

GUIA DE ESTUDIO DEL CURSO DISEÑO Y ELABORACIÓN DE MULTIMEDIOS


MSc. VIVIANA BERROCAL CARVAJAL

MSc. JOHANNA MEZA VARGAS

MSc. JORGE SEGURA

2006

Introducción

 La presente guía de estudio pretende facilitar y orientar al estudiante en el abordaje y estudio de los temas planteados en el CD, así como en la realización de una serie de retos, los cuales deberán ser resueltos por los estudiantes para una mejor comprensión del material y de la temática tratada.

La dinámica de trabajo sugerida en esta guía contendrá preguntas clave o generadoras que deben ser respondidas por los estudiantes, además del planteamiento de algunas actividades que debe realizar con el propósito de reafirmar los conceptos analizados durante las lecturas planteadas en el disco compacto.

Estas actividades deben enviarse totalmente desarrolladas al finalizar el cuatrimestre, junto con el multimedia que usted deberá producir durante el desarrollo de este curso.



Lea y analice los contenidos de la sección titulada:

GENERALIDADES DE LOS MULTIMEDIOS:

En esta sección encontrará 4 apartados titulados:

1. ¿Qué es un multimedia?
2. Las características de un multimedia
3. Las aplicaciones de los multimedios
4. Los multimedios educativos

Actividades de autoevaluación

Una vez que ha realizado estudio de los temas de esta sección, le invitamos a realizar las siguientes actividades.



- 1- Después de haber recorrido esos multimedios, usted tiene un mayor criterio para explicar el significado de ese término. Escriba cómo definiría usted un multimedia.



2- A continuación le invitamos a elaborar una lista con todas las características sobre multimedia que ha encontrado en las definiciones que hemos estudiado anteriormente.



3- Compare la lista de las características que usted acaba de elaborar con las que aparecen en el apartado correspondiente en el menú de la izquierda en el disco compacto.



Con base en la cita que aparece en las **REFLEXIONES** que hemos incluido en esta sección del disco compacto, le invitamos a responder las dos preguntas siguientes:



4. ¿Cuál es la conclusión más importante que puede extraerse de esa cita anterior?



5. ¿Está usted de acuerdo con esa conclusión? Justifique su respuesta.

De todo lo visto hasta el momento podemos inferir que es esencial el **planeamiento cuidadoso del multimedia antes de su producción.**



Para continuar reflexionando sobre las posibilidades de los multimedia, analice la siguiente afirmación:

“Los nuevos entornos interactivos multimediales pueden concebirse como ambientes de representación del conocimiento extremadamente flexibles, análogos en muchas formas a la asociatividad de la mente humana”.

¿Está usted de acuerdo con esta idea? Justifique su respuesta a continuación.



ACTIVIDAD INTEGRADORA

Foro de discusión

Para finalizar y concluir la sección denominada Generalidades, vamos a participar en el siguiente foro de discusión resolviendo el siguiente caso.

Adriana, maestra de ciencias de sexto grado se reúne con Gloriana, profesora de informática educativa, y le solicita su ayuda para elaborar un material apropiado para enseñar el tema LA CÉLULA.

De acuerdo con su experiencia y los conocimientos adquiridos durante el análisis de los contenidos presentados a lo largo de este tema, ¿qué preguntas le haría usted a la maestra de ciencias para establecer si es pertinente la elaboración de un multimedia?

Esta discusión se realizará en grupos de 8 personas constituidos anticipadamente y entre ellos mismos elegirán un coordinador que colocará, al finalizar las discusiones, un instrumento elaborado por todos los participantes, denominado "Cómo saber si se necesita un multimedia para enseñar determinado contenido". Con este instrumento se pretende determinar si, para unos contenidos y objetivos determinados, es pertinente o no la elaboración de un multimedia.



Ahora que hemos finalizado el estudio del primer tema, continuemos con la sección titulada:

DISEÑO:

En esta sección encontrará 2 apartados titulados:

- 1: Definición del tipo de aplicación
- 2: Integración del equipo de trabajo

ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN:

Una vez que ha realizado estudio de este tema, le invitamos a realizar las siguientes actividades.



- 1- Ahora que ya ha conocido y analizado los diferentes tipos de aplicaciones multimedia que se pueden desarrollar en el entorno educativo, le invitamos a elegir el tipo de aplicación

que usted va a realizar como proyecto final del curso de acuerdo a la temática de su interés.



2- Generalmente, en la escuela no se cuenta con todos estos especialistas para desarrollar un multimedia. Entonces, ¿con cuáles personas de la escuela podríamos contar para realizar las funciones que, en teoría, realizan los diferentes integrantes del equipo de trabajo?



