

I. CAPITULO I: EL PROYECTO

I.1. Presentación del Proyecto

I.1.1. Título

EVA-“Economía General”

I.1.2. Área Del Proyecto

“Tecnología Multimedia Educativa”

I.1.3. Responsable Del Proyecto

Carrera de Ingeniería Informática – Taller III – Grupo 2

I.1.4. Entidades Asociadas

“Universidad Autónoma Juan Misael Saracho” (UAJMS).

I.1.5. Compromiso Del Director Del Proyecto

Yo, Liz Carina Machaca Condori. Director del grupo acepto las bases y condiciones del concurso, asimismo asumo la responsabilidad de cumplir los compromisos de ejecución del proyecto “Entorno Virtual de Aprendizaje EVA – Economía General” en caso de aprobarse. Liz Carina Machaca Condori	
Nombre del Director	Firma del Director

Tabla 1: Compromiso del Director

I.1.6. Grupo Responsable Del Proyecto

Univ. Liz Carina Machaca Condori

I.1.7. Duración (Meses)

La duración del proyecto tiene un periodo de 11 meses aproximados.

I.1.8. Directo Responsable Del Proyecto

NOMBRE	TALLER / GRUPO	TALLERES PROGRAMADOS
Liz Carina Machaca Condori	Taller III – Grupo 2	Taller III
E MAIL	TELEFONO	
liz_carina_m@hotmail.com	71898787	

Tabla 2: Directo Responsable del Proyecto

I.1.9. Presentación del Proyecto

En la actualidad los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para proveer a sus alumnos con las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI. Un progreso igual de importante lo tiene los productos multimedia ya que han cobrado mayor fuerza y cada vez son más usados como medio de aprendizaje.

Por tanto los estudiantes universitarios, están viviendo en una época donde las tecnologías están marcando un gran avance en el campo del proceso de enseñanza-aprendizaje

Es por las razones antes mencionadas que en la carrera de Ingeniería Informática se hizo necesario dar un paso adelante en el uso de las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje mediante la vitalización y producto multimedia que constituya un respaldo en el aprendizaje dentro de las aulas.

Por esta razón el departamento de informática y sistemas creo el grupo de multimedia E.V.A, como iniciativa que pretende responder a las necesidades de los estudiantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje, para dar uso a las aplicaciones y de las aulas TIC.

El desarrollo del proyecto E.V.A. incrementará el crecimiento de las ofertas académicas y servicios de la Facultad de Ciencias y Tecnología de la U.A.J.M.S. a través de los siguientes componentes:

Sistema Multimedia interactivo compuesto de imágenes, sonido, texto, video y animaciones con lo cual se pretende despertar el interés e incrementar la motivación de conocer el contenido de la información de la misma; así ofrecer un nuevo canal de difusión para la emisión de la información de forma más amigable.

Texto Guía de la Materia Economía General que contempla todo el contenido estructurado en el programa docente, el mismo cuenta con imágenes ilustrativas y actividades por tema.

Por último la adaptación de elementos multimedia a la plataforma web MOODLE en donde los cursos se estructuran por temas, además de contemplar evaluaciones por unidades temáticas avanzadas.

El sistema reforzará los conceptos adquiridos en el aula a través de imágenes, texto, sonido, video y animaciones con el cual se pretende aumentar la motivación en el estudiante para aprender y obtener conocimiento de la materia.

De esta manera se cumplirá los propósitos de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Una vez terminado el desarrollo del proyecto se va a poner a disposición de la Facultad de Ciencias y Tecnología cada uno de los componentes de los que está compuesto este proyecto.

I.1.10. Descripción Del Proyecto

I.1.10.1. Resumen Ejecutivo Del Proyecto

Reforzar el proceso enseñanza aprendizaje mediante el uso de las TIC dentro de las aulas de la UAJMS se ha convertido en una política importante a cumplir por parte de la universidad, siguiendo este lineamiento la carrera de Ingeniería Informática refuerza la enseñanza impartida con la vitalización de las materias pertenecientes a su malla curricular.

En este sentido se quiere realizar un trabajo de carácter educativo, pretendiendo realizar un sistema multimedia en el área de Economía General, materia perteneciente al quinto semestre de la carrera de Ingeniería Informática, uno de los objetivos del sistema multimedia como es ser una ayuda didáctica para los docentes y estudiantes en la Facultad de Ciencias y Tecnología de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho.

El sistema reforzará los conceptos adquiridos en el aula a través de imágenes, texto, sonido, video y animaciones con el cual se pretende aumentar la motivación en el estudiante para aprender y obtener conocimiento de la materia.

Dentro del análisis se utiliza la metodología de guiones, y para el diseño del sistema Adobe Photoshop CS3, Action Script 3, Sound Forge, Flash CS4, Camtasia Studio 5, Total video converter, todas estas herramientas harán del área de aprendizaje un área muy interactiva.

Una vez terminado el sistema multimedia se va a publicar su contenido en la plataforma web MOODLE y posteriormente su traspaso a los usuarios finales.

I.1.10.2. Descripción, Fundamentación Y Justificación Del Proyecto.

Habitualmente las aulas del programa de Ingeniería de Informática están repletas de estudiantes universitarios, esto imposibilita que el docente no pueda realizar un seguimiento pormenorizado y personalizado del aprendizaje del estudiante universitario, y es entonces que la enseñanza del área de estudio tiende a complicarse, esta situación tiene también como origen el mínimo aprovechamiento del uso de las TIC's.

A todo esto, existe la voluntad académica de las autoridades del programa de Ingeniería de Informática para realizar cambios estructurales incorporando aun más las TIC's en el proceso enseñanza y aprendizaje y así reforzar el conocimiento adquirido de las distintas áreas de estudio que se cursa en el programa de Informática.

Debido a las mejoras que se desea realizar en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje se desarrollo la virtualización de la materia de Economía General de la carrera de Ingeniería Informática.

Los beneficios de la utilización de nuevas tecnologías de aplicaciones y de las aulas TIC nos aseguran la integridad, veracidad y la organización de mejoras en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Por la falta de la virtualización y mejoras en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje, se hace necesario el uso de las tecnologías que se disponen en el medio, por esta razón se procura elaborar el proyecto que pretende mejorar el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

I.1.11. Objetivos Del Proyecto

I.1.11.1. Objetivo General

- ✓ Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la materia Economía General mejorado.

I.1.11.2. Objetivos Específicos

- ✓ Sistema Multimedia asociado a la materia de Economía General.
- ✓ Texto guía de la Materia de Economía General.
- ✓ Contenido de la materia Economía General adaptado al Moodle.

I.1.12. Metodología Para El Desarrollo Del Sistema Multimedia.

I.1.12.1. Metodología De Guiones Consta De Las Siguietes Fases:

I. Fase de Planificación.

1. Recopilación de Información.
2. Definición de la Estructura.
3. Definición de la metáfora.
4. Definición del contenido.
5. Especificación de requerimientos.

II. Fase de Requerimientos.

1. Especificación de guiones.
2. Diseño funcional.
3. Diseño del Prototipo del Sistema.

III. Fase de Diseño del Producto Multimedia.

1. Especificación de guiones
2. Diseño funcional.
3. Diseño de prototipo
4. Elección de las herramientas necesarias para el desarrollo del sistema.

VI. Fase de Elaboración del Producto Multimedia.

1. Programación
2. Elaboración de manuales.
3. Validación del producto.
4. Elaboración del informe final.

I.1.13. Resultados Esperados

- ✓ Al finalizar el proyecto se ha desarrollado un sistema multimedia asociado a la materia Economía General de la Carrera de Ingeniería Informática.
- ✓ Al finalizar el proyecto se ha desarrollado un Texto Guía para la materia de Economía General de la Carrera de Ingeniería Informática.

- ✓ Al finalizar el proyecto se ha almacenado el contenido de la materia Economía General en la plataforma Moodle.
- ✓ Mayor índice de Universitarios aprobados.
- ✓ Docentes conformes con los resultados obtenidos después de la implementación del proyecto.

I.1.13.1. Transferencia De Resultados

a) Medios y estrategias para la transferencia de resultados.

- ✓ Virtualización de la materia Economía General
- ✓ La publicación de materia Economía General utilizando Moodle.

b) Grupo de beneficiarios de los resultados

- Departamento de Informática y Sistemas.
- El docente de la materia de Economía General de la Facultad de Ciencias Económicas que imparte clases en la carrera de Ingeniería Informática.
- Estudiantes de la carrera Ing. Informática que cursan la materia de Economía General.

I.1.14. Cronograma De Actividades

N°	Actividad	N° días	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8
1	Sistema Multimedia asociado a la materia Economía General	155								
	Planificación	45	X	X						
	Diseño y Prototipo	50		X	X					
	Instrumentación	60				X	X			
2	Texto guía de la Materia Economía General	30								
	Recopilación y organización de los contenidos de la materia de Economía General	15			X					
	Diagramado	15								X
3	El Contenido de la materia Economía General adaptado al Moodle.	60								

	Estudio del Moodle	15	X	X						
	Selección de los documentos de acuerdo al formato estándar.	20					X	X	X	
	Registro en el Moodle.	25							X	X

Tabla 3: Cronograma de Actividades

M1: Abril

Duración del Desarrollo del Proyecto: 245 días

I.1.15. Árbol de Problemas

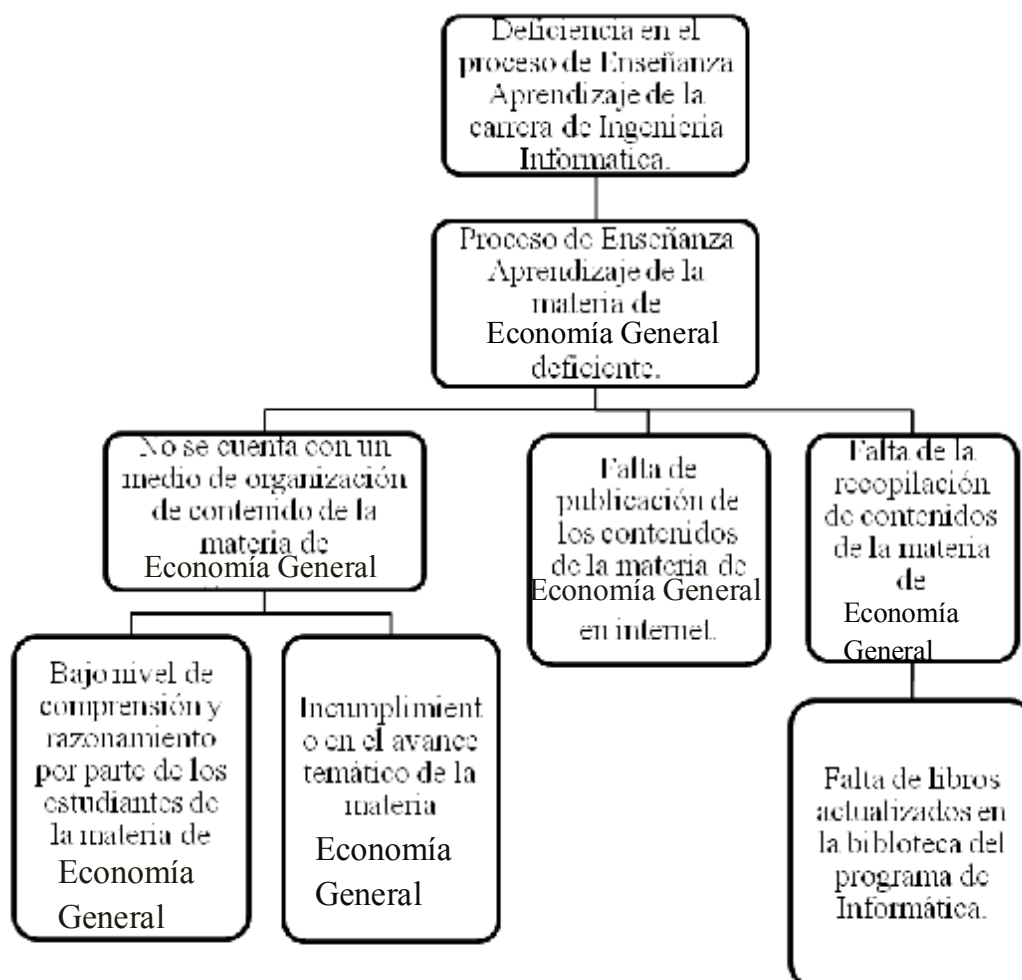


Figura 1: Árbol de Problemas

I.1.16.Árbol de Objetivos

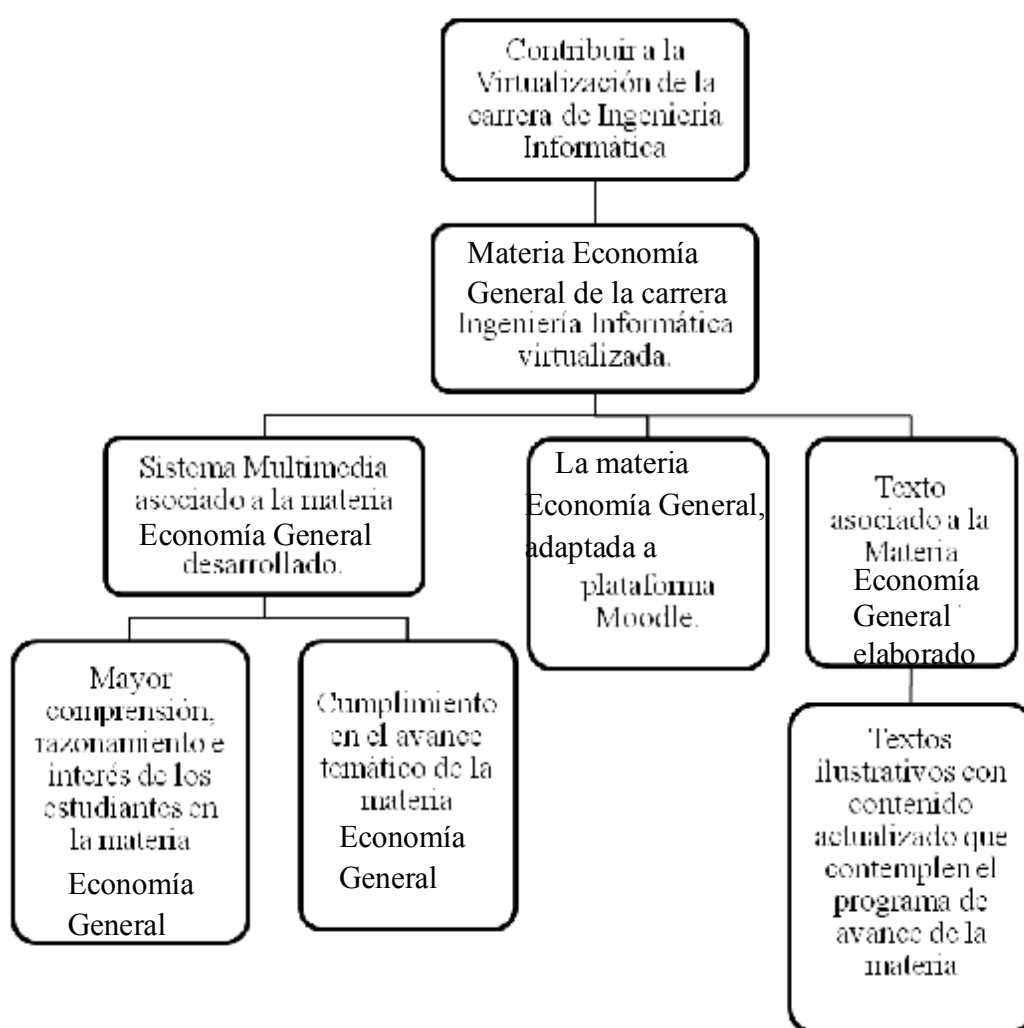


Figura 2: Árbol de Objetivos

I.1.1. Matriz de Marco Lógico

Resumen Narrativo	Indicadores	Medio de Verificación	Supuestos
FIN Contribuir a la Virtualización de la carrera de Ingeniería Informática.	A finales del 2010 la Virtualización de la carrera de Ingeniería Informática alcanza un 40%.	Informe del Director del Departamento de informática y Sistemas con referencia a la Virtualización de la carrera de Ingeniería Informática.	- El programa de Ingeniería Informática implementa los servicios que brinda el proyecto. - Las autoridades universitarias aprueban el proyecto.
PROPOSITO Materia de Economía General de la carrera Ingeniería Informática virtualizada.	Al finalizar el proyecto, al menos un 80% del contenido de la materia de Economía General ha sido virtualizado, (de acuerdo al concepto de	Informe del Director del Departamento de informática y Sistemas certificando la Virtualización de la materia de Economía	Presupuesto suficiente para la implementación de nuevas tecnologías en la educación.

	virtualización adoptado. por el Departamento de Informática y Sistemas), y puesto a disposición de los estudiantes de la carrera Ingeniería Informática.	General abalado por el DIS.	
COMPONENTES			
1. Sistema Multimedia asociado a la materia de Economía General desarrollado.	1.1 Al finalizar el proyecto, se ha desarrollado un sistema multimedia de acuerdo a los requerimientos planteados por los expertos de la materia de Economía General, cubriendo al menos un 80% del contenido oficial.	1.1 Acta de aprobación que exprese la conformidad del producto multimedia firmada por los docentes de Taller III y avalada por los expertos de la materia.	• Situación Social Estable del Departamento que permite el avance continuo del desarrollo del proyecto EVA.
2. Texto asociado a la Materia de	2.1 Al finalizar el proyecto, se ha elaborado un	2.1 Acta de aprobación que exprese la conformidad del	• Información Oportuna

Economía General elaborado. 3. La materia de Economía General, adaptada a la plataforma Moodle.	texto de acuerdo a los requerimientos planteados por los expertos de la materia de Economía General. 3.1 Al finalizar el proyecto, se ha adaptado al Moodle la materia de Economía General, de acuerdo a los requerimientos planteados por los expertos y cubriendo al menos un 80% del contenido oficial.	texto firmada por los docentes de Taller III y avalada por los expertos de la materia. 3.1 Acta de aprobación que exprese la conformidad de la adaptación del producto multimedia a la plataforma Moodle, firmada por los docentes de Taller III y avalada por los expertos de la materia de Economía General.	proporcionada por el docente de la materia “Economía General”
ACTIVIDADES i. Sistema Multimedia asociado a la materia de Economía	Sueldo y Salario 12800 Bs Herramienta principal	Informe de la ejecución presupuestaria.	Los desembolsos se realizan de acuerdo a cronograma.

General a. Planificación b. Diseño y Prototipo c. Instrumentación j. Texto guía de la Materia de Economía General. a. Recopilación y organización de los contenidos de la materia de Economía General. b. Diagramado e impresión k. El Contenido de la materia Economía General adaptado al Moodle. a. Estudio del Moodle b. Elaboración de los documentos de acuerdo al	4800 Bs (computadora) Transporte 960 Bs Mobiliario 1000 Bs Material de escritorio 2000 Bs Varios 3350 Bs COSTO TOTAL PROYECTO 24910 Bs		Existencia y disponibilidad de recursos económicos para el desarrollo del sistema.
---	---	--	---

formato estándar. c. Registro en el Moodle.			
--	--	--	--

Tabla 4: Matriz de Marco Lógico

I.2. Presupuesto / Justificación

ITEM	RUBROS	Aporte Universidad	Otro Aporte	TOTAL (Bs)
20000	SERVICIOS NO PERSONALES			
	21000. Servicios Básicos			800
	22000. Servicios de transporte			960
	23000. Alquileres			4800
	24000. Mantenimiento y reparación			
	25000. Servicios Profesionales y Comerciales			15900
	Sub total rubro			22460
30000	MATERIALES Y SUMINISTROS			
	31000. Alimentos y Productos Forestales			800
	32000. Productos de Papel, Cartón e Impresos			400
	33000. Textiles y Vestuario.			
	34000. Productos Químicos, Combustibles y Lubricantes			
	39000. Productos Varios.			50
	Sub total rubro			1250
40000	ACTIVOS REALES			
	43000. Maquinaria y Equipo.			
	46000. Descripción de estudios y proyectos			

	para inversión			
	49000. Otros Activos			1200
	Sub total rubro			1200
	TOTAL			24910

Tabla 5: Presupuesto / Justificación

I.2.1. Grupo 20000. Servicios no personales

a) SUB GRUPO 21000. Descripción de los gastos de servicios básicos

Partida	Tipo de servicio básico *	Costo	Tiempo mes	Costo Total
21100	Comunicación	50	25 horas	400
21200	Energía Eléctrica	25	8	200
21300	Agua			
21400	Servicios Telefónicos	25	8	200
Total				800

b) SUB GRUPO 22000. Descripción de los gastos de viajes y transporte de personal

Partida	Personal	Lugar	Nº de viajes	Costo unitario*	Costo total
22100	Pasajes				
Total					

Partida	Personal	Lugar	Duración (días)	Costo unitario*	Costo total
22200	Viáticos				
22300	Fletes y Almacenamientos				
22600	Transporte de Personal	Tarija	160	6	960
Total					960
Total sub grupo 22000					960

c) SUB GRUPO 23000. Descripción de los gastos por concepto de alquileres de equipos y maquinarias.

