



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

| ACADEMIA DE MULTIMEDIA | | | | | | |
|------------------------------|-----------------------------|---|---------------|--------|-----------------|--------|
| I | NOMBRE DE LA MATERIA | Uso de las tecnologías multimedios en educación a distancia | | | | |
| | TIPO DE ASIGNATURA | Curso-Taller | CLAVE | IF203 | | |
| II | CARRERA | Ingeniería en Comunicación Multimedia (CML) Técnico Superior Universitario en Diseño Gráfico (PDG) | | | | |
| | ÁREA DE FORMACIÓN | Optativa abierta | | | | |
| II I | PRERREQUISITOS | Sin prerrequisitos | | | | |
| IV | CARGA GLOBAL TOTAL | 80 hrs | TEORÍA | 48 hrs | PRÁCTICA | 32 hrs |
| V | VALOR EN CRÉDITOS | 8 créditos | | | | |
| FECHA DE CREACIÓN | | Mayo de 2000 | | | | |
| FECHA DE MODIFICACIÓN | | Diciembre de 2014 | | | | |
| FECHA DE EVALUACIÓN | | Junio de 2017 | | | | |

VI. COMPETENCIA GENERAL

El estudiante analiza el contexto de las tecnologías multimedios en la educación a distancia, identificando la importancia de sus aplicaciones y formatos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

1. El estudiante conoce el origen y evolución histórica de la educación a distancia
2. El estudiante identifica las tecnologías multimedios utilizadas en la educación a distancia
3. El estudiante analiza los fundamentos teóricos de la incorporación de las tecnologías multimedios en la educación a distancia.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

Presentación del Curso:

Este curso tiene como finalidad introducir al estudiante en el ámbito de la tecnología multimedia, representado por la integración de medios vinculados al uso de los medios multimedia en el campo de la educación a distancia, así conocerá los fundamentos de la incorporación de la tecnología en dicha modalidad educativa. El programa está formado por 3 unidades de aprendizaje que abarcan las características generales de la educación a distancia, incluyendo su evolución histórica, las ventajas y aplicaciones de la multimedia en la educación elaborando actividades que estimulen la creatividad del estudiante, hasta llegar al planteamiento y estudio de casos concretos.

CONTENIDO TEMATICO



Unidad de Aprendizaje I: Evolución y características de la educación a distancia

Competencia: El estudiante del curso conoce la perspectiva histórica de la educación a distancia, su origen y su evaluación, atendiendo particularmente el caso de México

Contenido Temático:

1. Perspectiva histórica
2. Las características de la educación a distancia
3. El nuevo rol del profesor y del estudiante
4. La Educación a distancia en México
5. Algunos casos concretos del uso del uso de tecnologías en educación a distancia en México

Unidad de Aprendizaje II: Tecnologías aplicadas a la educación

Competencia: El estudiante del curso identificara las características de las tecnologías de la información y comunicación aplicables al ámbito educativo, así como sus funciones y aplicaciones.

Contenido Temático:

1. La revolución informática
2. Definición y características de la tecnología educativa
3. La tecnología en la educación superior
4. las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la educación a distancia
5. El uso de la computadora en la educación a distancia
6. Internet y educación a distancia: funciones y aplicaciones

Unidad de Aprendizaje III: multimedia technologies and distance education

Competence: The student course identify the theoretical foundations of the incorporation of multimedia technologies in distance education and processes for application

Thematic Content:

1. Definition and characteristics of multimedia technologies
2. Formats, media and applications (print, audio, visual, interactive)
3. Multimedia technologies in education: application in distance education
4. Multimedia technology and distance education models
5. Evaluation in distance education and multimedia.

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Las modalidades aprobadas para la impartición de este curso son:

- a) **Presencial: 100% presencial;** Las actividades de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo en una aula o laboratorio.



