

NOMBRE DE LA MATERIA**Desarrollo de Recursos Digitales**

Nivel de formación (Level of education)	Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje		
Área de formación (Training área)	Especializantes selectiva	Carga horaria (Time)	96 horas
Seriación		Créditos	6

SENTIDO DE LA MATERIA EN EL PLAN DE ESTUDIOS

La asignatura de Desarrollo de recursos digitales pretende dar las bases teóricas en la elaboración de recursos multimedia digitales, así como el desarrollo de habilidades técnicas, que permitan a los participantes generar contenidos que integren información textual, elementos gráficos, auditivos, visuales y de interacción, con el propósito de apoyar en los procesos de enseñanza - aprendizaje.

El curso pretende demostrar el uso de herramientas y plataformas que permiten la construcción y edición de recursos multimedia que pueden ser alojados en espacios o repositorios virtuales para su difusión.

INTENCIONES DE LA MATERIA Y COMPETENCIAS A DESARROLLAR***Competencia a desarrollar***

El estudiante será capaz de aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas en el diseño y la construcción de recursos digitales como soluciones multimedia educativas, con el fin de apoyar en los procesos de enseñanza, haciendo uso de diferentes herramientas tecnológicas.

Competencia general del perfil de egreso con que se vincula o a la que apoya

El desarrollo de habilidades para la gestión y administración de recursos educativos y la capacitación apoyada en TIC, así como el diseño e integración de sistemas organizativos en el ámbito.

La capacidad para administrar los recursos, proyectos y programas de capacitación y formación mediante la integración de recursos multimedia.

Proporciona al estudiante un conjunto de habilidades y herramientas de software para la construcción de soluciones multimedia en el área formativa.

Producto integrador

Crear un recurso digital como propuesta de solución a una necesidad de aprendizaje identificada, en el cual se incorporan recursos textuales, gráficos, auditivos, visuales y de interacción para promover la asimilación de los conocimientos.

Campo de aplicación profesional

El participante tendrá la habilidad para gestionar herramientas digitales y de gestión de contenidos para proponer y generar recursos multimedia que satisfagan las necesidades de aprendizaje en diferentes contextos.

Logros esperados	
Conocimientos (knowledge)	<p>El estudiante obtendrá los conocimientos sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Conceptos y términos clave de la multimedia y recursos digitales Teorías del aprendizaje multimedia Características de los recursos digitales Componentes de un recurso digital Estándar diseño de interfaces gráficas de usuario (GUI) Principios de usabilidad y accesibilidad Herramientas de autoría multimedia Licencia Creative Commons (CC) Repositorios de recursos digitales
Habilidades (Abilities)	<p>El estudiante, desarrollará las habilidades y destrezas en:</p> <ul style="list-style-type: none"> Construir un objetivo instruccional Crear o editar gráficos mediante herramientas especializadas Generar audios Crear animaciones o videos Hacer uso de herramientas de autoría multimedia Añadir páginas de contenidos Crear menús y enlaces Incorporar contenidos externos Generar contenidos interactivos - evaluación Construir recursos digitales
Actitudes (attitudes)	<ul style="list-style-type: none"> Interés por adquirir nuevos conocimientos Proactivo para investigar y comprender información Disposición para trabajar con herramientas multimedia
Valores (values)	<ul style="list-style-type: none"> Ética profesional Respeto a la opinión de los demás Respeto a los derechos de autor de la información que se gestione en la web

CONTENIDOS

Unidad	Finalidad	Contenido	Producto de la unidad
Unidad 1 Recursos digitales multimedia	Reconocer las principales características, aplicaciones y generalidades de los recursos digitales.	1.1. Principios de la Multimedia 1.2. Aplicaciones 1.4. Los Recursos digitales 1.4.1. Tipos 1.4.2. Características 1.4.3. Componentes 1.5. Diseñar un objetivo instruccional 1.5.1. Partes(situación de prueba, conducta y criterio de ejecución)	Propuesta de recurso digital multimedia a desarrollar.
Unidad 2 Diseño de recurso digitales	Realizar el prototipo del recurso digital, considerando los principios de la teoría multimedia, así como los aspectos de accesibilidad y usabilidad.	2.1. Teoría cognitiva del aprendizaje multimedia 2.2. Principios de accesibilidad y usabilidad 2.3. Guía / planificación de recurso digital 2.4. Construcción de prototipo	Prototipo de recurso digital multimedia
Unidad 3 Construcción de recursos digitales	Desarrollar un recurso digital multimedia que incorporen información textual, elementos gráficos, auditivos, visuales y de interacción con el fin de apoyar el aprendizaje.	3.1. Herramienta de autoría multimedia 3.1.1. Instalación 3.1.2. Configuración 3.1.3. Crear contenidos 3.2. Integrar información textual 3.3. Generar contenidos gráficos 3.3.1. Edición de imágenes 3.4. Generar / incorporar audios 3.5. Desarrollar animaciones / video 3.6. Generar instrumentos de interacción / evaluación (H5P) 3.7. Generar / incorporar contenidos externos 3.8. Integración de contenidos 3.9. Licencias Creative Commons	Recurso digital multimedia completo, incluye todos sus apartados, introducción, objetivo, contenido, evaluación, metadatos.
Unidad 4 Implementación de recurso digital	Publicar y probar el recurso digital desarrollado.	4.1. Implementar recurso digital 4.2. Repositorio de recursos digitales 4.3. Recuperar impresiones de los participantes 4.4. Presentar producto y resultados 4.5. Proponer ajustes o mejoras a futuro	Recurso digital liberado, publicado en un repositorio en línea.