Partida	Alquiler de equipo y maquinaria	Costo unitario	Tiempo mes	Costo total
23100	Alquiler de Edificios			
23200	Alquiler de Equipos y Maquinaria	20 al día	8 meses	4800
23300	Alquiler de Tierras y Terrenos			
Total				4800

d) SUB GRUPO 24000. Descripción mantenimiento y reparación.

Partida	Mantenimiento y reparación de equipo y maquinaria	Costo unitario	Tiempo mes	Costo total
24100	Mantenimiento y Reparación de Edificios y Equipos			
24300	Otros Gastos por Mantenimiento y Reparación			

Partida	Tipo de servicio profesional y comercial *	Cantidad	Costo unitario	Tiempo mes	Costo total
25500	Publicidad				200
25600	Imprenta				400
25700	Capacitación de Personal				
25800	Estudios e Investigaciones Para Proyectos de Inversión		1600	8 meses	12800
25810	Consultores por Producto - ANALISIS - DISEÑO - CONSTRUCCION - PRUEBAS.				2500
25820	Consultores en Línea DIRECTOR DE PROYECTO				
Total					15900

e) SUB GRUPO 25000. Descripción de los gastos en servicios profesionales y comerciales.

I.2.2. Grupo 30000. Materiales y suministros

f) SUB GRUPO 31000. Descripción de los gastos Alimentos y Productos Agroforestales

Partida	Tipo de material *	Cantidad	Costo/Unitario	Total
31110	Refrigerios y Gastos Administrativos	5	Por día	800
31200	Alimento para Animales			
31300	Productos Agroforestales y Pecuarios			
Total				800

g) SUB GRUPO 32000. Descripción del gasto de Productos de Papel, Cartón e Impresos

Partida	Tipo de material *	Cantidad	Costo/Unitario	Total
32100	Papel de Escritorio	10	40 por unidad	400
32200	Productos de Artes Gráficas, Papel y Cartón			
32300	Libros y Revistas			
32400	Textos de Enseñanza			
Total				400

h) SUB GRUPO 33000. Descripción del gasto en textiles y vestuario

Partida	Productos textiles y vestuarios	Cantidad	Costo/Unitario	Total
33100	Hilados y Telas			
33200	Confecciones Textiles			
33300	Prendas de vestir			
33400	Calzados			
Total				

i) SUB GRUPO 34000. Combustibles, Productos Químicos, Farmacéuticos y Otros

Partida	Combustibles, Productos Químicos, Farmacéuticos y Otros	Cantidad	Costo/Unitario	Total
34110	Combustibles y Lubricantes para Consumo			
34200	Productos químicos y Farmacéuticos			
34400	Productos de Cuero y Caucho			
34500	Productos de Minerales no Metálicos y Plásticos			
34600	Productos Metálicos			
34700	Minerales			
34800	Herramientas Menores			
Total				

j) SUB GRUPO 39000. Descripción del gasto en productos varios

Partida	Productos de cuero y caucho	Cantidad	Costo/Unitario	Total
39100	Material de Limpieza			
39400	Instrumental Menor Médico – Quirúrgico			
39500	Útiles de Escritorio y de Oficina			50
39700	Útiles y Materiales Eléctricos			
39800	Otros Repuestos y Accesorios			
Total				

I.2.3. Grupo 40000. Activos Reales

k) SUB GRUPO 43000. Descripción del gasto de Maquinaria y Equipo

Partida	Tipos de productos	Cantidad	Costo/Unitario	Total
43100	Equipo de Oficina y Muebles			800
43200	Maquinaria y Equipo de Producción			
43300	Equipos de Transporte, Tracción y Elevación			
43400	Equipo Médico y de Laboratorio			
43700	Otra Maquinaria y Equipo			400
Total				1200

l) SUB GRUPO 46000. Descripción de estudios y proyectos para inversión

Partida	Productos textiles y vestuarios	Cantidad	Costo/Unitario	Total
46100	Para Construcción de Bienes de Dominio Privado			
Total				

m) SUB GRUPO 49000. Descripción del gasto de Otros Activos

Partida	Tipos de productos *	Cantidad	Costo/Unitario	Total
49100	Activos Intangibles			

I.3. Currículum Vitae

I.3.1. Antecedentes Personales

Machaca Apellido Paterno	Condori Apellido Materno	Liz Carina Nombre	71898787 C.I.
1 de Marzo de 1986 Fecha de nacimiento	Femenino Sexo	B. Germán Buch, Calle Noé Defin Dirección	
Tarija Ciudad	6640418 Teléfono Domicilio	71898787 Celular	liz_carina_m@hotmail.com Correo electrónico

Tabla 6: Antecedentes Personales

I.3.2. Antecedentes académicos

Carrera	Curso/Semestre	Año
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Primer	2004
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Segundo	2004
Ingeniería Informática	Grupo 2 / Tercer	2005
Ingeniería Informática	Grupo 2 / Cuarto	2005
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Quinto	2006
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Sexto	2006
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Séptimo	2007
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Octavo	2007
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Noveno	2009
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Decimo	2009

Tabla 7: Antecedentes Académicos

II. CAPITULO II: COMPONENTES

II.1. Componente 1: EVA- Economía General

II.1.1. Marco Teórico

II.1.1.1. Enfoques Pedagógicos en el Proceso Enseñanza Aprendizaje

II.1.1.1.1. Introducción

Las diferentes teorías pedagógicas se apoyan en teorías ubicadas en otras ciencias: Teoría Psicológica (dimensión individual) Teoría Sociológica (dimensión social) Teoría Pedagógica (modelos pedagógicos), Teoría Antropológica (dimensión cultural).

La educación, en la actualidad se presenta como un gran desafío para enfrentar los problemas de nuestra sociedad que transita decididamente en este nuevo milenio.

El proceso Enseñanza-Aprendizaje que utiliza exclusivamente métodos tradicionales no resulta suficiente para desarrollar en los alumnos las capacidades cognitivas, creativas, reflexivas e investigativas requeridas por la sociedad moderna.

II.1.1.1.2. Estructura y componentes del Proceso de Enseñanza – Aprendizaje (PEA).

Con el interés de examinar los componentes y la estructura del Proceso de Enseñanza Aprendizaje, procedemos de acuerdo a los siguientes criterios:

Primer Criterio: Descomponemos el PEA en sus actividades de Enseñanza y de Aprendizaje, separándolas para el análisis.

Las actividades de Enseñanza-Aprendizaje actúan como unidad de contrarios o polaridad dentro del acto educativo o formativo, tanto en nivel de educación técnica, tecnológica, universitaria y de especialización.

Ninguno de los aspectos por definición es más importante que el otro, ambos conviven en unidad como caras de un mismo proceso. Sin embargo, de acuerdo a las

circunstancias adquieren una importancia relativa. La importancia relativa y la sobre determinación, en un momento dado, de *la enseñanza sobre el aprendizaje o del aprendizaje sobre la enseñanza*, dentro del acto **educativo o formativo** depende principalmente tanto de los desarrollos, perspectivas y urgencias sociales como del influjo y del énfasis del enfoque pedagógico, que se adopte.

Segundo Criterio: Identificar y definir los componentes estructurales del proceso formativo.

Los componentes estructurales del proceso formativo son: *los agentes, la materia del proceso, los objetivos y logros, los métodos, las actividades y ejercicios claves, los medios y recursos y el tiempo*. Considerando el acto educativo como proceso y la dimensión social de la educación se integran también el seguimiento, el control y la evaluación académica. Tales componentes se deben considerar cuando se diseñan los planes de estudios, los ciclos de formación, las franjas curriculares, los planes de curso de las asignaturas y las prácticas profesionales estudiantiles que se convierten en las estrategias de mayor uso del currículo en los niveles de educación superior.

Se debe definir a *los agentes* como los actores o participantes directos del proceso. Son quienes actúan directamente del proceso de Enseñanza Aprendizaje. En la educación superior se reduce al profesor, al estudiante y a los directivos académicos, que intervienen en forma decisiva en los aspectos de orientación, respaldo y complemento al proceso formativo.

Por *materia del proceso* se entiende los contenidos de todo orden que han sido seleccionados, jerarquizados, organizados y puestos a circular en el currículo, constituidos por conocimientos, conceptos y procedimientos, capacidades y desempeños actitudinales y emocionales de carácter científico, humanístico, tecnológico, histórico, estético y técnico que se hacen circular para apropiación del estudiante dentro del proceso.

Los métodos y los procedimientos responden a los objetivos y propósitos del nivel de formación, propician la exposición y apropiación de los conocimientos y la

adquisición de habilidades y actitudes. Los métodos dan cuenta de las regularidades internas y de la lógica de cada área, especialización o disciplina, del proceso de construcción y de reconstrucción del conocimiento por los agentes educativos y de la gramática interna de las actividades de enseñanza y de aprendizaje.

Por *medios, recursos y bibliografía básica* incluimos toda suerte de materiales, equipos e implementos, de recursos visuales, audiovisuales y electromagnéticos incluidas instalaciones, usos del espacio y del tiempo y textos escritos, libro de lecturas y conferencias que han sido seleccionados en el proceso formativo y que están a disposición y uso de profesores y estudiantes.

El *tiempo*, siendo un recurso, lo consideramos aparte por su importancia creciente con los desarrollos urbanos y la complejidad que adquiere la vida social. Su adecuado aprovechamiento en los procesos formativos, tiene gran importancia.

El *control y seguimiento* alude a la acción de responsabilidad ética de los actores sobre sus actividades y competencias de trabajo dentro del acto formativo y deben considerarse inherentes a la autonomía académica y a las libertades de cátedra, de estudio y de investigación y de manera particular al fomento de una ética y una práctica ciudadana responsable.

II.1.1.1.3. Tipos de Modelos Pedagógicos

a) La pedagogía tradicional: Transmisión de conocimientos

Todas las escuelas tradicionales a través de la historia de la educación aceptan de hecho la concepción de que la escuela consiste en transmitir conocimientos de una manera sistemática y acumulativa, de allí la relación, niño, aprendizaje, escuela.

El método básico de aprendizaje es el academicista, verbalista, que dicta sus clases bajo un régimen de disciplina a unos estudiantes que son básicamente receptores, “El profesor, generalmente exige del alumno la memorización de la información que narra y expone, refiriéndose a la realidad como algo estático y detenido; en ocasiones

la disertación es completamente ajena a la experiencia existencial de los alumnos y los contenidos se ofrecen como segmentos de la realidad, desvinculados de su totalidad.”

El maestro dicta la lección a un estudiante que recibirá las informaciones y las normas transmitidas... El aprendizaje es también un acto de autoridad.

El aprendizaje por lo tanto, es logrado con base en la **memorización**, la **repetición**, y la **ejercitación**.

Implicaciones pedagógicas

- La escuela tradicional abandonó el pensamiento creativo del estudiante, colocándolo en su rol netamente pasivo como reproductor de ideas ya elaboradas, dándole gran relevancia al aprendizaje memorístico.
- La inquietud mental, la curiosidad , la magia de la pregunta , fueron ignorados por esta pedagogía

b) Las pedagogías cognitivas: Desarrollo del pensamiento y la creatividad.

Modelo pedagógico cognoscitivista

En el modelo cognoscitivista el rol del maestro está dirigido a tener en cuenta el nivel de desarrollo y el proceso cognitivo de los alumnos. El maestro debe orientar a los estudiantes a desarrollar aprendizajes por recepción significativa y a participar en actividades exploratorias, que puedan ser usadas posteriormente en formas de pensar independiente.

En el modelo cognoscitivista lo importante no es el resultado del proceso de aprendizaje en términos de comportamientos logrados y demostrados, sino los indicadores cualitativos que permiten deducir acerca de las estructuras de conocimientos y los procesos mentales que las generan.

Pedagogías Activas

Las ideas básicas de la educación activa, son las siguientes: La idea de la actividad y del interés. La idea de la vitalidad y espontaneidad. La idea de libertad y de

autonomía. La idea de la individualidad. La idea de la colectividad y de la globalización.

Sin duda, en la actualidad, la educación y la pedagogía se orientan hacia los valores integrales del hombre con fundamentos científicos, hacia valores comunitarios, realidad formativa, práctica, objetiva, donde el educando actúe con libertad, bien orientado, para formar su personalidad integral, en un ambiente adaptado.

c) Constructivismo

Proviene del término latino **Construtio = Construcción**; es un término utilizado para hacer referencia a la integración de varios enfoques psicológicos y pedagógicos que tienen en común la actitud constructiva del estudiante en la formación de su aprendizaje.

El constructivismo es el modelo que mantiene a una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, esta construcción se realiza con los esquemas que la persona ya posee (conocimiento previos), o sea con lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea.

Modelo Constructivista

El modelo Constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales.

Desde el punto de vista constructivista el proceso de enseñanza-aprendizaje cambia radicalmente. Si los estudiantes aprenden construyen sus propios conocimientos a través de un proceso de equilibración dinámica, de conflictos cognitivos de acomodación y asimilación.

Por lo tanto los estudiantes no pueden aprender lo que ellos reciben ya hecho, actualmente ellos aprenden cuando tienen oportunidad de construir; entonces el

sistema se encargará de proporcionar medios suficientes para que el estudiante vaya construyendo su propio conocimiento a medida que van avanzando en los diferentes temas.

El constructivismo constituye una postura filosófica que indica que cada individuo construye su propia realidad subjetiva.

El paradigma constructivista en la educación, indica que es el estudiante quien debe construir el conocimiento, colocándolo en el centro de cualquier estrategia educativa planeada, pero aunque da gran protagonismo al estudiante, también indica y con la misma relevancia que el docente debe ser orientador y guía de este proceso de construcción. Debe existir un profundo respeto por el pensamiento del alumno, generarse un hábito por el pensar para favorecer procesos cognitivos más fuertes y estimular la integración continua entre lo previamente aprendido y los conocimientos adquiridos en el proceso educativo reciente o actual.

Entonces se puede concluir que:

- La pedagogía tradicional desempeñó un papel importante en el siglo XIX al reconocer a la escuela como una institución capaz de formar al individuo que requería la época, por el surgimiento del capitalismo y los avances científico-técnicos alcanzados en esa etapa.
- En la etapa actual, el momento histórico en que vivimos de convulsos cambios económicos, políticos y sociales, exige un mayor vínculo entre las instituciones educativas y su entorno social.
- Es necesaria la búsqueda de estrategias más globalizadas e integrales en la selección de los contenidos a enseñar.
- Es una condición inevitable hacer más activo el proceso de aprendizaje, donde el alumno desempeñe un papel central, darle participación en la construcción y reconstrucción del propio proceso; o sea, que se convierta de objeto en sujeto del aprendizaje.

- El logro de la personalidad del estudiante y del grupo resulta de gran importancia, mediante la enseñanza de una formación integral.
- Resulta imprescindible el vínculo estrecho entre los aspectos afectivos con los cognoscitivos de forma simultánea y cotidiana.
- El egresado debe ser un hombre capaz de enfrentarse a nuevas situaciones profesionales y transformarlas mediante el trabajo en grupo con su equipo.

II.1.1.2. Plan estratégico de desarrollo institucional de la UAJMS.

La responsabilidad de la Universidad Pública Autónoma Boliviana como institución formadora de recursos humanos e intelectuales, promotora de valores e integradora de la conciencia cultural, en la actualidad tiene el reto de formar al hombre y mujer bolivianos por el siglo XXI, caracterizado por fuertes exigencias de un mundo globalizado.

La UAJMS podrá cumplir tan importante misión en la medida que se exija a sí misma la máxima calidad académica y la pertinencia social, por tanto, la UAJMS se plantea la necesidad de proyectar su visión en función de las nuevas exigencias del desarrollo económico y social del país y la región.

II.1.1.2.1. Misión de la U.A.J.M.S (2007-2011)

“Generar y aplicar conocimiento científico y tecnológico e interactuar en el entorno desarrollando, con criterios de equidad e inclusión, procesos de calidad educativa crecientes para una formación competente e integral de la persona, posibilitándola alcanzar con éxito niveles de superación sostenida de competencias pertinentes con el entorno para servir a la sociedad con capacidad y solvencia”.

II.1.1.2.2. Visión de la U.A.J.M.S (2011)

“Una institución pública y autónoma reconocida por su contribución al desarrollo sostenible del país que interactúa con sectores socio-productivos e instituciones educativas de la región y el exterior, despliega una elevada calidad académica en la formación competente e integral de la persona para su inserción exitosa a la actividad productiva y al mercado profesional”.

II.1.1.2.3. Líneas Generales de Acción de la U.A.J.M.S

Caracterizada desde su creación por una enseñanza tradicional, consciente del reto que debe enfrentar ante el escenario mundial, nacional y regional que se le presenta, se ve en la urgente necesidad de reformar su sistema de enseñanza, buscando la excelencia y pertinencia de sus proyectos educativos día a día es por tal razón que emplea el uso de herramientas y entornos en el proceso de Enseñanza Aprendizaje como las TIC's como medio alternativo y de apoyo para el estudiante.

En ese sentido nuestra Casa de Estudios Superiores (U.A.J.M.S.) de acuerdo a los objetivos y misiones propuestas tiene el rol importante de formar profesionales y técnicos de alto nivel, para ello requiere de un cambio en su proyecto pedagógico tradicional por las nuevas tendencias pedagógicas que se dan en la actualidad, donde la enseñanza debe tener muy en cuenta las características del proceso de enseñanza y aprendizaje por medio del uso y empleo de herramientas TIC's las cuales brindaran de una seria de opciones de consulta y ayuda para los estudiantes que se caracteriza por la autogestión y el análisis permanente de esta autogestión.

Los últimos años del siglo XX, se han caracterizado por la velocidad e intensidad de sus transformaciones, en el ámbito científico, tecnológico y económico. Sin embargo, los avances no alcanzaron por igual a los distintos países y, en el seno de éstos, a los distintos sectores sociales. El fin de siglo se caracteriza por la desigualdad en el acceso a los beneficios del desarrollo y una consiguiente agudización de la pobreza. Por tanto, los Estados en general y los sistemas educativos en particular, sobre todo

de aquellos países considerados de menor grado de desarrollo, deben planificar estrategias que modifiquen las actuales tendencias.

En este nuevo escenario en que la educación está inmersa, los aspectos que tienen mayor relevancia son la revolución científico-tecnológica, las NTIC y los procesos de integración y globalización dentro de lo que se ha dado en llamar el nuevo valor del conocimiento en su papel central y estratégico para el logro de un desarrollo sostenible.

Un aspecto importante a considerar es, por ende, la forma cómo se insertan los países en vías de desarrollo en estos procesos, su posicionamiento dependerá del grado de competitividad que tengan, y esto será una consecuencia, cada vez más, del nivel de generación y acumulación de conocimiento que detenten.