Las técnicas de aprendizaje a utilizar en el curso son las siguientes: a) Dinámicas de integración de equipos, de evaluación de productos, de trabajo en grupos e individual, así como ejercicios de mesa redonda, lluvia de ideas y foros de discusión dirigida; b) Exposiciones y análisis de contenidos temáticos; c) Conferencia ó exposición de contenidos; y d) Lectura Comentada, Instrucción Programada de actividades, Estudio de Casos y experiencia Estructurada

Los recursos didácticos que utiliza el curso para su óptima impartición son: a) Aula de clases con capacidad para 40 alumnos; b) Pintaron normal, plumones para pintaron; c) Smart Board ó laptop y un cañón proyector o televisión; d) materiales varios como globos, cinta adhesiva, plumones, hojas blancas, paliacates, dulces, listones, fotocopiadores y cualquier otro material empleado por las dinámicas de trabajo; y e) Uso de correo electrónico para apoyo en la distribución de materiales y recursos, así mismo para la entrega de trabajos de los estudiantes.

El curso de introducción a las tecnologías multimedios exige la participación de sus estudiantes en actividades extracurriculares como son la participación en conferencias, y talleres de índole cultural, deportiva, social y educativa relacionado con su campo de formación.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- 1) Clark, R. E. (Ed.). (2001). *Learning from media: Arguments, analysis, and evidence*. Greenwich, CT: Information Age.
- 2) Moore, Michael. (2003). *Handbook of Distance Education*. Lawrence Erlbaum Associates.
- 3) Padula, Jorge (2002). *Una introduccion a la Educación a distancia*
- 4) Saettler, P. (2004). *The evolution of American educational technology*. Greenwich, CT: Information Age
- 5) Smaldino, S. E., Russell, J. D., Heinich, R., y Molenda, M. (2006). *Instructional technology and media for learning* (8va ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- 1) Saettler, P. (2004). *The evolution of American educational technology*. Greenwich, CT: Information Age
- 2) Gutierrez Martin, Alfonso. (2001). *Educación multimedia y nuevas tecnologías*
- 3) Mayer, Richard. (2002). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*
- 4) Sin autor. (2004). *Tecnologías Multimedia Para La Enseñanza Y Aprendizaje En La Universidad*



X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

Aptitudes: Capacidad y disposición para el buen manejo de la comunicación y tecnología con habilidad para ejercer ciertas tareas minimizando tiempo y esfuerzo, logrando con esto las condiciones idóneas para realizar actividades dependiendo el área laboral.

Actitudes: Se pretende que el alumno, cuente con una conducta positiva hacia el manejo de herramientas necesarias para el conocimiento de la información, comunicación y las tecnologías en la actualidad.

Valores: Se pretende que el alumno al finalizar el curso, le permita manifestar su identidad en relación a sus nuevos conocimientos tanto en su trayecto escolar con su relación con el exterior.

Conocimientos: Este curso tiene como objetivo principal el llevar a cabo un proceso de creación de productos tipo multimedia, así como de retroalimentación de información necesaria a través de dinámicas de evaluación para reafirmar y estimular la fases de producción multimedios.

Capacidades: El alumno tendrá la capacidad de poder resolver un problema en el área de la producción multimedia, así como también mejorar los procesos en tiempo y forma para realizarlo dependiendo de las circunstancias en que se presente.

Valores Éticos y Sociales: El estudiante debe trabajar individualmente (Responsabilidad y puntualidad); Valorar objetivamente el trabajo y opiniones de sus compañeros (Respeto); Resolver exámenes individualmente (Honestidad); Valorar el método de la ciencia como un camino que nos conduce a la verdad (Valorar la verdad); Auto motivarse para administrar su propio tiempo y cumplir con las tareas que se le asignen en el curso (Entusiasmo y responsabilidad); Apreciar la cultura; Criticar y ser criticado en forma constructiva (Respeto); y Valorar el trabajo en equipo para su fortalecimiento (Integración en equipo)

Competencias Transversales: El curso desarrolla de manera implícita las competencias instrumentales de organización, administración, planificación y gestión, así como la comunicación interpersonal como su competencia interpersonal favoreciendo la creatividad y el manejo o diseño de proyectos educativos a modo de competencia sistémica.