Ingreseemos ahora en las secciones tituladas

- 1- Elaboración del libreto o guión didáctico y de contenidos
- 2- Elaboración de guión técnico
- 3- Diseño de la interfaz del proyecto

Le invitamos a ir leyendo y analizando cada una de ellas.

ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN:

Una vez que ha realizado estudio de estos temas, le invitamos a realizar las siguientes actividades.



- 1- Teniendo claro el tema que usted y su grupo van a trabajar y después de haber observado los modelos de ejemplos de guiones, inicie la elaboración del guión en el que se basarán para elaborar su proyecto. Recuerde que esta etapa puede ser elaborada por el diseñador de su equipo de trabajo, pero debe ser revisada, mejorada y avalada por todo el grupo de trabajo.



- 2- Ahora que ya tiene el tema que va tratar en la elaboración de su multimedia y ha estudiado los diferentes elementos multimediales que se incluyen en un proyecto, inicie la recolección y creación de videos, imágenes, etc., los cuales usted va a necesitar para su proyecto. Es conveniente que los vaya organizando en carpetas que le permitan una manipulación más fácil dentro del proyecto. Se sugiere que utilicen diferentes carpetas para guardar imágenes, sonidos, videos, etc.



- 3- Usted debe ir definiendo los requerimientos mínimos de hardware y software para el desarrollo de su proyecto.



- 4- Piense de qué manera podría lograrse un trabajo colaborativo entre los docentes de varias escuelas de la zona para compartir herramientas, materiales y recursos humanos a la hora de elaborar materiales multimediales.



- 5- Inicie el diseño de la interfaz. Es en esta etapa que usted y su equipo de trabajo deben definir la metáfora pedagógica que van a utilizar en su diseño.



- 6- Defina los elementos que utilizará en el diseño de su interfaz y empiece a trabajar en un primer bosquejo de su proyecto.

PRODUCCIÓN:



Iniciamos el estudio del tercer gran tema. En esta sección encontrará los siguientes apartados:

1. Digitalización
2. Edición
3. Organización
4. Elaboración de manuales
5. Reproducción
6. Distribución

Ahora que ya se han tratado todas las etapas necesarias para el diseño, le recomendamos realizar las siguientes actividades para culminar con la producción de su proyecto multimedial:



- 1- Termine de ubicar todas las imágenes, íconos, etc, que va a necesitar para el desarrollo de su proyecto. No olvide guardarlos con nombres adecuados y por carpetas para su fácil ubicación.



- 2- Prepare los textos que va a utilizar en su proyecto, recuerde las indicaciones sobre los tipos y el tamaño de la letra que se mencionan en el multimedio.



- 3- Organice los diferentes apartados que conformarán la aplicación y sus relaciones.



- 4- Una vez que tenga una primera versión de su proyecto, inicie la elaboración de los manuales. Recuerde que estos deben orientar tanto al docente como al estudiante en cuanto al uso adecuado de la aplicación que le presenta.



- 5- Cuando ya la aplicación está lista para su presentación, debe grabarla de preferencia en un disco compacto. ¡Recuerde copiar todos los archivos que requiere su aplicación para ejecutarse!



EVALUACIÓN: Ahora ingrese a la sección de evaluación. En ella encontrará diversos modelos de pruebas que se aplican a un multimedia para determinar su calidad.



Seleccione un grupo de al menos 5 personas para que evalúen su aplicación. Recuerde incluir al menos 1 persona en cada una de las categorías para validar su multimedia. Acate las observaciones de estas personas para mejorar su producto.



GALERÍA: En esta sección hemos incluido una serie de imágenes que le pueden ser de utilidad para elaborar su proyecto. Los hemos dividido en tres secciones:



Imagen

Contiene una serie de imágenes o fotografías que puede utilizar.



Sonido

Contiene una serie de sonidos que puede utilizar.



Video

Contiene una serie de videos que puede utilizar.



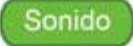











SOFTWARE: En esta sección hemos incluido una programas gratuitos que le pueden ser de utilidad para la creación de su proyecto. Los hemos dividido en tres secciones:



Imagen

Permite manipular las imágenes para modificaciones.

-    Permite manipular los sonidos para modificaciones y conversiones de formato.
-    Permite manipular los videos para modificaciones y conversiones de formato.
-    Contiene una serie de herramientas computacionales que permitirán la elaboración una aplicación multimedial.
-    Contiene una serie de herramientas computacionales que permitirán el diseño de algunos juegos para utilizarse en el computador.

Esperamos que el material haya sido de ayuda en la elaboración de sus propias propuesta de material multimedial educativo.