Por tanto, la educación en su conjunto, particularmente la Educación Superior adquiere una importancia primordial en el nuevo milenio, ya que el crecimiento económico dependerá en gran medida, del recurso humano, de su inteligencia y capacidad creativa, del saber hacer, de las actitudes y comportamientos. Los Países en vías de desarrollo deberán basar su competitividad en la formación y capacitación de Recursos Humanos de alta calidad, que permita un dominio adecuado de las tecnologías. En este escenario las capacidades de aprendizaje, adaptación y trabajo en equipos multi e interdisciplinarios, el desarrollo de un pensamiento crítico, reflexivo y creativo, la posibilidad de actualización permanente y la adquisición de conocimientos trans-disciplinarios, emergen como fundamentales.

La sociedad actual plantea un nuevo desafío a las Universidades, caracterizado por una mayor calidad de sus procesos y productos. Los perfiles profesionales deberán responder a las nuevas demandas sociales con énfasis en el respeto a la diversidad cultural, una mayor sensibilidad hacia los problemas de la pobreza y revalorización de lo ético y moral.

En los escenarios del tercer milenio, el nuevo orden del conocimiento se caracteriza por pérdida del consenso en la naturaleza de la racionalidad científica, tendencia a

conocimientos más integrados y trans-disciplinarios, cuestionamiento a la objetividad positivista y a la cuantificación como única forma de abordaje de la realidad y fortalecimiento del conocimiento contextualizado. Las nuevas exigencias del conocimiento están poniendo en tela de juicio, el contenido, métodos, lenguajes e instrumentados del quehacer universitario. Los planes y programas de estudio carecen de pertinencia, los currículos se han tornado rígidos y las disciplinas estancas ponen freno a la interdisciplinariedad.

Esto obliga a las universidades a repensar la organización de la generación y difusión del conocimiento. Las nuevas exigencias sociales demandan trasladar el centro de atención de la enseñanza al aprendizaje, del individual a lo colectivo, de la competencia individualista a la solidaridad, éste es un desafío que las instituciones de Educación Superior, no deben soslayar.

II.1.1.2.4. Concepción del profesional a formar

El nuevo modelo pedagógico de la Universidad Autónoma “Juan Misael Saracho”, coherente con su VISION y MISION, responde a la concepción integral potenciando las cualidades humanas y profesionales necesarias, a las que objetivamente aspira nuestra sociedad. Una formación integral del profesional que le permita, con plena conciencia de sus deberes y responsabilidades cívicas y conocimiento sólidos, enfrentar con éxito, de manera independiente y creadora, problemas o situaciones que se le presenten en su esfera de actuación profesional.

La universidad por tanto, formará profesionales con valores éticos, cívicos, morales, con responsabilidad y conciencia social, con pensamiento crítico, reflexivo, creativos, innovadores, emprendedores y con un amplio espíritu de solidaridad, capaces de generar y adecuar conocimientos relevantes e interactuar con éxito en escenarios dinámicos bajo enfoques multidisciplinarios, para contribuir al Desarrollo Humano Sostenible de la sociedad y de la región, mediante la investigación científico

tecnológica y la extensión universitaria, vinculadas a las demandas y expectativas del entorno social.

Esta formación y capacitación debe ser permanente, pudiéndose utilizar varias vías como son las diferentes alternativas de postgrado y de educación continua, en sus distintas modalidades, presencial, semipresencial y a distancia promovidas por la Universidad Autónoma “Juan Misael Saracho” y otras instituciones, así como la actividad de auto superación que debe caracterizar al profesional del mundo contemporáneo.

II.1.1.2.5. Concepción del conocimiento

Ante la realidad imperante de transformar nuestro sistema educativo, se hace necesario incorporar nuevos modelos epistemológicos que propongan, una relación cognoscitiva donde, tanto el sujeto como el objeto mantengan su existencia objetiva y real e interactúen. Esta interacción del sujeto y del objeto, en el proceso de conocimiento, se concreta mediante la práctica social.

Por tanto, el nuevo valor del conocimiento incorpora necesariamente los conceptos de globalización e integración, los cuales propone conocimientos trans-disciplinarios, flexibles y abarcativos, con una consciente formación de base y de apertura continúa hacia nuevos desarrollos buscando la eficiencia unida a la innovación y la creatividad.

La educación de hoy debe estar orientada al desarrollo integral de la personalidad del educando a través de la conjugación de la actividad académica, laboral e investigativa que posibilite la asimilación de los nuevos conocimientos, habilidades, valores y su aplicación en procesos productivos competitivos de la región, tomando en cuenta las dimensiones ambiental, cultural y social además de la económica. Las nuevas exigencias de la época y el valor social que adquiere el conocimiento, otorga una importancia central a la Universidad en la formación de los profesionales, tanto a nivel de pre como postgrado, así como conocimientos de idioma extranjero y de informática que estos deben poseer.

II.1.1.2.6. Concepción de Enseñanza y Aprendizaje

La educación, en la actualidad, se presenta como un gran desafío para enfrentar los problemas de nuestra sociedad que transita decididamente en este nuevo milenio.

La transformación del mundo hace que sea mucho más difícil progresar si no se tienen los conocimientos, habilidades, aptitudes, valores que se forman con una educación de buena calidad.

El progreso enseñanza aprendizaje **tradicional**, centrado en el docente, no resulta suficiente para desarrollar en los alumnos las capacidades cognitivas, creativas, reflexivas e investigativas requeridas por la sociedad moderna.

Es así que, la Universidad Autónoma “Juan Misael Saracho”, caracterizada desde su creación por la enseñanza **tradicional**, consciente del reto que debe enfrentar ante al escenario mundial, nacional y regional que se le presenta, se ve en la urgente necesidad de reformar su sistema de enseñanza, buscando la excelencia y pertinencia en sus proyectos educativos.

En este sentido, Nuestra Superior Casa de Estudios Superiores, de acuerdo con su VISION y MISION, tiene un rol importante en la formación de profesionales y técnicos de alto nivel; para ello, requiere de **un cambio en su modelo pedagógico tradicional**, asumiendo las **nuevas tendencias** pedagógicas, en las cuales el proceso de enseñanza aprendizaje debe basarse en los siguientes principios:

- Un proceso contextualizado vinculado a la realidad concreta en que se desarrolla.
- Carácter creativo y transformador de la enseñanza y del aprendizaje como un **proceso de construcción** de conocimientos, habilidades y cualidades de la personalidad donde el estudiante pasa a ser sujeto de dicho proceso.

Por tanto es importante considerar las características y fases del proceso de asimilación del conocimiento humano, su peculiaridad distintiva como proceso de construcción, en el cual el procesamiento y elaboración de información, la capacidad

de orientarse en una situación concreta y los recursos metodológicos a disposición del educando deben ocupar un lugar central, se hace necesario el desarrollo de una actitud permanente de reflexión sobre la práctica pedagógica y una nueva manera de encarar la formación. El profesor como orientador y guía del aprendizaje del estudiante debe propiciar una relación horizontal más democrática entre los principales actores del proceso enseñanza aprendizaje.

Esta concepción del proceso de enseñanza aprendizaje donde el educador orienta el proceso de formación que tenga sentido para los educandos, construyan su conocimiento partiendo de lo que saben hasta comprender lo que se les enseña, más que enseñar, se trata de enseñar a aprender, lo que exige previamente un esfuerzo de aprender a aprender. Para ello es necesario que el docente utilice métodos que permitan a sus alumnos identificar problemas y elaborar alternativas de solución para los mismos. Por tanto los docentes universitarios requieren de una formación pedagógica, profesional, cultural y científica encaminada fundamentalmente a lograr una formación profesional de calidad.

La docente centrada en el aprendizaje también debe contemplar la formación integral del estudiante, estando siempre presentes los principios, valores éticos, morales, que le permitan utilizar sus capacidades intelectuales con un compromiso ciudadano y conciencia solidaria.

Este sistema permita desarrollar una enseñanza que facilite al estudiante la integración de los conocimientos, armonizarlos y en consecuencia comprenderlos, propiciando un aprendizaje significativo. De esta manera se estimula el desarrollo de su personalidad a través de su participación activa en el proceso de apropiación de los conocimientos y habilidades, donde el docente se convierte en su asesor guía.

Es importante considerar las características y fases del proceso de asimilación del conocimiento humano, su peculiaridad distintiva como proceso de construcción, en el cual el procesamiento y elaboración de información, la capacidad de orientarse en una situación concreta y los recursos metodológicos a disposición del educando deben ocupar un lugar central.

La educación de hoy debe ser futurista de manera que permita la transformación de las **estructuras cognoscitivas** del educando para que sea capaz de asimilar los nuevos conocimientos de la ciencia y la tecnología actual por medio de la investigación y su aplicación en el proceso productivo de la región con posibilidades de competitividad, tomando en cuenta las dimensiones ambiental, cultural y social además de la económica. Por tanto el conocimiento como nuevo valor imperante, otorga importancia central a las universidades, a los graduados universitarios, a los estudios de postgrado a los conocimientos de idiomas y de informática, y a la permanente actualización profesional.

La importancia de la autogestión educativa para la transformación de la enseñanza ha sido subrayada por la UNESCO, ante las graves limitaciones de la educación de el mundo. A partir del estudio de sus experiencias se han elaborado recomendaciones acerca de la importancia de la autogestión, la coestión y la enseñanza mutua, como vías para el perfeccionamiento de la organización y funcionamiento de la escuela, el movimiento en este sentido irá en aumento.

II.1.1.2.7. Enfoque Pedagógico del Proceso de Cambio y Transformación en la Educación Superior.

Dentro de las tendencias que se centran en el interés del aprendizaje, tenemos la pedagogía Constructivista, Cognitivista, Histórico Cultural, la U.A.J.M.S adopta la pedagogía constructivista.

El aprendizaje constructivista supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que finaliza con la adquisición de un conocimiento nuevo.

Pero el proceso no es solo el nuevo conocimiento que se ha adquirido, sino, sobre todo la posibilidad de construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo ya conocido a una situación nueva.

II.1.1.3. Propuesta Pedagógica Para el Proyecto “EVA”

El modelo pedagógico educativo para el proyecto “EVA”, es el modelo constructivista el mismo que la U.A.J.M.S ha elegido para mejorar el PEA en esta institución formadora, caracterizado por qué: “el conocimiento es construido en la mente del aprendiz” Los datos que perciben las personas con sus sentidos y los sistemas cognitivos que utilizan para explorar esos datos existen en la mente de cada uno de ellos.

Sus principios según Kahn y Friedman (1993) y en los que se basará el modelo virtual serán:

- De la instrucción a la construcción. Aprender significa transformar el conocimiento.
- Del refuerzo al interés. Que hace referencia a la motivación que debe tener cada cursante.
- De la obediencia a la autonomía.
- De la coerción a la cooperación.

En resumen constructivista se puede resumir en la siguiente figura:

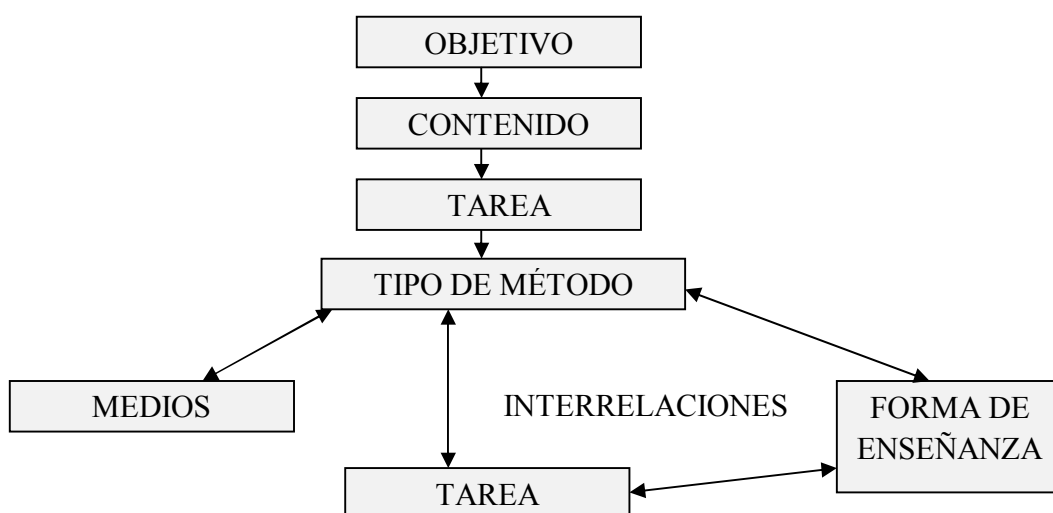


Figura 3: Resumen del enfoque constructivista

II.1.2. Metodología De Desarrollo Del Producto Multimedia

II.1.2.1. Factores De Calidad De Productos Multimedia

II.1.2.1.1. Historia de la Multimedia

Aunque este concepto es tan antiguo como la comunicación humana, ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación), apenas ahora, con el auge de las aplicaciones multimedia para computador, este vocablo entro a formar parte del lenguaje habitual.

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acerca a algo mas a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto o concepto.

Aunque la definición de multimedia es sencilla, hacer que trabaje puede ser complicado. No solo se debe comprender como hacer cada elemento se levante y baile, sino también necesita saber como utilizar las herramientas computacionales y las tecnologías de multimedia para que trabaje en conjunto. Las personas que tejen los hilos de multimedia para hacer una alfombra esplendorosa son desarrolladores de multimedia.

Multimedia estimula los ojos, oídos, yemas de los dedos y, lo mas importante, la mente.

II.1.2.1.2. ¿Qué es Multimedia?

El concepto de Multimedia es amplio, a continuación se hace mención a algunos conceptos declarados por algunos personajes a través de los años:

Permite a los aprendices interactuar activamente con la información y luego reestructurarla en formas significativas personales. Ofrecen ambientes ricos en

información, herramientas para investigar y sintetizar información y guías para su investigación (Schlumpf, 1.990)

Integración de dos o más **medios** de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario mediante el ordenador; video, texto, gráficos, audio y animación controlada con ordenador; combinación de hardware, software y tecnologías de almacenamiento incorporadas para proveer un ambiente de información multisensorial (Galbreath, 1.992)

Multimedia es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos(u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este término entró a formar parte del lenguaje habitual.

El concepto más general acerca de Multimedia es la combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos. Es un tema presentado con lujos de detalles. Cuando conjuga los elementos de multimedia fotografías y animación deslumbrantes, mezclando sonido, vídeo clips y textos informativos.

II.1.2.1.3. Características de un Sistema Multimedia

En el contexto de las tecnologías de la información, los sistemas multimedia deben cumplir las siguientes características:

a) Controlados por ordenador:

La presentación de la información multimedia debe estar controlada por un ordenador, aunque el ordenador también participa en distintos grados en la producción de medios, almacenamiento, edición, transmisión...

b) Integrados:

Los sistemas informáticos (hardware) son el soporte de las aplicaciones multimedia (software) y deben minimizar la cantidad de dispositivos necesarios para su funcionamiento; tarjeta de sonido, tarjeta de vídeo, monitor, mouse, etc.

c) Almacenamiento digital de la información:

Los estímulos que percibimos son magnitudes físicas que varían en función del tiempo y/o del espacio. Para almacenar esa información en un ordenador se la digitaliza para su posterior almacenamiento.

d) La integración

Hace concurrir a diversas tecnologías: de expresión, comunicación, información, sistematización y documentación, para dar lugar a aplicaciones en la educación, la diversión y el entretenimiento, la información, la comunicación, la capacitación y la instrucción. Esta integración está dando lugar a una nueva tecnología, de tipo digital, que emplea la computadora, sus sistemas y periféricos, conocida generalmente como multimedia

e) La digitalización

Convierte a los datos que se integran en impulsos electrónicos, con un código simple de impulso/no-impulso, que corresponden al empleo de un código de dos números digitales: 0 y 1. De allí viene digitalizar y digitalización.

f) La interactividad

Hace que los programas (video o video juego) no se desarrollen de manera lineal, en una sola dirección, con una sola historia o trama, como estamos acostumbrados a verlos y manejarlos.

La interacción implica personalización de la presentación de información

g) Ramificación

Es la capacidad del sistema multimedia para responder a las preguntas del usuario encontrando los datos precisos en una multiplicidad de datos disponibles. Gracias

a la ramificación, cada estudiante puede acceder a la información que le interesa prescindiendo del resto de datos sin un exceso de ramificación.

- h) Usabilidad:** La tecnología debe permitir al usuario la utilización de los sistemas de la manera más sencilla y rápida, sin que haga falta conocer cómo funciona la plataforma ni el título multimedia.
- i) Navegación:** Los sistemas multimedia nos deben permitir navegar en el mar de informaciones cotidianas, haciendo que la navegación sea grata y eficaz. El acceso a información es graduado, rápido, duradero.

II.1.2.1.4. Niveles de Interactividad

Nivel 1: No intervención.

No requiere ningún tipo de intervención por parte del alumno.

Nivel 2: Intervención mental.

El programa solicita del alumno cierta actividad al plantear preguntas, estimular el comentario, recapitula las ideas fundamentales, anuncia ciertos pasajes relevantes.

Nivel3: Intervención en el ritmo de presentación del mensaje.

Es similar al anterior, pero se señalan pausas, en las que se desarrollan distintos tipos de actividad orales, consultas, complementación del material de apoyo.

Nivel4: Intervención en el mensaje (Selección información/ respuestas).

El programa presenta segmentos de información incluyendo opciones. Depende de la respuesta, el programa pasa automáticamente al segmento de información correspondiente.

Nivel 5: Intervención sobre periféricos.

Se trata de sistemas que introducen, en algún momento del programa, elementos pertenecientes a sistemas expertos al mismo.

II.1.2.1.5. Clasificación Según Un Sistema De Navegación

La estructura seguida en una aplicación multimedia es de gran relevancia pues determina el grado de interactividad de la aplicación, por tanto, la selección de un determinado tipo de estructura para la aplicación condicionará el sistema de navegación seguido por el usuario y la posibilidad de una mayor o menor interacción con la aplicación.



Figura 4: Estructura Lineal



Figura 5: Estructura Reticular



Figura 6: Estructura Jerarquizado

Los sistemas de navegación más usuales en relación a la estructura de las aplicaciones son:

- **Lineal.**

El usuario sigue un sistema de navegación lineal o secuencial para acceder a los diferentes módulos de la aplicación, de tal modo que únicamente puede seguir un determinado camino o recorrido. Utilizado en gran parte de las aplicaciones multimedia de ejercitación y práctica o en libros multimedia.

- **Reticular.**

Se utiliza el hipertexto para permitir que el usuario tenga total libertad para seguir diferentes caminos cuando navega por el programa, atendiendo a sus necesidades, deseos, conocimientos, etc. Sería la más adecuada para las aplicaciones orientadas a la consulta de información, por ejemplo para la realización de una enciclopedia electrónica.

- **Jerarquizado.**

Combina las dos modalidades anteriores. Este sistema es muy utilizado pues combina las ventajas de los dos sistemas anteriores (libertad de selección por parte del usuario y organización de la información atendiendo a su contenido, dificultad, etc.).

II.1.2.1.6. Clasificación Según Su Finalidad Y Base Teórica

Se han desarrollado multitud de aplicaciones multimedia, con diferentes objetivos y funciones pedagógicas. Así, tenemos: enciclopedias multimedia, cuentos interactivos, juegos educativos, aplicaciones multimedia tutoriales, etc. La finalidad de las aplicaciones multimedia puede ser predominantemente informativa o formativa, así Bartolomé (1999) diferencia dos grandes grupos de multimedia:

- **Multimedia informativos:**

- **Libros o cuentos multimedia.**

Se parecen a los libros convencionales en formato papel en cuanto a que mantienen una estructura lineal para el acceso a la información, pero en sus contenidos tiene un mayor peso o importancia el uso de diferentes códigos en la presentación de esta información (sonidos, animaciones,...).