Bibliografía Básica

- Barrios, M. (2015). Wordpress : cómo elaborar páginas web para pequeñas y medianas empresas. IC Editorial.
- Corredor, A. (2017). WordPress profesional edición 2017 : desarrollo de proyectos para emprendedores. Madrid RA-MA.
- Chinguel, G. C. (2015). Orientaciones para diseñar materiales didácticos multimedia. 32. recuperado de: <http://eprints.rclis.org/31852/1/Ebook.%20Orientaciones%20para%20dise%C3%B1ar%20materiales%20did%C3%A1ctico%20multimedia.pdf>.
- Clarés, J. (2012). Diseño pedagógico de un programa educativo multimedia interactivo (PEMI) : guía teórico - práctico Ediciones de la U
- González, M. (2011). Ambientes virtuales y objetos de aprendizaje : conceptos, métodos, aplicaciones y software . UNAM.
- Savage, M (2014). An introduction to digital multimedia. Jones & Bartlett Learning.
- Treviño, M. (2011). Objetos de aprendizaje : guía metodológica para el diseño y evaluación de objetos de aprendiz. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Magal, T. (2008). Preproducción multimedia : comunicación audiovisual. Alfaomega.
- Martinez, F. (2007). La enseñanza con objetos de aprendizaje. Editorial Dykinson.
- Posadas, F. (2012). Diseño de recursos digitales educativos. [Blog]. Disponible en: <https://canaltic.com/blog/?p=889>

Complementaria

- https://rea.ceibal.edu.uy/elp/ocw-rea-laboratorio-de-objetos-de-aprendizaje/gua_sinttica_para_la_construccion_de_un_oa.html
- https://es.slideshare.net/bluewaterblue/guion-para-podcast-72069123?next_slideshow=1
- <https://www.redalyc.org/pdf/2810/281024896005.pdf>
- https://www.youtube.com/watch?v=QJY_oH73Lfs
- <https://prezi.com/daixulr5bc3y/objetos-de-aprendizaje/>
- <https://es.slideshare.net/mariafabiola/garcia/objetivos-instruccionales>
- <https://diegolainez.com.mx/5-tips-para-establecer-objetivos-instruccionales-claros-y-precisos/>
- http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/41578/Documento_completo.pdf?sequence=1
- <https://es.slideshare.net/LucasDanielB/interfaz-grfica-de-usuario-28140362>
- <https://es.slideshare.net/percynegrete/principios-bsicos-de-usabilidad-y-accesibilidad>
- <https://h5p.org/documentation>
- <https://www.youtube.com/watch?v=8Gsqt2LFIE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=N7mxgr-gGZg>
- <https://es.slideshare.net/xottox2/repositorios-de-objetos-de-aprendizaje-4538148>
- <https://es.slideshare.net/ServidorCelia/repositorios-de-objetos-de-aprendizaje-4541145>

RÚBRICA

DOCUMENTO DE EVALUACIÓN (Evaluation grades)	
Prácticas áulicas	25%
Prácticas extra áulicas	25%
Evaluación teórico- práctico	25%
Proyecto integrador	25%
Total	100 %
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Evaluation criteria)	
25 % - Práctica áulicas <ul style="list-style-type: none"> ● Actividad 1 - Investigación recursos digitales - ● Foro Definir tema de propuesta - ● Foro Compartir Objetivo Instruccional - ● Actividad 2 - La Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia - ● Actividad 3 - Diseño de prototipo- ● Foro Plugins Wordpress - ● Foro Repositorios 25 % - Práctica extra áulicas <ul style="list-style-type: none"> ● Actividad 4 - Creación recursos 1 (gráfico, audio) - ● Actividad 5 - Creación recursos 2 (animación, video) ● Actividad 6 - Elaboración de recursos de interacción /evaluación - ● Actividad 7 - Revisión de avances - ● Actividad 8 - Repositorios - 25 % - Examen teórico - práctico 25 % - Proyecto Final	<hr/> 100