstos (implícitos del programa, explícitos del alumno - Sistema de navegación Actividades (descripción detallada)			
	4.5.5 Entorno audiovisual			



## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

1. CEBRIÁN, M. Elaboración de materiales audiovisuales e informáticos para las áreas transversales del currículum. [Pixel Bit](#)
2. MATAS, A. Productos multimedia: diseño y análisis conceptual. [QuadernsDigitals](#)
3. TIRADO, R. Diseño de sistemas interactivos multimedia de aprendizaje. Aspectos básicos. [Pixel Bit](#)
4. UNIVERSITAT POMPEU FABRA. Llibre d'estil <http://www.upf.es/grec/gl/libestil/index.htm>
5. PIXY. Colores para los diseños. <http://www.wellstyled.com/tools/colorscheme2/index-en.html>
6. Evaluación de materiales multimedia: FICHA 2.000. FICHA DIM. <http://dewey.uab.es/pmarques/evalua.htm> ;  
<http://dewey.uab.es/pmarques/evadim.htm>
7. Orientaciones para el uso didáctico de materiales multimedia. <http://dewey.uab.es/pmarques/multiori.htm>
8. Diseño intervenciones educativas con soporte multimedia. <http://dewey.uab.es/pmarques/interven.htm>
9. *Diseño y desarrollo de materiales multimedia* <http://dewey.uab.es/pmarques/disdesa.htm>
10. *Herramientas para desarrollar materiales multimedia* <http://dewey.uab.es/pmarques/herrasoft.htm>