- **Enciclopedias y diccionarios multimedia.**

Al igual que las enciclopedias y diccionarios en papel son recursos de consulta de información, por lo que su estructura es principalmente reticular para

favorecer el rápido acceso a la información. Las enciclopedias y diccionarios multimedia utilizan bases de datos para almacenar la información de consulta de forma estructurada, de modo que el acceso a la misma sea lo más rápido y sencillo.

- **Hipermedias. Son documentos hipertextuales.**

Esto es con información relacionada a través de enlaces, que presentan información multimedia. Su estructura es en mayor o menor grado jerarquizada, utilizando diferentes niveles de información. No obstante, los usuarios tienen gran libertad para moverse dentro de la aplicación atendiendo a sus intereses.

II.1.2.1.7. Usabilidad De La Multimedia

La usabilidad se emplea para diseñar interfaces que respondan a necesidades de información del usuario, es decir que sean realmente útiles y productivas a usuarios definidos. Con la usabilidad se llega a diseñar interfaces representativas de la información y contenidos estructurados de acuerdo con la lógica de usuario y las barras de navegación que emplea el usuario para explorar y recorrer el sistema. En la medida en que el sistema es fácil de aprender y fácil de utilizar. Se examinan los siguientes aspectos de usabilidad

1. Facilidad de aprendizaje

Medida en que el usuario novel comprende como utilizar inicialmente el sistema y como a partir de esta utilización llegar a un máximo nivel de conocimiento y uso del sistema. Se utiliza los siguientes indicadores:

- **Predictivo**, Los conocimientos adquiridos por el usuario son suficientes para poder determinar los resultados de sus futuras interacciones
- **Sintetizable**, Habilidad del usuario para evaluar los efectos de las operaciones anteriores al estado actual.
- **Familiar**, Correlación entre el conocimiento que tiene el usuario y el conocimiento que necesita para una interacción efectiva.

- **Consistente**, Medida en que todos los mecanismos son usados siempre de la misma manera.

2. Flexibilidad

Multiplicidad de formas en las que el usuario y el sistema intercambian información.

Se utilizan los siguientes indicadores:

- **Iniciativa de dialogo**, quien tiene la iniciativa en la conducción del dialogo; hay o no libertad para iniciar cualquier acción en el sistema.
- **Dialogo multi-hilo**: Un hilo de dialogo es un subconjunto coherente del mismo. Si el sistema soporta diálogos multi-hilo al mismo tiempo.
- **Migración de tareas**: Transferencias del control, del sistema al usuario y viceversa, para la ejecución de tareas: medida en que se pueda pasara de una tarea a otra, pasar una a segundo plano o repartirse entre ambas.
- **Adaptabilidad**: Si l sistema puede adaptarse a distintos usuarios.

3. Solidez

Se utiliza los siguientes indicadores:

- **Recuperabilidad**: Posibilidad del usuario para corregir una acción una vez que a reconocido un error.
- **Tiempos de respuesta**: Tiempo que necesita el sistema para expresar los cambios al usuario.
- **Adecuación de las tareas**: En que grado los servicios del sistema soportan todas las tareas que el usuario quiere hacer.

4. Mecanismos de soporte

Se consideran los siguientes indicadores:

- **Disponibilidad**: Posibilidad de consultar la ayuda en cualquier momento, si tener que salir de la aplicación

- **Precisión y detalle:** Medida en que la ayuda cubre todo el sistema, con concisión
- **Consistencia,** En términos de contenidos, terminología y estilo.
- **Robustez:** En términos de funcionamiento.
- **Flexibilidad:** En que medida permite interactuar de manera adecuada a las necesidades del usuario.
- **No obstructiva:** Que no impida el uso normal de la aplicación.
- **Organización del texto de ayuda:** Lenguaje, longitud de frase y párrafo; cantidad de textos; espacios en blanco; gráficos e iconos

Todo producto multimedia debe cumplir con ciertos principios:

a) Principio de Usabilidad

La usabilidad hace referencia a la rapidez y facilidad con que las personas llevan cabo ciertas tareas a través del uso de un producto. Serán los usuarios, y no los desarrolladores, los que determinaran finalmente si una aplicación es fácil de usar.

b) Principio de Accesibilidad

Una multimedia debe ser usable y accesible de forma fácil y comprensible para el usuario, salvo que se pretenda lo contrario.

c) Principio de Múltiple Entrada

Se trata de tener presente los tres factores que intervienen en el almacenamiento del conocimiento del ser humano: Factor cognitivo, afectivo y la experiencia previa. Así la forma en que grabamos la información en nuestra memoria depende de la estructura de la información, el impacto afectivo y la experiencia previa.

d) Principio de los Colores

El uso de los colores en las interfaces abarca un papel muy importante porque con ellos se puede expresar muchas emociones donde el usuario sería el mayor afectado. Desencadenan respuestas emocionales en el espíritu humano que varían enormemente dependiendo del color y de la intensidad de éste. Las sensaciones que producen los

colores dependen de factores culturales, ambientales, y muchas veces de los propios prejuicios del usuario.

II.1.2.1.8. Significado de los Colores

El uso de los colores en las interfaces abarca un papel muy importante porque con los colores se pueden provocar muchas emociones o distinciones en la importancia de algunos elementos donde el usuario sería el mayor afectado.

Rojo.- El rojo es exultante y agresivo. También sugiere alarma, peligro, violencia, ira y enfado. En un sistema puede ser usado para llamar la atención, para incitar una acción o para marcar los elementos más importantes, pero cuando es usado en gran cantidad cansa la vista en exceso.

Verde.- El verde es el color de la calma indiferente: no transmite alegría, tristeza o pasión. Está asociado a conceptos como Naturaleza, salud, dinero, frescura, crecimiento, abundancia, fertilidad, plantas, bosques, vegetación, primavera, frescor, esmeralda, honor, cortesía, civismo y vigor.

Azul.- El color azul es reservado y entra dentro de los colores fríos. Expresa armonía, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego, verdad, dignidad, confianza, masculinidad, sensualidad y comodidad, pero también puede expresar melancolía, tristeza, pasividad y depresión. El azul es utilizado ampliamente como color corporativo, por la seriedad y confianza que inspira, y admite buenas gradaciones, pudiendo ser el color dominante en un sistema.

Amarillo.- Es un color que expresar peligro y precaución. Favorece la claridad mental y los procesos lógicos. Como regla general, su uso en un sistema debe quedar limitado a elementos puntuales, procurando siempre que ocupe una zona limitada.

Naranja.- Representa movimiento, actividad, alegría, bienestar, compañerismo, creatividad y tiene una cualidad dinámica muy positiva y energética. Se puede usar para dar un mayor peso visual a ciertos elementos de un sistema, aunque si es brillante llena mucho la vista del usuario.

Negro.- El negro confiere nobleza, elegancia, sobre todo es brillante, es el color de la elegancia, de la seducción, del misterio, del silencio, de la noche, del mal, de la tristeza, la melancolía y se puede usarse como color del contorno de ciertos elementos separadores de espacios o como color de fondos, en cuyo caso en los contenidos de la página deberán predominar los colores claros para que se puedan visualizar correctamente. Es también el color más usado para los textos, debido al alto contraste que ofrece sobre fondos blancos o claros.

El gris.- Es un color asociado a las aplicaciones informáticas, tal vez porque la mayoría de las interfaces gráficas son de color gris o lo contienen.

El blanco.- Representa pureza, inocencia, limpieza, ligereza, juventud, suavidad, paz, felicidad, pureza, inocencia, triunfo, gloria y la inmortalidad. Estos espacios en blanco son elementos de diseño tan importantes como los de color, y se pueden observar con facilidad alejándose de la pantalla del ordenador y entornando los ojos, con lo que distinguiremos mejor las diferentes zonas visuales de la página.

II.1.2.1.9. Aplicaciones de Multimedia

La tecnología de Multimedia resulta de gran ayuda cuando se quiere crear un ambiente en donde existe la motivación y el interés por el aprendizaje, conocimientos, capacitación sobre algún aspecto definido y en donde se necesite romper esquemas para el logro de algún objetivo.

Multimedia En Los Negocios:

Las aplicaciones de multimedia en los negocios incluyen presentaciones, capacitaciones, mercadotecnia, publicidad, demostración de productos, bases de datos, catálogos y comunicaciones en red. El correo de voz y vídeo conferencia, se proporcionan muy pronto en muchas redes de área local (LAN) u de área amplia (WAN).

Multimedia En Las Escuelas:

Las escuelas sin quizás los lugares donde más se necesita multimedia. Multimedia causará cambios radicales en el proceso de enseñanza en las próximas décadas, en particular cuando los estudiantes inteligentes descubran que pueden ir más allá de los límites de los métodos de enseñanza tradicionales.

Multimedia En El Hogar:

Finalmente, la mayoría de los proyectos de multimedia llegarán a los hogares a través de los televisores o monitores con facilidades interactivas, ya sea en televisores a color tradicionales o en los nuevos televisores de alta definición, la multimedia.

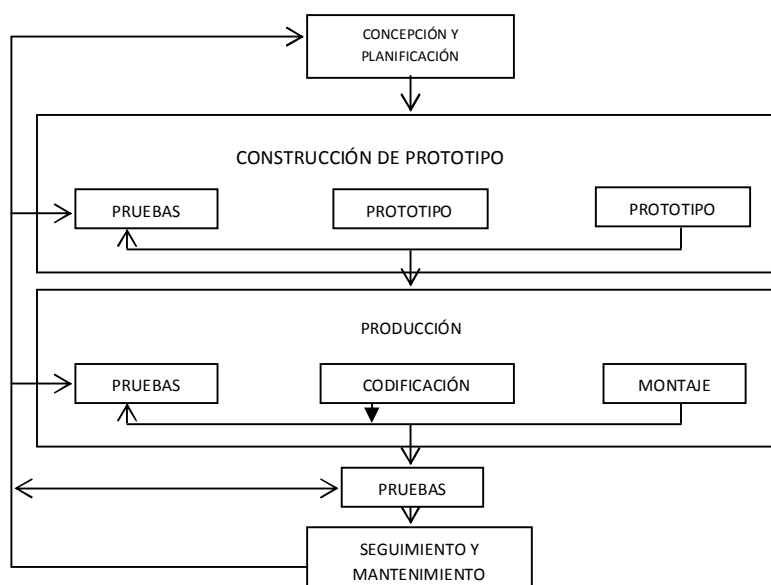


Figura 7: Esquema de un producto multimedia

Multimedia En Lugares Públicos:

En hoteles, estaciones de trenes, centros comerciales, museos y tiendas multimedia estará disponible en terminales independientes o quioscos para proporcionar información y ayuda.

Los quioscos de los hoteles listan los restaurantes cercanos, mapas de ciudad, programación de vuelos y proporcionan servicios al cliente, como pedir la cuenta del

hotel. Los quioscos de museos se utilizan para que los visitantes puedan revisar información detallada específica de cada vitrina.

II.1.2.1.10. Beneficios de la Multimedia

Multimedia mejora las interfaces tradicionales basadas solo en texto y nos proporciona muchos beneficios que atraen y mantienen la atención y el interés. A través de multimedia mejora la retención de la información presentada debido al gran impacto visual que proporciona y puede ser enormemente divertida.

Alguna de sus principales aportaciones son las siguientes:

- **Impacto**, al reunir efectos llamativos como sonido, imágenes y animaciones para crear presentaciones de calidad.
- **Flexibilidad**, el material digital puede ser fácil y rápidamente actualizado y presentado a través de varios medios.
- **Credibilidad**, al utilizar tecnología de punta proyecta la imagen de su empresa hacia nuevas dimensiones de comunicación.
- **Costo-Beneficio**, al aprovechar todos sus recursos e incorporarlos a la presentación multimedia. Los mismos recursos pueden ser utilizados para diversas finalidades y a través de diversos medios y se ahorran recursos en materiales impresos difíciles de actualizar y presentándola en innumerables ocasiones sin ninguna restricción.
- **Interactividad**, el usuario tiene el control y puede acceder a la información precisa que esta buscando, aprendiendo de los temas de su interés e ignorando aquellos que domina y no esta interesado, haciéndolo a su propio ritmo y en el momento en que lo decida.
 - Prestigio, el adecuado uso de estos sistemas Multimedia por el Personal Docente o empresa hace que ganen un mejor prestigio
 - Protección de Derechos, podrá permitir o impedir que los usuarios guarden el video en su disco duro.

II.1.2.1.11. Ciclo de Vida de un Producto Multimedia

El esquema que presenta el desarrollo de un producto multimedia con sus respectivas secuencias es la que se muestra en la figura 7. En este modelo se sigue, como base, la estructura secuencial del ciclo de vida clásico, con la modificación del prototipo, que se realiza utilizando una herramienta autor, que utiliza una filosofía similar a la de las herramientas de cuarta generación. A esto se le añade un control exhaustivo de los errores.

II.1.2.1.12. La Metáfora

Las metáforas son consideradas como aquellas herramientas capaces de facilitar la navegación y el recorrido a través de un programa. Básicamente se trata de la utilización de conceptos y modelos del mundo real, de fácil identificación por parte de los usuarios por su cotidianeidad, con objeto de presentar el volumen de información electrónica contenida en el programa de forma atractiva, y facilitando la comprensión de su estructura y de las operaciones que pueden desarrollarse a partir del mismo.

El objetivo de la utilización de las metáforas en las aplicaciones hipermedia se centra en presentar a los usuarios una mejor comprensión del medio de comunicación o información, una terminología para pensar y actuar sobre los elementos y procedimientos de un determinado sistema.

Las metáforas pueden definirse como simulaciones de espacios conocidos que ayudan a clarificar la naturaleza de los elementos de información que contiene el sistema, y expresando claramente la relación entre ellos. Facilitan a los usuarios la vía de acceso a las herramientas que ya le son conocidas.

Las metáforas integradas en el diseño del interfaz de usuario pueden servir para un doble propósito: organizar y estructurar las tareas llevadas a cabo por el diseñador; y contribuir al aprendizaje del usuario. Esta integración permite aproximarnos cada vez más al modelo conceptual y de aprendizaje cognitivo del usuario. Las metáforas

deben ser: fácilmente comprensibles, para no producir una carga cognitiva adicional; propiciadoras de un aprendizaje significativo e intuitivo para su manejo; de gran adaptabilidad, y flexibilidad, adecuándose a los distintos usuarios; generadoras de transferencias de aprendizajes anteriores a las situaciones nuevas.

Tipos de Metáfora:

Existen dos puntos de vista posibles para ver el comportamiento.

- **Primero.-** Es ver qué tipo de comportamiento le permite realizar al usuario.
- **Segundo.-** Es ver qué comportamiento presenta más allá de las acciones del usuario.

De esta forma podemos ver este sistema como uno en donde dos “actores” se comunican a partir de acciones y respuestas mutuas. Los tipos de metáfora que identificamos por lo anterior son:

- **Metáforas tipo objeto**

Este tipo de metáfora se manifiesta como un objeto (o un conjunto de objetos) que puede ser manipulado de alguna forma. En general, su carácter de objeto se encuentra relacionado a una cierta pasividad o actividad del tipo mecánica (tipo “maquinaria”. Por ejemplo: libro electrónico, agenda, biblioteca, escritorio de sistema operativo visual, la mayor parte de los editores digitales.

- **Metáforas tipo ambiente**

Este tipo de metáfora se manifiesta como un espacio recorrible. Este espacio tiene ciertas características de acuerdo a si está habitado o no, y otros aspectos. Pero su carácter de ambiente se encuentra en relación a algo que puede "ser recorrido" y habitado. Por ejemplo: juegos de simulación de combate, recorridos virtuales de paisajes.

- **Metáforas tipo personaje**

En este tipo de metáfora nos encontramos frente a una simulación de un personaje. Este tiene una voluntad propia y ciertos rasgos de conciencia, principalmente la capacidad de percibir al usuario. Juego de ajedrez, programas de diálogo.

- **Versiones mixtas**

No toda metáfora responde exactamente a esta tipología. Por el contrario, existe gran cantidad de metáforas mixtas que adoptan elementos de los distintos tipos. Un simulador de vuelo puede ser tanto un objeto si el elemento principal es el tablero de comando del avión, o un ambiente en la medida que el espacio recorrido gana protagonismo. Si en la simulación se genera un combate con un enemigo, el cual adquiere cierta estrategia para atacar al usuario, posee cierta captación del comportamiento del usuario, muestra cierta personalidad al comunicarse con el mismo para retarlo a través de la radio del avión, entonces quizás nos estemos acercando a un personaje.

Es interesante observar que cada tipo de metáfora dispone al usuario en un rol particular (o por lo menos en un tipo de comportamiento). En la metáfora de tipo objeto, el usuario se encuentra "fuera" del objeto, el objeto es algo que puede ser "manipulado" por él. Mientras que en el ambiente, el usuario está "dentro" y por lo tanto puede "recorrerlo". Entre el tipo objeto y el tipo personaje, la principal diferencia es la existencia de una cierta conciencia y voluntad.

Otros tipos de metáforas

- **La historia**

Representa un mecanismo duradero y atrayente para la comunicación de información, recomendada para contextos educativos ya que proporciona una estructura de la información familiar y conocida; contribuye a reducir la carga cognitiva de la navegación, y suscita la participación activa y creativa.

Se trata de una narración parcialmente contada con imágenes, en donde el usuario puede intervenir o interactuar en el desarrollo de la misma. Es preciso tener presente

que los usuarios seleccionan sólo aquellos estímulos que captan su atención, y desestiman la información superflua recibida, activando un filtro selectivo que les permita retener sólo lo significativo.

- **Un viaje**

Permite la exploración de un dominio de conocimiento complejo, incluye la definición de visitas guiadas. Su atractivo dependerá de la habilidad del diseñador para presentar itinerarios diversos al usuario. Generalmente, un personaje tiene que realizar un viaje en el tiempo o en el espacio, de tal modo que los ambientes que se recrean en el diseño reproducen los diversos contextos por los que se pasa, así, a nivel cognitivo, el usuario identifica los elementos aprendidos al ubicarlos en espacios concretos, e incorpora nuevos conceptos a través de la asociación.

La libertad de elección del itinerario dota al sistema de gran atractivo, aunque se deberá incorporar pistas, guías de ruta, mapas de orientación, visitas obligadas..., que posibiliten retomar el itinerario y navegación por los contenidos y la información del sistema.

- **Museo**

El conocimiento se presenta tal y como se encuentra expuesto en las paredes de un museo real, las posibles zonas interactivas aparecen vinculadas a iconos que se hallan en un mural o tablón. Al usuario se le deja libertad para que descubra lo que se encuentra tras esos iconos, y así su navegación es abierta. La teoría del aprendizaje que subyace es la del aprendizaje por descubrimiento.

Se deberá tener cuidado para no introducir de modo indiscriminado sorpresas, dado que se corre el riesgo de perder el sentido de la narración. La sensación de que se avanza a alguna parte es la dosis de coherencia, las sorpresas deben proporcionar al usuario la impresión de que está descubriendo algo nuevo que le conducirá al objetivo final.

- **Una ciudad**

La representación de la información va a organizarse en función de los enclaves más representativos que se pueden encontrar en una ciudad: ayuntamiento, hospital, escuela, iglesia, parques... Los hipermedia educativos que lo utilizan coinciden en abordar temáticas relacionadas con aspectos históricos, geográficos y socioculturales de civilizaciones.

La presentación y estructuración del conocimiento de forma compartimentalizada permite un acceso selectivo y en función de la temática concreta, estableciendo los enlaces y relaciones pertinentes entre ellos, fomentando un aprendizaje por asociación e interrelación de ideas.

- **Una isla**

Se trata de una variante de la anterior, ésta suele adoptarse para apoyar relatos de aventuras en contextos de ficción, rodeado de toda suerte de recursos expresivos: faros iluminados, barcos fantasmas, palmeras con cocos, mapas del tesoro, piratas, llaves de cofres... Frecuentemente esta metáfora es utilizada en aplicaciones lúdicas tales como los vídeos juegos o juegos de rol.