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

La aplicación profesional del curso consiste en el análisis de medios y tecnologías que se encuentran disponibles para la intervención en distintos contextos de aplicación (social, comercial, educativo, lúdico, etc.). El desarrollo de materiales multimedios es una de las opciones laborales de los egresados de la carrera de Multimedia y más aun el



desarrollo de materiales y recursos didácticos que apoyen la enseñanza y faciliten una mejor adquisición de aprendizaje. El curso consiste en un referente teórico sobre la historia, aplicaciones y diseño de materiales multimedios en la educación a distancia.

XII. EVALUACIÓN

La evaluación del curso se realizara con fundamento en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara. Para que un estudiante tenga derecho a una calificación aprobatoria en periodo ordinaria necesita cubrir el 80% de las asistencias del curso, y para el periodo extraordinario deberá cubrir el 60% de las asistencias

1) ASPECTOS A EVALUAR

- a) **Participación;** en este criterio se incorporan las participaciones individuales y por equipo, las asistencia a las sesiones presenciales, la puntualidad en la entrega de los actividades de aprendizaje, así como la disposición y responsabilidad para el aprendizaje del curso
- b) **Trabajos de aprendizaje:** a este rubro pertenecen la recepción, revisión y evaluación de los trabajos y actividades de aprendizaje que se desarrollaran en el curso, tales como las act. Preliminares, las de contenidos, las integradores, la participación en foros temáticos y la entrega de los productos finales.
- c) **Productos de aprendizaje;** aquí se manejaran las evaluación periódicas, para las cuales se propone 1 evaluación por cada unidad de aprendizaje (en total 3 del curso), contabilizando también el resultados de las evaluaciones de los expertos y el resultado del producto final del curso
- d) **Presentación de productos de aprendizaje.** Al finalizar el curso el estudiante deberá presentar en un espacio físico y a un público determinado su trabajo final producto del curso

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

- a) Tablas de seguimiento y evaluación individual de estudiantes
- b) Resolución de casos de estudio y ejercicios prácticos
- c) Actividades o trabajos en cada unidad de aprendizaje
- d) Trabajos de investigación (escritos y documentos)
- e) Elaboración de productos y materiales tipo multimedia (guías de evaluación)

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

Los momentos de la evaluación será continua y cada elemento suma cierto porcentaje a la calificación final del curso. Cada unidad de aprendizaje presenta una evaluación diagnostica al principio de su abordaje, así mismo contiene una actividad preliminar (realizada con los conocimientos previos del estudiante), tres actividades de aprendizaje relacionadas con la información de la unidad, al final de cada unidad temática se desarrolla una actividad final o evaluación parcial. Al finalizar el curso el estudiante presenta un proyecto de elaboración y diseño de un producto multimedia.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

- | | |
|------------------------------|-----|
| a) Participación | 20% |
| b) Trabajos de aprendizaje | 30% |
| c) Productos de aprendizaje | 40% |
| d) Presentación de productos | 10% |

XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas que el curso exige son: a) Manejo de recursos de información para que el alumno sintetice y analice su material que presenta en su trabajo, con elementos de redacción y presentación. b) elaboración de un producto multimedia basado en procesos de producción de materiales a partir de las necesidades de personas, empresas o instituciones, y c) participación de los estudiantes en actividades de investigación y difusión de conocimientos relacionados con el campo de la multimedia.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

HUGO ISAAC GALVAN (8966037)

E-Mail: hugoisac@hotmail.com

Ubicación: Edificio de Investigación y Posgrado. Segundo piso,

Profesor con grado de Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje, Egresado de la Universidad de Guadalajara con experiencia en el área de ingenierías y manejo de tecnología de información y comunicación.

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

CREACIÓN DEL CURSO:

MODIFICACIÓN DEL CURSO:

EVALUACIÓN DEL CURSO: Mtro. Oscar Solis Rodríguez
Ing. Eduardo Robles Marcocchio

Vo. Bo.

Mtro. Oscar Solis Rodríguez
Presidente de la Academia de Multimedia

Dr. Aurelio Enrique López Barrón
Jefe del Depto. de Ciencias y Tecnologías de la
Información y Comunicación

Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama
Director de la División de Ingenierías