

NOMBRE DE LA MATERIA

Taller de Multimedia educativa

Nivel de formación	Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje		
Área de formación	Básica Particular	Carga horaria	63 hrs.
Seriación	No tiene	Créditos	4

SENTIDO DE LA MATERIA EN EL PLAN DE ESTUDIOS

El Taller de multimedia conjuga las experiencias que se han adquirido en otros talleres para integrarse en un eje fundamental de la disciplina: el multimedia. Este taller por tanto abarca la animación, la consulta dinámica, el recurso audiovisual, el hipertexto y los gráficos elásticos.

El propósito fundamental de este taller es dotar al alumno de habilidades narrativas, de software y hardware necesarios para diseñar y editar productos multimedia que puedan estar contenidos en unidades de almacenamiento o en la web.

INTENCIONES DE LA MATERIA Y COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Competencia a desarrollar

El alumno del taller de Multimedia Educativa será capaz de producir material didáctico multimedia con el fin de apoyar al docente en el aula y ayudar al alumno a retener el conocimiento, así como sacar a flote la creatividad y sensibilidad de cada alumno.

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

Seleccionar medios tecnológicos con funciones educativas. Organizar recursos tecnológicos y servicios de soporte. Usar la tecnología a nivel operacional. Editar materiales en cuanto a sus usos y diseño gráfico.

Producto integrador

El producto final se trata de un Cd.rom interactivo que Incluye animaciones gráficas, audio de navegación, video, ligas a Internet e información textual.

Campo de aplicación profesional

El alumno será capaz de aplicar los conocimientos en proyectos didácticos, usando la tecnología para la enseñanza y retención del conocimiento en cualquier ámbito.

Logros esperados	
Conocimientos	Aplicar los conocimientos en proyectos didácticos
Habilidades	Usar la tecnología para la enseñanza
Actitudes	Retención del conocimiento en cualquier ámbito
Valores	Responsabilidad y Ética

CONTENIDOS

Unidad	Finalidad	Contenido	Producto de la unidad
1. Introducción	Ayudar al alumno a retener el conocimiento, así como sacar a flote la creatividad y sensibilidad	1.1 ¿Qué es la Multimedia? 1.2 Aplicaciones de la Multimedia 1.3 Software para Multimedia	Resolución de ejercicios y Evaluación de portafolio prácticos

2. Planeación de Proyectos	de cada alumno. Ayudar al alumno a retener el conocimiento, así como sacar a flote la creatividad y sensibilidad de cada alumno.	1.4 Archivos multimedios 2.1 Guión Multimedia 2.2 Usuarios 2.3 Diseño Gráfico 2.4 Audio y video 2.5 Animación 2D y 3D 2.6 Formatos de archivos multimedios	Resolución de ejercicios y Evaluación de portafolio prácticos
3. Introducción a Macromedia Flash	Será capaz de producir material didáctico multimedia con el fin de apoyar al docente en el aula	3.1 Introducción a Macromedia Flash	Resolución de ejercicios y Evaluación de portafolio prácticos
Macromedia Director	Será capaz de producir material didáctico multimedia con el fin de apoyar al docente en el aula	4.1 Conceptos básicos 4.2 Listados animados 4.3 Transiciones, sonidos y video 4.4 Interactividad 4.5 Técnicas de animación 4.6 Loops 4.7 Comportamientos 4.8 Cursores y botones personalizados 4.9 Canales y mascaras alfa 4.10 Propiedades y paletas de sprite 4.11 Navegación 4.12 Sincronización con video digital 4.13 Control de sprites con lingo 4.14 Optimización de scripts 4.15 Uso de listas y Casts múltiples 4.16 Bases de Datos y listas 4.17 Uso de lingo en la web Control de Director	Resolución de ejercicios y Evaluación de portafolio prácticos

BIBLIOGRAFÍA

- Director 8 y Lingo, Ed. Mc Graw Hill
- Multimedia e Internet, Autor: Daniel Insa Guisaura, Ed. Paraninfo
- Principles of Interactive Multimedia, Autor: Mark Elsum –Cook, Ed. Mc Graw Hill
- Realización Multimedia, Autor: José Chuvieco, Ed. Paraninfo

RÚBRICA

Proyecto final	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
Producto multimedia	Un producto multimedia de temática libre realizado con base en las tecnologías	Un producto multimedia será realizado libre realizado con base en las tecnologías	Un producto multimedia libre realizado con base en las tecnologías revisadas en clase	Un producto multimedia libre realizado con base en las tecnologías revisadas en clase

	revisadas en clase (no flash), con 1 página principal y 3 canales de contenido con una adecuada jerarquía visual, enlaces consistentes y con información verídica.	revisadas en clase pero incluye alguna animación en flash o tiene 1 página principal, sin embargo tiene menos de 3 canales de contenido. La jerarquía visual es con una adecuada jerarquía visual, enlaces consistentes y con información verídica. Tiene nombre de sitio	pero incluye alguna animación en flash o tiene 1 página principal, sin embargo tiene menos de 3 canales de contenido. La jerarquía visual es confusa, sin embargo los enlaces son consistentes. La información es verídica. Puede o no tener nombre de sitio.	pero incluye alguna animación en flash o tiene 1 página principal, sin embargo tiene menos de 3 canales de contenido. La jerarquía visual puede o no ser confusa, pero los enlaces son inconsistentes. La información puede o no ser verídica.
Presentación del Producto	Presentación dinámica, sin errores, se presentan adecuadamente, las imágenes son claras. Logra captar la atención del resto de la clase y el profesor se muestran interesado. Emplea un tono de voz adecuado. Emplea el tiempo designado con una variación de + - 30 segundos.	Presentación dinámica, sin errores, Logra captar la atención del resto de la clase y el profesor se muestran interesado. Emplea un tono de voz inadecuado. Emplea el tiempo designado con una variación de + - 45 segundos.	Durante la presentación se presentan errores No logra captar la atención del resto de la clase y el profesor se muestran interesado. Emplea un tono de voz inadecuado. No cumple con el tiempo asignado por una variación de +- un minuto	No hace presentación
Exposición	Exposición clara, con un tono de voz adecuado, se presenta material de apoyo para la comprensión o emplea el pizarrón.	Exposición clara, con un tono de voz adecuado, se presenta material de apoyo para la comprensión o emplea el pizarrón.	La exposición se realiza con una voz poco clara, sin material de apoyo o sin emplear el pizarrón. Recupera las ideas principales pero las presenta de forma poco clara o desorganizadamente.	No hace exposición
Participación	Participa en clase de forma entusiasta, centrado en el tema, con aportaciones	Participa en clase, centrado en el tema, con aportaciones inciertas o poco, fidedignas, puede,	Participa poco en clase, o sus participaciones se desvían constantemente del tema.	No participa

	precisas, fidedignas, que contribuyen al tema. Calificación a discreción del profesor	ocasionalmente desviarse del tema. Calificación a discreción del profesor	Calificación a discreción del profesor.	
--	--	--	---	--