- **El estudio cinematográfico**

El entorno creado recuerda a una sala de cine en la que se pueden proyectar todo tipo de producciones audiovisuales. Existen galerías de personajes con distintos vestuarios, escenarios diversos, sonidos, efectos especiales..., focos; además de otras herramientas montadora de imágenes y secuencias, acceso a micrófonos, bandas sonoras..., distintos ángulos de cámara de filmación). Al usuario se le da la posibilidad de ser el propio director de cine. Esa amplia oferta de opciones para la creación generan una gran motivación, y propicia un aprendizaje por descubrimiento al retar al aprendiz a involucrarse en una aventura.

- **Libro o cuento electrónico**

El volumen de la información se halla contenido en páginas electrónicas, que pueden hojearse a modo del tradicional libro de texto, avanzando y retrocediendo por la información.

Es muy común en los cuentos para niños/as, además se presentan viñetas animadas que dotan a la aplicación de gran vitalidad, recreando historietas con la voz, los sonidos onomatopéyicos, los movimientos de los personajes que en ellos aparecen.

Al usuario se le permite acceder a la página del libro o cuento que desee, sin tener que someterse al orden ni el ritmo establecido previamente por el autor.

- **El Campus**

A menudo se presenta un gran espacio virtual en donde se pueden identificar fácilmente los lugares comunes que se encuentran en un entorno universitario: aularios, bibliotecas, servicio de administración, área de recreo o cafetería, salas de estudio..., con el fin de permitir al usuario desplazarse por la información rápidamente apelando a esa analogía que facilita el acceso a los distintos servicios que se pueden encontrar en un aula o campus virtual concebida concretamente para el diseño de entorno para la tele formación.

- **Simulador**

Su importancia radica en que se hace partícipe al usuario de una vivencia, para que sea capaz de interiorizar o desarrollar una serie de informaciones, hábitos, destrezas, esquemas mentales, etc., de ahí que el simulador suela estar integrado por núcleos de información reducidos. Se aplica en diseños de entornos de aprendizaje para reconstruir experiencias de aprendizaje realistas a bajo coste.

Existen simuladores de laboratorios; de vuelo; juegos de rol. Otros recrean actividades de carácter empresarial o formativo, en los que se hace hincapié en la toma de decisiones, la selección de documentación, la aplicación de métodos de solución de problemas.

II.1.2.1.13. **Sistemas de Ayuda**

El objetivo del Análisis de Decisiones es ayudar a enfrentarse a problemas muy complejos debido a la presencia de varias fuentes de incertidumbre, varios objetivos y metas conflictivas. Se estructura siguiendo las etapas del ciclo del Análisis de Decisiones, con el fin de que el lector entienda el significado e importancia de estos modelos y sea capaz de construirlos, con ayuda, tal vez, de algunos programas informáticos.

II.1.2.1.14. **Comportamiento del usuario**

Según al comportamiento del usuario se habla de dos dimensiones posibles de metáforas “**Autonomía y Control**” vs “**Interacción requerida**”, otros autores hacen referencia a un tercero “**Inmersión o presencia**” (dado que su análisis es interactivo en general; no sólo el comportamiento del usuario define la metáfora sino también a que tipos de usuarios va dirigido el sistema como en nuestro caso estudiantes universitarios, por lo que esta dimensión la tomaremos en otro punto) otro enfoque es dividir la primera dimensión (“Autonomía y Control”) en “Caminos prefijados”, “Control localizado” y “Control extendido”. La segunda dimensión (“Interacción requerida”) la divide en “Opciones simples”, “Buscar los caminos”, “Contributaria”.

a) Autonomía y control:

- **Forma en que el usuario puede recorrer (o ejecutar el desarrollo) de la obra:** dependiendo en gran parte del tipo de metáfora pueden presentarse diversas formas en que se va desarrollando la obra. Por ejemplo, la obra puede ser navegada, recorrida, evoluciona según las acciones del usuario.
- **Tipo y nivel de participación del usuario:** se puede medir el nivel y tipo de participación desde los casos en donde esta se reduce a la mera *elección de opciones*, pasando a un nivel más complejo donde el usuario puede *modificar elementos* y por último el caso en el que la metáfora le permita *construir*.

b) Interacción requerida:

- **Tipo de gestos o acciones requeridas en la interacción:** determinadas en gran medida por las interfaces físicas disponibles, existen diferentes tipos de acciones que un usuario puede realizar:

- **Complejidad/simpleza de las acciones requeridas:** existen casos en que la metáfora si bien permite participar con nivel altos (como la construcción) requiere acciones simples (intuitivas) para hacerlo, mientras que existen casos en que las acciones son complicadas o tediosas y generan una distancia entre el usuario y la metáfora.

II.1.2.1.15. Metáfora de Nuestro Sistema

En el sistema desarrollado se empleó la metáfora de una libreta, los aspectos tomados en cuenta fue el usuario al que está dirigido el sistema, tomando en cuenta que el principal beneficiario será el estudiante que cursa la materia de Economía General, se considera que el mismo es un universitario que hace uso diariamente de una agenda.

Otro aspecto tomado en cuenta fue la finalidad de la misma pues, la metáfora tiene un papel importante dentro en el momento de transmitir la información es así que la presente metáfora tiene el fin de mantener la atención del usuario, mostrando una estructura fácil, entretenida e interactiva. La misma se asemeja a la forma de navegación de una enciclopedia virtual, por ser de carácter educativo y su conocimiento en la navegabilidad para la exploración de la información.

El sistema tiene un modelo tipo Tutorial por la estructura lineal y ramificada, se basa en la presentación progresiva de información. Un tutorial normalmente consiste en una serie de pasos que van aumentando el nivel de dificultad y entendimiento, por este motivo, es mejor seguir los tutoriales en su secuencia lógica para que el usuario entienda cada uno de los temas contenidos en el sistema multimedia EVA-Economía General. El término se utiliza mucho en Internet, ya que hay muchos sitios web que ofrecen tutoriales.

II.1.2.2. Metodología de Guiones Para el Desarrollo del Sistema Multimedia

II.1.2.2.1. Fase I: Planificación

II.1.2.2.1.1. Los Contenidos

El desarrollo de los contenidos de un curso de formación va a venir determinado por una serie de aspectos que pasamos a comentar a continuación:

a) Tipos de Software Educativo

El tipo de software educativo puede ser: Tutoría, Práctica, Simulación o hipertexto multimedia.

El sistema multimedia a desarrollar cae en el tipo de software:

Leccionarios

Estructura de información de manera lineal, mantiene un bajo nivel de interacción con el alumno, y tiene como propósito fundamental apoyar la exposición de un tema por parte del maestro.

Ejercitadores

Presentan un problema concreto que el alumno debe resolver. No contiene explicaciones sobre la naturaleza del problema. Para su construcción presupone que el alumno o usuario tiene los conocimientos básicos previos para resolver dicho problema.

Sistemas tutoriales

En estos sistemas se mantiene una interacción continua entre el computador y el alumno o usuario. El sistema lleva registro del estado de avance del usuario en el dominio del tema.

Sistemas tutoriales inteligentes

Tienen las mismas características que los anteriores por eso tienen la propiedad de detectar el nivel de conocimientos que tiene el usuario en relación al tema de objeto.

Esto permite que la exposición del material se personalice, no solo en un punto inicial, sino en las posibles bifurcaciones que contenga.

Simuladores

Una simulación es una presentación fiel de un proceso real. Estos obedecen a un modelo interno que incluye el mayor número de variables que, en efecto, modulan el comportamiento del sistema real. Este tipo de Software Educativo convierte al computador en un laboratorio informático.

Juegos Educativos.

En todos los tipos de Software Educativo se presentan aspectos lúdicos que tienden a mantener la atención sobre la pantalla. Los juegos educativos tienden a dar información al usuario mientras juega.

b) Tipos de Usuarios.

Este aspecto es bastante crucial, puesto que la manera en cómo ha de ser transmitido el conocimiento y evaluado el rendimiento de los usuarios va a depender, entre otros, de los siguientes aspectos:

- Edad
- Nivel de Estudio
- Entorno Sociocultural
- Proceso de Aprendizaje Individual o en Grupo

II.1.2.2.1.2. Metodología De La Formación a Utilizar

Podemos reconocer una serie de metodologías de formación que actualmente se aplican en los entornos multimedia de formación:

Discursivas

Son aquellas que presentan una gran influencia del soporte tradicional de la formación: el libro, suelen ser sencillos en su diseño y debido a su estructura funcional suelen denominarse “pasa páginas”, pues su calidad principal en la navegación es muy equivalente al manejo tradicional del libro.

Exploratorias

Son aquellas cuya cualidad principal es ofrecer al usuario la capacidad de investigar sobre los contenidos sin una pauta fija, permitiendo una navegación y un aprendizaje mediante ensayo y error.

Simulaciones de Entorno

Bastante utilizadas en la actualidad pretenden generar entornos virtuales que simulen los lugares de ocurrencia del proceso formativo. Mediante este procedimiento se recurre al planteamiento de situaciones en dichos entornos y a la evaluación de la toma de decisiones por parte del sujeto que aprende.

II.1.2.2.1.3. Elaboración de contenidos

Tipos de expertos: Son los roles que en este caso le será asignado al director de proyecto:

- Redactor y corrector de texto.
- Diseñador gráfico.
- Especialista en edición de sonido.
- Psicólogo con conocimiento en psicopedagogía.

Las propias Empresas Cliente

Suele ser procedimiento más adecuado, puesto que son los auténticos expertos que conocen, además, la idiosincrasia de la empresa. Los problemas radican en que su dedicación a un proyecto de estas características les limita a continuar con las funciones que desempeñen desde el momento de incorporarse al proyecto.

Controlacion Externa

Si son temas de alta especialización y no se puede contra con los expertos de la empresa cliente, será preciso recurrir a consultores externos. Los problemas suelen radicar en el desconocimiento de las características de la empresa y en los altos costes que conlleva su contratación.

Las propias empresas desarrolladoras del producto

Existen empresas que desarrollan productos multimedia para la información que cuentan con expertos tanto en los aspectos tecnológicos como en los de formación, de esta manera la principal ventaja estriba en un trabajo con grupos homogéneos y que conocen ambos aspectos del desarrollo. En este caso los expertos en formación actúan de interlocutores con los formadores d la empresa y actuando como ingenieros de las adquisición del conocimiento.

II.1.2.2.1.4. Adquisición del conocimiento:

Conocimiento Declarativo

Consideramos el conocimiento declarativo como la adquisición de una base de conocimiento adecuadamente organizada y estructurada, relativa a un dominio de intervención determinada.

Conocimiento Procedimental

El conocimiento procedimental es la adquisición de habilidades de toma de decisión y de resolución de problemas y pertenecientes a dicho dominio.

II.1.2.2.1.5. Contenido del CD

Descripción del contenido del tema en estudio, tomando en cuenta la mejor presentación (casos de uso, planificación pedagógica, lista de subtítulos, etc.) para el mejor entendimiento del tema.

Descripción de texto, se indicará de forma general el tipo de texto, de alineación y tamaño que se usara, además de su justificación.

Descripción de los gráficos, se realizará de forma general tomando en cuenta el tema a desarrollar y su justificación de uso.

El diseño del gráfico tiene como finalidad interpretar el contenido del texto para mejorar la comunicación. Esta comunicación será efectiva si se considera lo siguiente, el encajar de manera consistente el gráfico y de forma adecuada en toda la aplicación.

Si la aplicación es para niños, el estilo de los gráficos debe tener un aspecto infantil o del estilo de “cartones animados”; si la aplicación se mueve en un contexto histórico, los gráficos deben tener un estilo capaz de representar, informar y comunicar al usuario el contexto dado.

Descripción de video, se indicará de forma general el tipo de video que se usará, además de su justificación. El video es un medio ideal para mostrar los atributos dinámicos de un concepto o proceso, en los cuales no alcanza con mostrar una descripción escrita del proceso o imágenes estáticas del mismo.

Descripción de sonido, se indicará de forma general el tipo de sonido que se usará, además de su justificación de uso.

El sonido es un poderoso recurso que se puede utilizar en las aplicaciones para adornar y llamar la atención del usuario. Sin embargo, todos los excesos tienen problemas.

Descripción de colores, se indicará los colores que se usarán en el sistema, además de su justificación de uso, el color es un elemento de información muy valioso para el usuario, pero se debe utilizar con mucha cautela.

Generalmente se utiliza para diferenciar áreas que se están visualizando y asociar los colores con las zonas de la plantilla de cada sesión de la aplicación.

II.1.2.2.1.6. Diseño y Prototipo

El prototipo se convierte en un modelo para la producción, no solo en lo referente al contenido, si no también a las técnicas y procesos que se van a usar durante la fase de producción. Se podría decir que la fase de prototipo es una etapa de experimentación en la que el equipo de producción prueba la tecnología, los métodos y las herramientas para determinar cuales serán más apropiadas en la producción.

Metodología del prototipo

Una metodología es una forma de estructurar la exploración y el diseño. Existen varios tipos de metodologías:

- **Original en Profundidad.**

Esta aproximación consiste en centrarse en una función o área particular de un proyecto global, explorando en esta zona todas las posibilidades. Por ejemplo, esta técnica se puede utilizar para la elaboración del prototipo de un diccionario implementando únicamente la parte referente a una letra. En cierto modo lo que se está haciendo es un proyecto pero a menor escala. Este tipo de metodología es adecuada para proyectos que tienen una estructura repetitiva.

- **Original en Anchura.**

Esta aproximación realiza el esquema general del proyecto antes presentarlo en detalle. Una ventaja de esto es que ayuda a planificar el diseño de la interactividad y establecer la continuidad de un proyecto.

- **Estudios de Diseño.**

Un estudio de diseño es un experimento centrado en un problema de diseño determinado. Un ejemplo sería un estudio para comprobar si es mejor una secuencia de fotografías o una película.

- **Simulación.**

Las ilustraciones muestran aspectos del diseño del producto sin entrar en aspectos relaciones con la funcionalidad ni profundidad del producto. De esta manera se proporciona un vistazo global del diseño del proyecto tanto al equipo de desarrollo como al cliente.

II.1.2.2.2. Fase II: Diseño Y Prototipo

II.1.2.2.2.1. Diseño Del Guión Multimedia

Hay que considerar que independientemente de otros aspectos estamos frente a una aplicación – multimedia y por tanto la metodología de desarrollo “obliga” a pensar en que la organización de nuestros contenidos, conjuntamente con el resto de los materiales multimedia debe tener una lógica a la hora de su presentación, y en cierto modo unas líneas maestras que sirvan de hilo conductor a la aplicación.

En el caso concreto de una aplicación multimedia podemos realizar la sinopsis del guión que estará estructura por los guiones de (contenido, narrativo, icónico, sonido) y además utilizando técnicas de presentación y sincronización hasta llegar al diseño de la estructura del guión.

<i>Nombre de la Universidad</i> Guión de Producción Multimedia de Programas Educativos
Título: Tema: Género: Destinatario Tipo:
Objetivos:

Sinopsis:			
Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido

Tabla 8: Sinopsis del Guion

II.1.2.2.2. Sinopsis del Guión.

Sinopsis es una presentación resumida del proyecto de un programa, contiene el tema y sus líneas generales de desarrollo y tratamiento, aquí no hay un desarrollo en detalle, pero si los contenidos Fundamentales acompañados de una propuesta de desarrollo e indicaciones sobre el tratamiento.

Guión de Contenido,

Va marcando el material textual que se va utilizando en las diferentes secuencias y la manera en la que se va relacionando, es decir si estamos trabajando con los sistemas de gobierno, los aspectos conceptuales referentes a que es un “Gobierno” se desarrollará antes que el de “democracia” que contiene un nivel de especificidad aún mayor.

Esta jerarquización conceptual deberá transmitirse en forma muy clara en el guión, pues muchas veces es utilizada en los programas bajo la generación hipertextual, si bien cuando hablamos aquí de hipertexto nos referimos a un nivel básico y rudimentario del mismo.

Guión Narrativo

Va contando cómo se presenta la información teniendo en cuenta que toda presentación de información es un relato; define la metodología del relato, es decir si es inductivo o deductivo, si comienza de lo particular para terminar en un paneo

general o si el proceso narrativo es inverso. Es la integración plena de los elementos de la cadena de Laswell antes mencionada.

Guión Icónico

Va indicando las imágenes que se tiene disponibles, sean gráficos, fotos, figuras, cuadros, imágenes de video o animación y en qué momento de la narración serán utilizadas; Para ello se las debe distinguir con un nombre o detalle específico como un código (que especifique el tipo de imagen, por ejm: G4 equivale al gráfico número 4) o número secuencial solamente independientemente del tipo.

Guión de Sonido

Se debe desarrollar en forma sincrónica con el guión narrativo; los registros de sonido deberán ser secuenciales y esta secuencialidad se indicará mediante un número de orden, los registros de sonido pueden ser directos o indirectos, según la fuente de la que se a tomado.

Pantalla x: Nombre de la Pantalla	
Imagen y Movie	
Sonido	
Texto	
Acción	

Tabla 9: Descripción por Pantalla

II.1.2.2.2.3. Estructura del Guión Multimedia

Descripción Por Pantalla

Realiza la descripción general o específica del contenido de cada pantalla.

II.1.2.2.2.4. Diagrama de Presentación de Un Documento Multimedia

La presentación de un documento es la forma en que un usuario va a percibir su contenido.

Para facilitar la tarea de diseño de la estructura de presentación, se propone una técnica de modelado denominada Diagrama de Presentación de Documentos (DPD), esta técnica se basa fundamentalmente en las recomendaciones que, al respecto, fue publicado por autores, como Rossi et al. (1996), para el diseño de Interfaces Gráficas de Usuario (GUI) y en la norma ISO 8613 (ODA) de estructuración de documentos de oficina (ISO 1988).

Con un DPD se representa la estructura de una presentación (a la que también denominamos formulario, por corresponder precisamente con el concepto que expresa este término en su aceptación más habitual) en forma de bloques anidados, en cuyo interior se registrarán, en el futuro, los contenidos que constituyan el documento.

Esta estructura se modela a través de Elementos de Presentación (EP), que pueden ser de dos tipos: literales, con un valor constante y fijo para todos los documentos que se visualicen sobre el formulario del que forman parte (por ejemplo, un título, un logotipo, un rótulo o la imagen de un “botón”); y variables, cuyo contenido se corresponderá con el incluido en alguno de los “objetos documentales” (apartados, campos, figuras, sonidos, etc.) que forman parte de la documentación del proyecto multimedia en su conjunto. Además de la naturaleza de los elementos de presentación, existe la posibilidad de establecer en el modelo su multiplicidad (cantidad de ejemplares de un tipo de EP que pueden aparecer en una presentación), existiendo así elementos persistentes, opcionales, múltiples, múltiples-opcionales o excluyentes.

II.1.2.2.5. Sincronización Multimedia

Sincronización temporal y jerárquica, permite una representación de los elementos multimedia, en el que se indica el instante que comenzará la presentación de cada elemento y lo que duraría su aparición en pantalla, utilizando esta técnica se realizó la representación temporal de cada imagen animada que aparecerá en la pantalla del sistema. En la figura 8 se muestra un posible diagrama temporal en el que se indica el instante en el que comenzaría la presentación de cada elemento multimedia y lo que duraría su aparición en pantalla.

Elemento

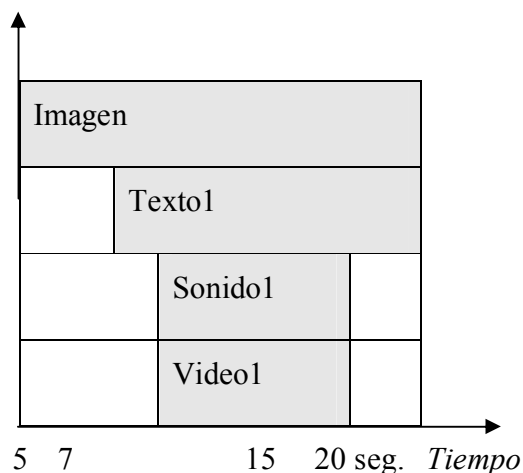


Figura 8: Diagrama de sincronización Temporal

La sincronización jerárquica es una técnica que permite realizar una representación de los elementos multimedia en forma de árbol donde se especifica mediante nodos que elementos serán representados simultáneamente y los que se representan secuencialmente (la aparición de los elementos multimedia se indica de izquierda a derecha). Esta sincronización se da mediante dos variables (x, y): la primera variable (x) nos representa el tiempo de acción o movimiento durante la sincronización en estudio, la segunda variable (y) significa la aparición del elemento en toda la sincronización, como muestra la figura 8.

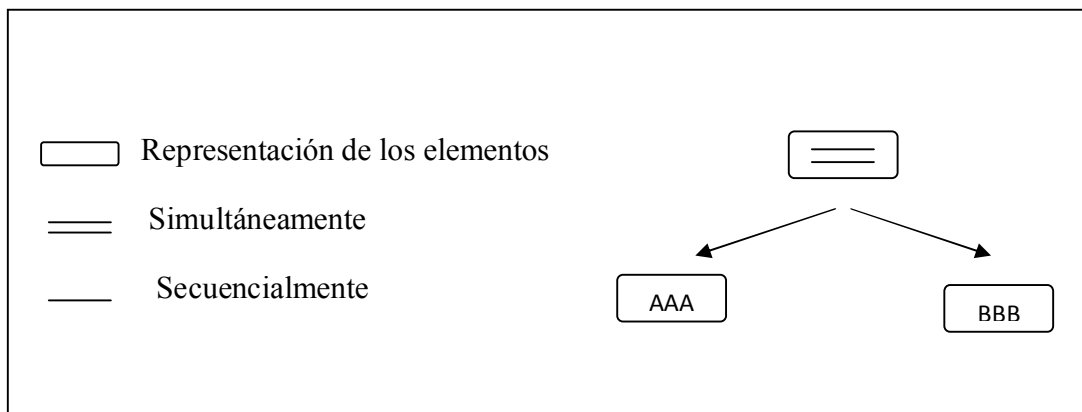


Figura 9: Sincronización Jerárquica

Diseño Navegación.

Se ha de definir la estructura de navegación a través del hiper-documento mediante la realización de modelos navegacionales que representen diferentes vistas del esquema conceptual de la fase anterior. Se trata, en definitiva, de reorganización la información para adaptarla a las necesidades de los usuarios del sistema.

El diseño navegacional se expresa, también con un enfoque orientado a objetos, a través de dos tipos de esquemas o modelos: El denominado Esquema de clases navegacionales, con las posibles vistas del hiper- documento a través de unos tipos predefinidos de clases, llamadas navegacionales, como son los “nodos”, los “enlaces” y otras clases que representan estructuras o formas alternativas de acceso a los nodos, como los “índices” y los “recorridos guiados”; y el Esquema de contexto navegacional, que permite la estructura del hiper- espacio de navegación en sub-espacios para los que se indica la información que será mostrada al usuario y los enlaces que estarán disponibles cuando se acceda a un objeto (nodo) en un contexto determinado.

a) Mapa de navegación

Diagrama general del programa, consiste solamente en mostrar el mapa de navegación de todo el programa.

Descripción de los módulos que integran el programa, información, actividades interactivas, ayuda de evaluación, parámetros.

Diagrama de los principales itinerarios pedagógicos previstos, implícitos del programa y explícitos del alumno.

b) Sistema de navegación.

Entorno transparente que permite que el usuario este siempre orientado y tenga el control de su navegación.

Estructuras de navegación

- ♦ Lineal, el usuario navega secuencialmente de un cuadro o fragmento de la información a otro.
- ♦ Jerárquica, el usuario navega a través de las ramas de la estructura del árbol que se forma dada la lógica natural del contenido.
- ♦ No lineal, el usuario navega libremente a través del contenido del proyecto, sin limitarse a vías predeterminadas.
- ♦ Compuesta, los usuarios pueden navegar libremente (no lineal) pero también están limitados en ocasiones por presentaciones lineales de películas o de información crítica y de datos que se organizan con más lógica en una forma jerárquica.

Elementos de navegación.

Son menús, íconos, botones, elementos hipertextuales.

- ♦ Menús, colección de opciones que aparecen en la pantalla de algún ordenador.
Un proyecto interactivo de multimedia consiste casi siempre en el cuerpo de

información a través del cual navega el usuario oprimiendo una tecla, haciendo clic con el mouse u oprimiendo una pantalla sensible al tacto.

- ♦ Íconos, representación gráfica esquemática para identificar funciones o programas. Los símbolos se llaman íconos que son representaciones simbólicas de objetos o procesos comunes en muchas interfaces gráficas de usuario y siempre operativos.
- ♦ Botones, elementos gráficos que responden a alguna acción o evento al presionar o posicionar sobre ellos. Se tiene tres clases de botones que son: texto, gráficos e íconos.
- ♦ Elementos hipertextuales, son los que ayudan en la navegación de programas o sistemas.

Metáforas que facilitan la comprensión de la navegación

La metáfora puede definirse como la simulación de espacios conocidos que ayudan a clarificar la naturaleza de los elementos de información que contienen el sistema y expresan de forma clara el modo en el que se encuentran relacionados. Facilita a los usuarios la vida de acceso a las herramientas que ya le son conocidas y que le permitirán situarse en el entorno de trabajo. Los tipos de metáforas son los siguientes:

Sistema de ayuda

El objetivo del análisis de decisiones es ayudar a enfrentarse a problemas muy complejos debido a la presencia de varias fuentes de incertidumbre, varios objetivos y metas conflictivas, posibles impactos de las decisiones a largo plazo y sobre distintos grupos de la población, aunque en ocasiones es posible resolverlos solo con la experiencia y la intuición, se ha probado repetidas veces que tales aproximaciones pueden conducir a malas soluciones.

II.1.2.2.2.7. Seguimiento y control de los usuarios

Control de itinerarios

Incluye todo lo referente al marcaje del itinerario seguido por el alumno durante el seguimiento del curso, de esta manera se consigue el doble objetivo de permitir que el alumno recupere el lugar del curso desde el punto que lo abandonó en una sesión previa y que el profesor conozca también los lugares por los que el alumno ha ido pasando.

Seguimiento de la realización de ejercicios

Suele funcionar en paralelo con el anterior, puesto que si dentro de cada tema, unidad, capítulo o módulo se encuentran ejercicios, el sistema puede guardar información sobre la realización o no de los mismos y en caso de haberlos realizado si el resultado ha sido positivo o negativo. Este sistema ayuda tanto al alumno (conoce cuál es su rendimiento en cada momento) como al profesor (permite conocer las dificultades de cada alumno en cada momento del proceso de aprendizaje).

Evaluaciones parciales

Son ejercicios que se presentan de forma sistemática al acabar una unidad didáctica. El alumno recibe un refuerzo después de contestar cada cuestión y al finalizar recibe una nota como calificación de la evaluación.

Evaluaciones finales

Son equivalentes al punto anterior con la salvedad de que corresponden a una evaluación global de todos los contenidos.

Ejercicios prácticos

En algunos sistemas de aprendizaje, más que evaluar los conocimientos teóricos sobre un tema, lo que interesa es saber si se sabe aplicar en la práctica lo aprendido. Estos ejercicios tienen un componente de simulación de los entornos reales que favorece la verosimilitud del planteamiento.

II.1.2.2.2.8. Diseño Del Prototipo.

El prototipo se convierte en un modelo para la producción, no sólo en lo referente al contenido, sino también a las técnicas y procesos que se van a usar durante la fase de producción. Se podría decir que la fase de prototipo es una etapa de experimentación en la que el equipo de producción prueba la tecnología, los métodos y las herramientas para determinar cuáles serán más apropiados en la producción.

Ya que el producto es una simple muestra del proyecto completo es conveniente que en él aparezcan las ideas y capacidades más importantes. De todos los tipos de interacción que aparezcan en el producto también es conveniente que aparezca al menos uno de cada uno de ellos.

Metodología de Prototipo

Una metodología es una forma de estructurar la exploración y el diseño.

La metodología Original en Profundidad.

Esta aproximación consiste en centrarse en una función particular de un proyecto global, explorando en esta zona todas sus posibilidades. Por ejemplo, esta técnica se puede utilizar para la elaboración del prototipo de un diccionario implementado únicamente la parte referente a una letra. En cierto modo lo que esta haciendo es un proyecto pero a menor escala. Este tipo de metodología es adecuada para proyectos que tienen una estructura repetitiva.

Herramienta para el diseño del Prototipo

Las herramientas para hacer prototipos permiten hacer rápidos giros de ideas y soluciones. Estas herramientas no son necesariamente las mismas que se van a utilizar posteriormente en la producción, ya que puede que para realizar el producto final se necesite una herramienta con mas potencia.

Otra opción es producir una propia herramienta para prototipo si se encuentra con la colaboración de un programador experto. Si no se cuenta con un programador

también se puede utilizar una herramienta autor. Algunas de estas herramientas cuentan con plantillas base para acelerar el trabajo de proceso.

Herramientas para el diseño del prototipo

Las herramientas para hacer prototipos permiten hacer giros rápidos de ideas y soluciones, estas herramientas no son necesariamente las mismas que se van a utilizar posteriormente en la producción, por lo que puede que para realizar el producto final se necesite una herramienta con más potencia.

II.1.2.2.2.9. Elección de las herramientas para el desarrollo del proyecto

Herramientas de edición

Un proyecto multimedia necesitas algunas herramientas básicas para organizar el contenido, edición donde se puede construir interfaces como por ejemplo:

- Adobe Photoshop
- Sound Forge
- Sony Vegas
- Flash CS4
- Camtasia
- Total video coverter

Herramientas de autor

Aplicaciones personalizadas, esta se realiza con un propósito o necesidad especial en mente; estas aplicaciones se desarrollan para funcionar como una especie de herramienta autor en la elaboración posterior de la aplicación. A veces sucede que al estar tan perfeccionadas estas herramientas salen posteriormente al mercado para funcionar como herramienta autor.

Herramientas autor, es un programa de propósito general que permite a los diseñadores crear una interfaz para navegar por medios múltiples e introducir el contenido.

Las herramientas autor actuales utilizan tres metáforas distintas para construir el interfaz y organizar el contenido, las cuales son:

- ♦ Cartas y pilas, algunas herramientas autor se presentan como cartas apiladas o como las páginas de un libro. Productos de este tipo son HyperCard y SuperCard, que son particularmente adecuados para proyectos en los que hay un gran número de pantallas con elementos repetitivos.
- ♦ Tiempos y secuencias, el otro tipo de herramientas autor están básicamente orientadas al tiempo. MacroMind Director es una herramienta de este tipo.

Elementos de las herramientas autor, una buena herramienta autor ofrece ciertas características que son útiles en la construcción de proyectos multimedia, estas características son:

- ♦ Facilidad de uso, de esta manera se pueden construir y modificar interfaces rápidamente.
- ♦ Herramientas de interfaz, se refiere a las herramientas que dispone para crear y modificar los medios (gráficos, texto, sonido, etc.).
- ♦ Transiciones, son formas de pasar de una pantalla a otra mediante efectos de disolución, de desplazamiento, de difuminación, etc.
- ♦ Navegación, es la forma en que la herramienta autor nos va permitir movemos a través del contenido.

a) Motores de búsqueda

- ♦ Soporte de medias, una de las primeras características a mirar es la capacidad de soportar distintos tipos y formatos de medias.
- ♦ Capacidades de las plataformas, la plataforma de desarrollo y la plataforma de distribución incidirán forzosamente en la elección de la herramienta autor

a utilizar; algunas son capaces de desarrollar un producto en una plataforma y hacerlo extensible a otra.

- ♦ Entorno de reproducción, si se piensa en realizar un producto para un mercado masivo es aconsejable utilizar una herramienta en la que el producto final no la necesite para ejecutar el producto multimedia desarrollado.
- ♦ Eficiencia, otra característica de una buena herramienta es la medida en que utiliza los recursos de la computadora: La visualización de la pantalla, la gestión de la memoria, la velocidad de operación y la compresión de almacenamiento automática.
- ♦ Lenguajes fuente, la mayoría de las herramientas autor utilizan un lenguaje para proporcionar un mayor control en la creación de interacciones y la adición de características únicas.

Una herramienta de autor es un programa de propósito general que permite a los diseñadores crear una interfaz para navegar por medios múltiples e introducirle contenido.

II.1.2.2.3. Fase III: Producción

II.1.2.2.3.1. Métodos De Producción

En algunos casos el mismo entorno que se utiliza para hacer el prototipo es el mismo que se utiliza para hacer la producción, entonces el proceso de producción consiste en “rellenar” el modelo que se ha creado previamente.

Puede ocurrir que las herramientas del prototipo y de la producción sean diferentes, por lo que el equipo de programadores tendría que elaborar la estructura proporcionada por el prototipo en la herramienta de producción.

En estos dos casos el equipo de programadores debe crear un modelo terminado y optimizado antes de que otros empiecen a duplicar y a integrar elementos, de otra

forma si el modelo no ha sido terminado correctamente cualquier cambio que se realice con posterioridad tengan que repetirse en cada una de las partes del proyecto.

Otro método de producción consiste en utilizar un editor para unir e integrar elementos. Un editor es una plantilla cuyo único propósito es poder desplazar y colocar elementos en su interior; las acciones llevadas a cabo en su interior posteriormente se pasan a texto, ahorrando así una gran cantidad de trabajo al programador, esta técnica tiene la ventaja de facilitar la integración de contenido así como nos permite tener la posibilidad de dividir el proyecto en varias secciones en las que se pueden trabajar por separado.

II.1.2.2.3.2. Elementos Multimedia

a) Video.

Cuando se planea con mucho cuidado la secuencia de video bien ejecutada, puede cambiar drásticamente un producto multimedia. Sin embargo, antes de decidir si conviene agregar un video a un proyecto, es esencial conocer el medio, sus limitaciones y su costo.

Se proporciona ahora las bases para ayudar a entender cómo trabaja el video, los diferentes formatos y estándares para grabarlo y reproducirlo y las diferencias entre el video de computadora y de televisión. Para las propiedades de dinamismo se debe considerar lo siguiente:

Estilo de presentación del video, dependiendo del contexto de la aplicación, la ventana de video debe mantenerse consistente en cada una de sus ocurrencias dentro de la aplicación: ventana con bordes, ventana con opción de video, con opción de re inicialización, con opción de “cerrar ventana”, el tamaño inicial de la ventana, la disponibilidad de cambiar ese tamaño, etc.

Control del usuario, El usuario debe tener la potestad de interrumpir o reiniciar el video tantas veces como él desee. También se debe dar oportunidad de eliminar la

ocurrencia de video, siempre y cuando el dispositivo que se utilice lo permita. Es el caso similar al de utilización de sonido.

Resolución y captura del video, existen muchos videos elaborados con fines educativos, algunos de excelente resolución y otros menos elaborados. Se deben escoger herramientas de hardware y de software sin perder de vista que la combinación debe ser adecuada.

Recursos de almacenamiento y operabilidad, tanto los videos como los sonidos ocupan mucho espacio, por lo tanto es importante estimar la cantidad de recursos (memoria o almacenamiento en disco) que requieren los elementos anteriores y nunca perder de vista el tipo de equipo en los cuales se utilizará la aplicación definitiva.

Utilización de video, el video en movimiento es el elemento de multimedia que puede hacer que una multitud emocionada contenga la respiración en una exposición comercial, o que un estudiante mantenga vivo el interés en un proyecto de enseñanza por computadora.

El video digital es una de las facetas más prometedoras de multimedia y constituye una herramienta poderosa para acercar al usuario a la realidad. También es un método muy efectivo para llevar multimedia a un público acostumbrado a la televisión.

Si se utilizan elementos de video en un proyecto multimedia, se pueden presentar los mensajes en forma efectiva y reforzar la historia que quiere mostrar, y los espectadores tenderán a retener una mayor parte de lo que vean.

Los estándares y formatos para texto digital, imágenes y sonido están establecidos con claridad y son de uso común, pero el video es el elemento más novedoso que se ha integrado a la multimedia. Y sigue retirándose a medida que las tecnologías de transporte, almacenamiento, comprensión y despliegue se mejoran en los laboratorios y en el mercado.

De todos los elementos de multimedia, el video es el que exige mayores requerimientos de la computadora y memoria. Hay que tener en cuenta que una imagen fija de color en la pantalla de la computadora puede requerir hasta 1 MB de

memoria. Si se multiplica esto por 30 (el número de veces por segundo a que debe remplazarse una imagen para dar la sensación de movimiento) se podrá comprobar que se necesitan 30 MB por segundo para reproducir video, o 1.8 gigabytes por minuto o 108 gigabytes por hora.

b) Sonido.

La forma en que se utilice el sonido puede establecer la diferencia entre una presentación multimedia corriente o espectacular. El sonido es quizás el elemento multimedia que más excita los sentidos, es el modo de hablar en cualquier lengua, puede brindar el placer de escuchar música o sorprender con efectos especiales.

Cuando algo vibra en el aire moviéndose crea ondas de presión que se propagan como las del agua en un estanque al arrojarle una piedra, es el sonido. Las ondas del sonido varían en volumen (medido en decibelios dB) y infrecuencia o tono (medido en hertz Hz), muchas ondas se mezclan formando música, lenguaje o solo ruido.

La acústica es la ciencia del sonido, los niveles de presión de sonido, magnitud o volumen, se miden en decibelios que son la relación entre un punto de referencia escogido en una escala logarítmica y el nivel que está realmente experimentándose.

Para la utilización de sonido se debe restringir y considerar las siguientes condiciones de uso:

Repeticiones de sonidos, este recurso se utiliza para informar al usuario del cambio de un modo o escenario dentro de un aplicación, para indicar la ocurrencia de algún error, para advertirle de una operación peligrosa o incorrecta; sin embargo la constante repetición de un mismo sonido puede resultar molesto al usuario, la primera vez puede resultar agradable pero la quinta vez se vuelve insoportable.

Discreción en el uso de sonido, la utilización de sonido debe estar asociada al esquema y estilo de la aplicación, más aún si la aplicación usa sonidos con la única condición de adornar la aplicación, sin que haya una relación directa con lo que se está observando o con lo que el usuario está realizando, ni se debe utilizar sonido alguno ya que entorpece las actividades del usuario y baja el rendimiento de la

aplicación por la cantidad de recursos de memoria que utilizan los sonidos; se debe recordar que los elementos multimedia deben motivar al usuario y mejorar su capacidad de adquisición de conocimiento y otras habilidades intelectuales, no deben ser ofensivos ni intimidar al usuario.

Controlar el sonido, el usuario debe tener control suficiente para habilitar o deshabilitar los sonidos asociados a la aplicación, se le debe el control y la posibilidad de bajar o subir el volumen de tales sonidos, no se debe forzar al usuario a escuchar todos los sonidos.

Tipo de audiencia, los usuarios pueden tener problemas de audición, por lo tanto cuando el sonido incorporado es significativo para que el usuario realice alguna actividad, debe darse la alternativa escrita de tal significación. Bajo estas circunstancias la redundancia no es molesta sino necesaria, sin embargo cuando se realiza el diseño se debe conocer exactamente el tipo de audiencia, por lo tanto se deben prever dos o más versiones de la aplicación para que la aplicación sea lo más versátil posible.

c) Imágenes

Lo que se ve en una pantalla de multimedia es una composición de elementos: texto, símbolo, mapas de bits (parecidos a fotografías), gráficos, imágenes, botones y videos. La combinación de estos elementos, la selección de colores, las herramientas utilizadas y trucos empleados convergen para establecer una conexión visual con el espectador.

Creación de imágenes, las imágenes fijas, pueden ser pequeñas o grandes e incluso ocupar toda la pantalla, puede tener colores, colocarse en cualquier parte de la pantalla, en forma geométrica o asimétrica, puede ser un solo árbol en una colina en invierno, cajas apiladas, texto contra un fondo (tipo mármol, gris, a cuadros), un ingeniero dibujando, una fotografía, etc. Las imágenes fijas se generan en la computadora en dos formas: como mapas de bits (mapas pintados) o como dibujos de vectores (dibujos).

Los mapas de bits se utilizan para obtener imágenes y dibujos complejos que requieren detalles finos, los dibujos realizados con vectores se emplean para hacer líneas, cajas, círculos y otras figuras gráficas que se pueden expresar matemáticamente en términos de ángulos, coordenadas y distancia.

Un objeto dibujado puede llenarse con colores y patrones que pueden ser seleccionado como un solo objeto, la apariencia de ambos tipos de gráficos dependen de la resolución del monitor y de la capacidad del sistema. Ambos tipos de imágenes pueden grabarse en diferentes formatos de archivo y pueden traducirse de una aplicación a otro o de una plataforma a otra.

Generalmente los archivos de imágenes se comprimen para ahorrar memoria y espacio en el disco. Las imágenes fijas acaso sean el elemento más importante del desarrollo del proyecto multimedia, la competencia gráfica, las habilidades de desarrollo de arte gráfica en computadora y en diseño son vitales para el éxito del proyecto pues el usuario juzga su trabajo sobre todo por su impacto.

d) Texto

Un principio destacado en multimedia es la importancia que existen en diseñar etiquetas para los títulos de pantallas, menús y botones de multimedia, utilizando palabras que tengan un significado más preciso para expresar lo que se necesita decir. Por tal razón son elementos vitales de los menús, los sistemas de navegación y el contenido; a continuación mencionamos los formatos de texto:

TXT	Texto universal en formatos ANSI o ASCII
RTF	Rich Text Format (formato de texto enriquecido), son las características de color , negrita, etc.

e) Definición de Hipermedios

- **Hipermedia:** Se crea cuando se incluyen los medios antes mencionados y los ponemos en un formato de hipertexto, sin embargo no existe un estándar

oficial de hipertexto, el autor de una aplicación en hipermedia puede formatear el flujo de información en la forma que él crea conveniente, se recomienda nuevamente seguir el concepto de hipertexto y ser consistente en el formato definido. El concepto de hipertexto significa que su aplicación tiene puntos, nodos definidos y que los enlaces permitan al usuario crear sus propias trayectorias de acceso a información.

- **Texto**, es la base para la mayoría de las aplicaciones de hipermedios, podemos realizar documentos en hipermedia de una forma manual o a través de utilerías que lo hacen automáticamente, conservando las características de posición, aspecto y consistencia. Es una buena idea manejar doble identificación para los puntos de enlace.
- **Dibujo y fotos**, el uso de estos medios puede resultar de gran realce en aplicaciones hipermedia, la clave está en incorporarlos completamente en la aplicación, permitiendo al usuario interactuar con la gráficas, utilizando los enlaces – a – punto y punto – a – nodo para apoyar en la comprensión de la información.
- **Animación**, aún cuando la animación de un destello de luz a sus aplicaciones, es difícil actualmente incorporarlas completamente en la aplicaciones, generalmente se utiliza al poner en movimiento alguna figura al momento de indicárselo con el ratón.
- **Sonido**, este tiene presenta un problema, dado que es imposible darle un clic y además no sería muy útil. En algunas aplicaciones podemos tener sonido de apoyo, el cual se pondrá en funcionamiento de la misma forma que la animación, al momento que el usuario desee escucharlo.
- **Programas de computadoras**, los programas disponibles para el manejo de hipermedia están generalmente limitados a aplicaciones de propósito general, pero día tras día continúan surgiendo nuevos software.
- **Video**, este tiene un problema similar al de la animación y el sonido.

II.1.2.2.3.3. Organización De Los Recursos De Producción

Los recursos de producción constituyen las herramientas y el equipo que se necesitan para producir el contenido para la integración de todo el proyecto.

El programador del proyecto debería intentar automatizar los procesos rutinarios siempre que sea posible, esto se puede hacer fácilmente para comprobar los formatos y los nombres de los ficheros, las ventajas de la automatización son la consistencia y la velocidad.

Equipo

Una consideración muy importante sobre los recursos es el hardware que se necesita para generar, modificar, integrar y probar el contenido; dentro de esta consideración de equipo hay que incluir todo lo necesario para las cámaras, luces, los micrófonos, tarjetas de sonido, los dispositivos de almacenamiento, etc.

Hay desarrolladores que debido a la rápida evolución de la tecnología optan por alquilar equipos en vez de comprarlos.

Formatos de archivos

La elección del formato de los ficheros es una consideración que se debe hacer al principio, por lo que las herramientas de desarrollo suelen soportar un número determinado de formatos; en secuencias, los formatos los formatos elegidos para el texto, imágenes, sonido y películas deben ser compatibles con las herramientas usadas en el proyecto.

II.1.2.2.3.4. Documentación

La documentación puede incluir manuales, tutoriales, guías, libros de trabajo, ayudas, material de información y guías de profesores. La cantidad y el tipo de documentación dependerán de la audiencia y el tipo de producto.

La documentación es mucho más difícil de lo que se pueda pensar en un principio, a veces se realizan varias tareas a la vez para ahorrar tiempo, se empieza a documentar cuando el producto todavía no está terminado.

Tipos de manuales:

Manual de usuario, expone los procesos que el usuario puede realizar con el sistema implantado, para lograr esto es necesario que se detallen todas y cada una de las características que tiene el sistema y la forma de acceder e introducir información. Permite a los usuarios conocer el detalle de que actividades ellos deberán desarrollar para consecución de los objetivos del sistema.

Manual de instalación, expone los pasos que el usuario debe efectuar para poder instalar el sistema en su equipo y poder utilizarlo, permite a los usuarios el detalle de qué actividades deberán desplegar para la correcta instalación del sistema, reúne la información, normas y documentación necesaria para que el usuario conozca y utilice adecuadamente la aplicación.

II.1.2.2.4. Fase IV: Prueba

II.1.2.2.4.1. Pruebas De Puesta A Punto

a) Prueba de interfaz

Estas pruebas mejoran las posibilidades de que el proyecto sea aceptado y utilizado después de que se produzca. Un proyecto se puede estar mejorando continuamente, pero hay que saber el momento en el que parar en base a los objetivos específicamente en la planificación.

Si es posible, sería bueno que los usuarios que van a probar la interfaz investigarán varios prototipos de interfaz.

La prueba de interfaz implica también hacer un balance entre las necesidades del usuario y las posibilidades técnicas actuales.

Prueba de navegación

Puede ocurrir que un sistema de navegación que siga las especificaciones del diseño sea difícil de manejar por los usuarios. Si como resultado de las pruebas ocurre que llegue un momento en que un usuario esté perdido o que necesite información para seguir adelante, entonces los elementos de la navegación necesitan ser revisados.

a) Afinación del prototipo

Cuando se prueba un prototipo pueden aparecer problemas importantes que necesiten un rediseño. El equipo de prototipo debe señalar estos problemas junto a posibles soluciones.

b) Prueba funcional.

El momento de la prueba funcional es el momento de validar las especificaciones de diseño. Teniendo en cuenta la audiencia para la que se va a desarrollar el producto hay que probar el prototipo en el tipo de equipo de peor calidad que pueda tener esta audiencia. Hay que comprobar si se pierde calidad de video o de sonido, si funciona bien en pantallas de distinto tamaño que se pueda utilizar y otros fallos de este tipo. No hay que olvidar de comprobar el producto con dispositivos, tarjetas de sonido, lectores de CD-ROM, fabricados por casas distintas.

c) Prueba de contenido

El propósito de las pruebas de contenidos es asegurarse de que los materiales en el producto multimedia son exactos.

El objetivo de estas pruebas es comprobar tanto el tipo de letra como el enunciado del texto, aunque también se comprueba el contenido de las ilustraciones, los sonidos y las películas. Los expertos en contenidos pueden ser los encargados de llevar esta prueba a acabo. El hecho de que aparezca faltas de ortografías, de gramática o que aparezca una ilustración distinta a la que debería puede distraer a los usuarios del contenido y dañar la credibilidad del producto.

II.1.2.2.4.2. Concepto de Calidad

La calidad se puede definir como “característica o atributo de una cosa”. De esta forma se podría decir que la calidad de los productos puede medirse como una comparación de sus características y atributos. Así, este concepto puede aplicarse a cualquier producto. Uno de los principales objetivos de dar calidad a los productos es minimizar las diferencias entre unidades producidas. Estas diferencias tienen diversos orígenes y, por tanto, distintas y amplias formas de corregirlos, dependiendo de la naturaleza del producto. Lo primordial es tener en cuenta el concepto de brindar calidad a lo que se está realizando.

II.1.2.2.4.3. Aseguramiento de la Calidad de Software

El aseguramiento de la calidad es una actividad inmersa en todo el proceso de ingeniería de software, cubriendo aspectos tales como: métodos y herramientas de análisis, diseño, codificación y prueba; revisiones técnicas formales; el control, de la documentación del software y de los cambios realizados; un procedimiento que asegure un ajuste a los estándares de desarrollo de software (cuando sea posible); y mecanismos de medida y de formación.

II.1.3. Proceso De Desarrollo Del Producto Multimedia.

II.1.3.1. Metodología De Guiones Para el Sistema Multimedia EVA-Economía General.

II.1.3.1.1. FASE I: Planificación

II.1.3.1.1.1. Objetivos y Alcances

▪ Objetivo General

El objetivo general del sistema multimedia EVA-Economía General es:

Diseñar y desarrollar una herramienta multimedia para mantener una interacción continua entre dicho sistema y el alumno mediante controles y actividades que permitan tener una idea sobre el dominio del tema del alumno.

Dada la amplitud de este propósito es preciso planificar objetivos más específicos que agrupados por su afinidad temática.

▪ **Objetivos específicos:**

- Crear una herramienta versátil, que permita simultáneamente la estimulación visual, auditiva y táctil del usuario del sistema.
- Observar y recoger información en cantidad y calidad para utilizar antes, durante y después de la utilización de la herramienta.
- Utilizar una metodología de guiones para el diseño y análisis del sistema multimedia.
- Diseñar una Herramienta Multimedia que permita la incorporación de estímulos visuales y auditivos especialmente significativos para el usuario.

▪ **Planteamiento del Problema**

Necesidad de contar con un material de apoyo educativo de tipo interactivo que fortalezca aun más la enseñanza y aprendizaje de la materia Economía General de la carrera de Ing. Informática, que coadyuve a disminuir las dificultades en el área de educación que imposibilitan o perjudican el buen avance y constante mejora del proceso de Enseñanza – Aprendizaje.

▪ **Alcances:**

- El contenido del sistema multimedia EVA-Economía General se encuentra delimitado de acuerdo con el programa docente 2009 de la materia Economía General.

- Contará con imágenes estáticas, imágenes dinámicas, textos, videos y audio habiendo realizado un análisis para luego diseñarlas de manera que el usuario capte en gran mayoría del contenido de este sistema.
 - El sistema contará con un material didáctico adjunto a producto multimedia que consistirá en evaluaciones, actividades y cuestionarios mediante las cuales el usuario pueda notar el grado de su aprendizaje y quede motivado a aprender más.
 - Además contará con ejercicios propuestos y resueltos para una mejor ejemplificación de la parte práctica del contenido.
 - Mediante su interfaz amigable proporcionará al estudiante una explicación de los contenidos de los temas de forma que sea fácil su asimilación por parte de los estudiantes, además que el estudiante podrá repetir las animación cuantas veces lo requiera.
- **Limitaciones:**
- En el sistema multimedia es necesario especificar que el contenido teórico del sistema no es modificable por considerar el sistema multimedia un producto multimedia que en que caso de asignar o quitar documentación de su contenido se podrá administrar mediante la plataforma Moodle o en caso contrario será necesario elaborar una nueva versión de sistema multimedia.
 - El sistema será implementado en idioma español y no así en otro idioma
 - El sistema estará dirigido a estudiantes del quinto semestre de la carrera de Ingeniería Informática que cursan la materia de Economía General por su programa analítico limitado solo para dichos estudiantes.
 - El software multimedia deberá correr en una computadora que tenga mínimamente las siguientes características:

- Pentium IV 2 Ghz.
- Salida de Audio (Parlantes, audífonos).
- Dispositivos accesorios necesarios (Teclado, Mouse, Adaptadores de audio y video).
- La computadora deberá tener mínimamente las siguientes características en cuanto a software.
 - Windows 98, NT, XP, Vista, 7.
 - Adobe Flash Player®.

Controladores de Audio y Video para los dispositivos conectados

II.1.3.1.1.2. Los Contenidos

El desarrollo de los contenidos del curso de formación viene determinado por una serie de aspectos que pasamos a comentar a continuación:

Tipos de Software Educativo

El sistema multimedia EVA- Economía General es un software a desarrollar es de tipo sistemas tutoriales; porque estos sistemas mantienen una interacción continua entre el computador y el alumno o usuario. El sistema además cuenta con actividades de ejercitación y evaluaciones por unidad temática, adjuntado al sistema, ambos contenidos en un CD.

Tipos de Usuarios

Este aspecto es bastante crucial, puesto que la manera en cómo ha de ser transmitido el conocimiento y evaluado el rendimiento de los usuarios va a depender, entre otros de esto.

Edad. De 16 años en adelante.

- **Nivel de Estudio.** Universitario
- **Entorno Sociocultural.** Los estudiantes en la actualidad se encuentran atravesando una cultura audiovisual, es decir que constantemente están recibiendo información a través de medios tecnológicos visuales y auditivos, por eso la computadora se ha vuelto un elemento importante para la formación de estudiantes de secundaria, universitarios y personas en general en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- **Aprendizaje.** Individual, a través de actividades y evaluaciones.

Las personas que utilizarán este software deben tener conocimientos básicos sobre computación (hardware y software).

II.1.3.1.1.3. Metodología De La Formación a Utilizar

Para el sistema en desarrollo se utilizará un híbrido de la metodología de la formación “**Discursiva**” y la metodología de la formación “**Exploratoria**”. Se utiliza ambas metodologías porque el diseño del sistema tiene soporte tradicional es sencillo en su diseño y entre sus cualidades está el de ofrece al usuario la capacidad de investigar sobre los contenidos, pues su navegación es similar al manejo tradicional de un libro.

Los contenidos de la materia serán proporcionados y actualizados por el personal docente de la materia Economía General.

II.1.3.1.1.3. Elaboración de contenidos

Las Propias Empresas Desarrolladoras del Producto:

Porque el contenido está estructurado por los propios docentes de la materia Economía General y el desarrollador del producto multimedia que incluye aspectos tecnológicos al sistema como ser videos, imágenes animadas, sonidos y otros.

Para la elaboración del sistema multimedia el experto requerido es el propio director del proyecto quien realizara los papeles de:

→ Programador, diseñador, especialista en edición video, redactor y corrector de texto.

II.1.3.1.1.4. Adquisición del conocimiento

Se tomara como base la adquisición del conocimiento “**Declarativo**” ya que el sistema está destinado al apoyo de la formación de universitarios con conocimientos básicos en computación (hardware y software).

II.1.3.1.1.5. Contenido del CD:

Lo que se va a poder observar en el CD en cuanto al tipo de letra, gráficos, sonido y colores se describe a continuación:

Descripción del Contenido del Tema en Estudio: La presentación del tema tendrá los siguientes componentes:

- **Título** Para que el alumno identifique la unidad
- **Subtítulos** Para que el alumno observe como está dividido la unidad
- **Contenido** Será la explicación misma de la lección.
- **Animaciones** Servirán para la ilustración de imágenes y contenidos teóricos.

Descripción de Texto: El texto que posee el sistema será breve en cuanto al contenido del tema, se utilizaran números y letras claras y visibles para el usuario, para una mejor comprensión.

Existe diferencia entre lo que son títulos, subtítulos y el texto del contenido de las unidades temáticas.

Descripción de los Gráficos: Los gráficos que se emplearan en el sistema serán tanto estáticos como animados de para reconocer la opciones así como para identificar las clases.

Descripción de Sonido: Los diversos sonidos existentes en el sistema se reproducirán en el transcurso del tiempo de ejecución y el recorrido de pantallas.

Descripción de video; Los videos que se utilizan en este sistema van a ser editados cuidadosamente buscando plasmar aspectos que teóricamente o con representaciones gráficas estáticas no se pueden explicar bien.

Descripción de Colores: En cuanto a los colores que se van observar en el sistema serán colores que motiven al alumno; pero sin distraerlo para que este se sienta cómodo cuando ingrese al sistema y pueda navegar libremente.

II.1.3.1.2. FASE II: Diseño y Prototipo

II.1.3.1.2.1. Diseño Del Guión Multimedia

Para una mejor comprensión de la fase de Diseño y Prototipo; se presenta los siguientes elementos del guión multimedia, sinopsis del guion, estructura del guión multimedia (descripción por pantalla), diagrama de elementos de pantalla o modelo de presentación de un documento (dpd) y diagrama de sincronización, por último se realiza el diseño funcional (mapa navegacional de todo el sistema).

II.1.3.1.2.2. Guión de Producción Multimedia (Sinopsis del Guión)

<i>Universidad Autónoma “Juan Misael Saracho”</i> Guión del Sistema Multimedia “EVA – Economía General”
Título: Proyecto “EVA –Economía General” Tema: Economía General Género: Educativo. Destinatario Tipo: Estudiantes Universitarios de la Universidad “Juan Misael Saracho”. Autores: Liz Carina Machaca Condori
Objetivos:

-Diseñar un software educativo multimedia en base a los problemas que fueron percibidos, para lograr que el estudiante obtenga mayor inquietud en la materia.			
Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
Pantalla 1 Presentación	Esta es la pantalla de presentación e introducción al Entorno Virtual de Aprendizaje “EVA –Economía General”. La presentación esta compuesta por varias animaciones que salen una tras otra, todas sobre una misma imagen estática de fondo y con un mismo un mismo audio: en primer lugar en pantalla aparece un clip que tiene la imagen de cargar sistema, es ahí donde se habilitan los botones de inhabilitar sonido y la opción de salta introducción, aparecen continuamente animaciones que tienen el objetivo de animar la pantalla mediante líneas que entran y salen de la pantallas y otras como por ejemplo nubes que ayudan a la visualización de nombres que presentan el proyecto como por ejemplo el nombre de la universidad, como también animaciones que indican el aporte de el Departamento de Informática y Sistemas como también	Texto: Imagen: Fondo.jpg F2.pg Animación: fani.swf carg.swf linea.swf ani.swf UAJMS.swf Ani2.swf Tarija.swf Ani4.swf Con el.aswf Aporte.swf Dep.swf Ani5.swf	sonidoF .mp3

	de la materia de Taller III, además de el nombre de el sistema “EVA-Economía General” cada uno de los nombrados anteriormente están contenidos en su propio clip, para finalizar la presentación muestra el clip que nombra a la UAJMS y se habilita la opción de repetir animación como también de entrar al sistema, manteniéndose así la opción de inhabilitar sonido	Y la mat.swf Taller.swf III.swf Ani6.swf Ani7.swf Ani8.swf Pre.swf Mun.swf Ani9.swf El.swf Proy.swf Ani10.swf Eje.swf Ani12.swf Ani13.swf EVA.swf Ani14.swf Ani15.swf Ca.swf Ing.swf Infor.swf Escudo.swf Botones:	
--	---	--	--

		Sonido.btn Saltarp.btn voverl.btn Ingre sist.btn	
Pantalla 2 Menú Principal	Esta es la pantalla “Menú principal” es en esta pantalla donde están los accesos directos a todo el contenido de el sistema multimedia “EVA-Economía General”. En la parte superior izquierda de la pantalla esta escrito de manera estática el nombre de del sistema EVA-Economía General en a parte inferior de mismo se encuentra el logo que identifica al sistema multimedia a continuación siguiendo la misma línea en la parte superior esta el logo de la universidad UAJMS a la derecha del mismo un botón que permite salir del sistema. En la parte central de la pantalla, se visualiza nueve bloques ordenadas en filas y columnas de tres, cada bloque representa un acceso directo, los seis primero representan a los seis temas que contiene la materia, los tres últimos son accesos directos a	Texto: Tarija.txt Autor.txt NombreE.text Imagen: Logo.jpg LogoU.jpg Animación: Fani.swf Menu.swf Botones: Salir.btn	Sonb.mp3

	complementos del sistema como por ejemplo, video, glosario y material didáctico. Para poder acceder a cada uno de estos se pasa el mouse sobre un bloque y es donde se visualiza el nombre del tema o complemento, al hacer doble clic se accede al material nombrado en el bloque. En la parte inferior de la pantalla de manera estática a la mano derecha se nombra al autor del sistema y en la parte central “Tarija-2010”.		
Pantalla 3 Indice- Tema1	Esta es la pantalla de índice del tema 1, organizada por clases. Se muestra una pantalla emergente sobre la pantalla menú principal donde se muestra el número de clases que contiene el tema además de los subtítulos que contiene cada clase. Para poder describir la misma partir de los elementos visibles: en la parte superior de la misma a la izquierda se hace visible el nombre del sistema EVA-Economía General a la izquierda de manera estática se visualiza el escudo de la UAJMS, en la parte central izquierda esta el logo que hace	Texto: NombreE.txt Autor.txt Tarija.txt Imágenes: logoU.jpg logo.jop Animación: Fani.swf Textod.swf ca.swf Botones:	

	referencia al sistema, en la parte central se visualizara un una pantalla a esta la nombraremos pantalla-menú tema, en la parte superior de la pantalla-menú tema se encuentra un texto dinámico que contendrá el nombre del tema, sobre esta misma línea se tiene el botón "Atrás" para permitirá volver al "Menú principal", en la parte central de esta pantalla y contenidos en un componente llamado acordeón(una lista deslizable) de encuentran los subtítulos pertenecientes a cada clase a subtitulo. En la parte inferior de este contenedor de forma estática se tiene un botón que permitirá ingresar al contenido del tema1. En la parte inferior de la pantalla Índice-Tema1 se tiene a la derecha el nombre el autor y en la parte central "Tarija-2010".	Salir.btn Atrás.btn IngreseT.btn Otros: Accor	
Pantalla 4 Tema1	Esta es la pantalla donde se muestra el contenido perteneciente al Tema1 del sistema Multimedia EVA-Economía General, este contenido esta dividido en clases, cada clase contiene un número determinado de subtítulos	Texto: EVA.txt Imagen: Fond.jpg Animación:	Son1.mp3 Sonbo.mp3

	pertenecientes al tema1. En la parte superior de la pantalla se mostrara de manera estática y permanente el nombre de el proyecto sobre un fondo animado, en la parte inferior sobre otro fondo esta vez estático se desplegara la metáfora utilizada, una libreta que esta abierta y por tanto dividida en dos partes: Una de las partes ubicada a la izquierda esta destinada al texto la parte a la mano derecha esta destinada a la animación que corresponde al texto, cada una de estas dos partes de la metáfora contendrá botones que le permitirán ir hacia un texto o animación adelante o regresar un texto o animación. Sobre la metáfora (libreta) a la izquierda se mostrara de forma permanente y mientras continúe navegando en el tema 1 el nombre del tema, a un costado de la metáfora a la mano izquierda se mostraran de forma ordenada una tras otra el numero de clases que contiene el tema, cada clase es un acceso directo a su contenido, En la parte superior derecha de la	Fani.swf Met.swf Fle.swf Ttema.swf Tex.swf Ani.swf Botones: Au.btn vi.btn glo.btn ini.btn temas.btn C1.btn C2.btn C3.btn C4.btn C5.btn C6.btn C7.btn	
--	--	--	--

	metáfora (libreta) se tendrá un botón llamado “Temas” que es el acceso a los temas contenido en el sistema, una vez optado por esta opción se desplegará una pantalla navegable donde estarán contenidos cada uno de los temas a los cuales se podrá acceder una vez hecho clic sobre el nombre del Tema. En la parte inferior derecha de la metáfora (libreta) están ordenados unos tras otro los botones que son accesos directos a los contenidos complementarios del sistema, como por ejemplo: el botón que permitirá deshabilitar el sonido, otros que permiten hacer un acceso directo al video, glosario, y un acceso directo al “Menú principal”.		
Pantalla 5 Indice- Tema2	Esta es la pantalla de índice del tema 2, organizada por clases. Se muestra una pantalla emergente sobre la pantalla menú principal donde se muestra el número de clases que contiene el tema además de los subtítulos que contiene cada clase. Para poder describir la misma partir de los elementos visibles: en la parte superior de la misma a la izquierda se	Texto: NombreE.txt Autor.txt Tarija.txt Imágenes: logoU.jpg logo.jop Animación:	

	hace visible el nombre del sistema EVA-Economía General a la izquierda de manera estática se visualiza el escudo de la UAJMS, en la parte central izquierda esta el logo que hace referencia al sistema, en la parte central se visualizara un una pantalla a esta la nombraremos pantalla-menú tema, en la parte superior de la pantalla-menú tema se encuentra un texto dinámico que contendrá el nombre del tema, sobre esta misma línea se tiene el botón "Atrás" para permitirá volver al "Menú principal", en la parte central de esta pantalla y contenidos en un componente llamado acordeón(una lista deslizable) de encuentran los subtítulos pertenecientes a cada clase a subtitulo. En la parte inferior de este contenedor de forma estática se tiene un botón que permitirá ingresar al contenido del tema2. En la parte inferior de la pantalla Índice-Tema2 se tiene a la derecha el nombre el autor y en la parte central "Tarija-2010".	Fani.swf Textod.swf ca.swf Botones: Salir.btn Atrás.btn IngreseT.btn Otros: Accor	
Pantalla 6	Esta es la pantalla donde se muestra el	Texto:	Son1.mp3

Tema2	contenido perteneciente al Tema2 del sistema Multimedia EVA-Economía General, este contenido esta dividido en clases, cada clase contiene un número determinado de subtítulos pertenecientes al tema. En la parte superior de la pantalla se mostrara de manera estática y permanente el nombre de el proyecto sobre un fondo animado, en la parte inferior sobre otro fondo esta vez estático se desplegara la metáfora utilizada, una libreta que esta abierta y por tanto dividida en dos partes: Una de las partes ubicada a la izquierda esta destinada al texto la parte a la mano derecha esta destinada a la animación que corresponde al texto, cada una de estas dos partes de la metáfora contendrá botones que le permitirán ir hacia un texto o animación adelante o regresar un texto o animación. Sobre la metáfora (libreta) a la izquierda se mostrara de forma permanente y mientras continúe navegando en el tema el nombre del tema, a un costado de la metáfora a la mano izquierda se mostraran de forma	EVA.txt Imagen: Fond.jpg Animación: Fani.swf Met.swf Fle.swf Ttema.swf Tex.swf Ani.swf Botones: Au.btn vi.btn glo.btn ini.btn temas.btn C1.btn C2.btn C3.btn C4.btn C5.btn	Sonbo.mp3
-------	--	--	-----------

	ordenada una tras otra el numero de clases que contiene el tema, cada clase es un acceso directo a su contenido, En la parte superior derecha de la metáfora (libreta) se tendrá un botón llamado “Temas” que es el acceso a los temas contenido en el sistema, una vez optado por esta opción se desplegara una pantalla navegable donde estarán contenidos cada uno de los temas a los cuales se podrá acceder una vez hecho clic sobre el nombre del Tema. En la parte inferior derecha de la metáfora (libreta) están ordenados unos tras otro los botones que son accesos directos a los contenidos complementarios del sistema, como por ejemplo: el botón que permitirá deshabilitar el sonido, otros que permiten hacer un acceso directo al video, glosario, y un acceso directo al “Menú principal”.		
Pantalla 7 Indice- Tema3	Esta es la pantalla de índice del tema 3, organizada por clases. Se muestra una pantalla emergente sobre la pantalla menú principal donde se muestra el número de clases que contiene el tema además de los subtítulos que contiene	Texto: NombreE.txt Autor.txt Tarija.txt Imágenes:	

	cada clase. Para poder describir la misma partir de los elementos visibles: en la parte superior de la misma a la izquierda se hace visible el nombre del sistema EVA-Economía General a la izquierda de manera estática se visualiza el escudo de la UAJMS, en la parte central izquierda esta el logo que hace referencia al sistema, en la parte central se visualizara un una pantalla a esta la nombraremos pantalla-menú tema, en la parte superior de la pantalla-menú tema se encuentra un texto dinámico que contendrá el nombre del tema, sobre esta misma línea se tiene el botón "Atrás" para permitirá volver al "Menú principal", en la parte central de esta pantalla y contenidos en un componente llamado acordeón (una lista deslizable) de encuentran los subtítulos pertenecientes a cada clase a subtitulo. En la parte inferior de este contenedor de forma estática se tiene un botón que permitirá ingresar al contenido del tema3. En la parte inferior de la pantalla Índice-Tema3 se tiene a la derecha el	logoU.jpg logo.jop Animación: Faniswf Textod.swf ca.swf Botones: Salir.btn Atrás.btn IngreseT.btn Otros: Accor	
--	---	---	--

	nombre el autor y en la parte central”Tarija-2010”.		
Pantalla 8 Tema3	Esta es la pantalla donde se muestra el contenido perteneciente al Tema3 del sistema Multimedia EVA-Economía General, este contenido esta dividido en clases, cada clase contiene un número determinado de subtítulos pertenecientes al tema. En la parte superior de la pantalla se mostrara de manera estática y permanente el nombre de el proyecto sobre un fondo animado, en la parte inferior sobre otro fondo esta vez estático se desplegara la metáfora utilizada, una libreta que esta abierta y por tanto dividida en dos partes: Una de las partes ubicada a la izquierda esta destinada al texto la parte a la mano derecha esta destinada a la animación que corresponde al texto, cada una de estas dos partes de la metáfora contendrá botones que le permitirán ir hacia un texto o animación adelante o regresar un texto o animación. Sobre la metáfora (libreta) a la izquierda se mostrara de forma	Texto: EVA.txt Imagen: Fond.jpg Animación: Fani.swf Met.swf Fle.swf Ttema.swf Tex.swf Ani.swf Botones: Au.btn vi.btn glo.btn ini.btn temas.btn C1.btn C2.btn C3.btn C4.btn	Son1.mp3 Sonbo.mp3

	permanente y mientras continúe navegando en el tema el nombre del tema, a un costado de la metáfora a la mano izquierda se mostraran de forma ordenada una tras otra el numero de clases que contiene el tema, cada clase es un acceso directo a su contenido, En la parte superior derecha de la metáfora (libreta) se tendrá un botón llamado “Temas” que es el acceso a los temas contenido en el sistema, una vez optado por esta opción se desplegara una pantalla navegable donde estarán contenidos cada uno de los temas a los cuales se podrá acceder una vez hecho clic sobre el nombre del Tema. En la parte inferior derecha de la metáfora (libreta) están ordenados unos tras otro los botones que son accesos directos a los contenidos complementarios del sistema, como por ejemplo: el botón que permitirá deshabilitar el sonido, otros que permiten hacer un acceso directo al video, glosario, y un acceso directo al “Menú principal”.	C5.btn C6.btn	
Pantalla 9 Indice-	Esta es la pantalla de índice del tema 4, organizada por clases. Se muestra una	Texto: NombreE.txt	

Tema4	pantalla emergente sobre la pantalla menú principal donde se muestra el número de clases que contiene el tema además de los subtítulos que contiene cada clase. Para poder describir la misma partir de los elementos visibles: en la parte superior de la misma a la izquierda se hace visible el nombre del sistema EVA-Economía General a la izquierda de manera estática se visualiza el escudo de la UAJMS, en la parte central izquierda esta el logo que hace referencia al sistema, en la parte central se visualizara un una pantalla a esta la nombraremos pantalla-menú tema, en la parte superior de la pantalla-menú tema se encuentra un texto dinámico que contendrá el nombre del tema, sobre esta misma línea se tiene el botón "Atrás" para permitirá volver al "Menú principal", en la parte central de esta pantalla y contenidos en un componente llamado acordeón(una lista deslizable) de encuentran los subtítulos pertenecientes a cada clase a subtitulo. En la parte inferior de este contenedor de forma estática se tiene un botón que	Autor.txt Tarija.txt Imágenes: logoU.jpg logo.jop Animación: Faniswf Textod.swf ca.swf Botones: Salir.btn Atrás.btn IngreseT.btn Otros: Accor	
-------	--	--	--

	permitirá ingresar al contenido del tema4. En la parte inferior de la pantalla Índice-Tema4 se tiene a la derecha el nombre el autor y en la parte central”Tarija-2010”.		
Pantalla 10 Tema4	Esta es la pantalla donde se muestra el contenido perteneciente al Tema4 del sistema Multimedia EVA-Economía General, este contenido esta dividido en clases, cada clase contiene un número determinado de subtítulos pertenecientes al tema. En la parte superior de la pantalla se mostrara de manera estática y permanente el nombre de el proyecto sobre un fondo animado, en la parte inferior sobre otro fondo esta vez estático se desplegara la metáfora utilizada, una libreta que esta abierta y por tanto dividida en dos partes: Una de las partes ubicada a la izquierda esta destinada al texto la parte a la mano derecha esta destinada a la animación que corresponde al texto, cada una de estas dos partes de la metáfora contendrá botones que le permitirán ir hacia un texto o	Texto: EVA.txt Imagen: Fond.jpg Animación: Fani.swf Met.swf Fle.swf Ttema.swf Tex.swf Ani.swf Botones: Au.btn vi.btn glo.btn ini.btn temas.btn	Son1.mp3 Sonbo.mp3

	animación adelante o regresar un texto o animación. Sobre la metáfora (libreta) a la izquierda se mostrara de forma permanente y mientras continúe navegando en el tema el nombre del tema, a un costado de la metáfora a la mano izquierda se mostraran de forma ordenada una tras otra el numero de clases que contiene el tema, cada clase es un acceso directo a su contenido, En la parte superior derecha de la metáfora (libreta) se tendrá un botón llamado “Temas” que es el acceso a los temas contenido en el sistema, una vez optado por esta opción se desplegara una pantalla navegable donde estarán contenidos cada uno de los temas a los cuales se podrá acceder una vez hecho clic sobre el nombre del Tema. En la parte inferior derecha de la metáfora (libreta) están ordenados unos tras otro los botones que son accesos directos a los contenidos complementarios del sistema, como por ejemplo: el botón que permitirá deshabilitar el sonido, otros que permiten hacer un acceso directo al video, glosario, y un acceso directo al	C1.btn C2.btn C3.btn C4.btn	
--	--	---	--

	“Menú principal”.		
Pantalla 11 Indice- Tema5	Esta es la pantalla de índice del tema 5, organizada por clases. Se muestra una pantalla emergente sobre la pantalla menú principal donde se muestra el número de clases que contiene el tema además de los subtítulos que contiene cada clase. Para poder describir la misma partir de los elementos visibles: en la parte superior de la misma a la izquierda se hace visible el nombre del sistema EVA-Economía General a la izquierda de manera estática se visualiza el escudo de la UAJMS, en la parte central izquierda esta el logo que hace referencia al sistema, en la parte central se visualizara un una pantalla a esta la nombraremos pantalla-menú tema, en la parte superior de la pantalla-menú tema se encuentra un texto dinámico que contendrá el nombre del tema, sobre esta misma línea se tiene el botón ”Atrás” para permitirá volver al “Menú principal”, en la parte central de esta pantalla y contenidos en un componente llamado acordeón(una lista deslizable) de encuentran los subtítulos	Texto: NombreE.txt Autor.txt Tarija.txt Imágenes: logoU.jpg logo.jop Animación: Fani.swf Textod.swf ca.swf Botones: Salir.btn Atrás.btn IngreseT.btn Otros: Accor	

	pertenecientes a cada clase a subtítulo. En la parte inferior de este contenedor de forma estática se tiene un botón que permitirá ingresar al contenido del tema5. En la parte inferior de la pantalla Índice-Tema5 se tiene a la derecha el nombre el autor y en la parte central "Tarija-2010".		
Pantalla 12 Tema5	Es en esta pantalla donde se muestra el contenido perteneciente al Tema5 del sistema Multimedia EVA-Economía General, este contenido esta dividido en clases, cada clase contiene un número determinado de subtítulos pertenecientes al Tema5. En la parte superior de la pantalla se mostrara de manera estática y permanente el nombre de el proyecto sobre un fondo animado, en la parte inferior sobre otro fondo esta vez estático se desplegara la metáfora utilizada, una libreta que esta abierta y por tanto dividida en dos partes: Una de las partes ubicada a la izquierda esta destinada al texto, y la parte a la mano derecha esta destinada a la animación que corresponde al	Texto: EVA.txt Imagen: Fond.jpg Animación: Fani.swf Met.swf Fle.swf Ttema.swf Tex.swf Ani.swf Botones: Au.btn vi.btn glo.btn	Son1.mp3 Sonbo.mp3

	texto, cada una de estas dos partes de la metáfora contendrá de botones que le permitirán ir hacia un texto o animación adelante o regresar un texto o animación. Sobre la metáfora (libreta) a la izquierda se mostrara de forma permanente y mientras continúe navegando en el Tema el nombre del tema, a un costado de la metáfora a la mano izquierda se mostraran de forma ordenada una tras otra el numero de clases que contiene el tema, cada clase es un acceso directo a su contenido, En la parte superior derecha de la metáfora (libreta) se tendrá un botón llamado “Temas” que es el acceso a los temas contenido en el sistema, una vez optado por esta opción se desplegara una pantalla navegable donde estarán contenidos cada uno de los temas a los cuales se podrá acceder un vez hecho clic sobre el nombre del Tema. En la parte inferior derecha de la metáfora (libreta) están ordenados unos tras otro los botones que son accesos directos a los contenidos complementarios del sistema, como por ejemplo: video, glosario, y un	ini.btn temas.btn C1.btn C2.btn C3.btn C4.btn	
--	--	--	--

	acceso directo al “Menú principal”.		
Pantalla 13 Indice- Tema6	Esta es la pantalla de índice del tema 6, organizada por clases. Se muestra una pantalla emergente sobre la pantalla menú principal donde se muestra el número de clases que contiene el tema además de los subtítulos que contiene cada clase. Para poder describir la misma partir de los elementos visibles: en la parte superior de la misma a la izquierda se hace visible el nombre del sistema EVA-Economía General a la izquierda de manera estática se visualiza el escudo de la UAJMS, en la parte central izquierda esta el logo que hace referencia al sistema, en la parte central se visualizara un una pantalla a esta la nombraremos pantalla-menú tema, en la parte superior de la pantalla-menú tema se encuentra un texto dinámico que contendrá el nombre del tema, sobre esta misma línea se tiene el botón ”Atrás” para permitirá volver al “Menú principal”, en la parte central de esta pantalla y contenidos en un componente llamado acordeon(una lista deslizable) de encuentran los subtítulos	Texto: NombreE.txt Autor.txt Tarija.txt Imágenes: logoU.jpg logo.jop Animación: Faniswf Textod.swf ca.swf Botones: Salir.btn Atrás.btn IngreseT.btn Otros: Accor	

	pertenecientes a cada clase a subtítulo. En la parte inferior de este contenedor de forma estática se tiene un botón que permitirá ingresar al contenido del tema6. En la parte inferior de la pantalla Índice-Tema6 se tiene a la derecha el nombre el autor y en la parte central "Tarija-2010".		
Pantalla 14 Tema6	Esta es la pantalla donde se muestra el contenido perteneciente al Tema6 del sistema Multimedia EVA-Economía General, este contenido esta dividido en clases, cada clase contiene un número determinado de subtítulos pertenecientes al tema6. En la parte superior de la pantalla se mostrara de manera estática y permanente el nombre de el proyecto sobre un fondo animado, en la parte inferior sobre otro fondo esta vez estático se desplegara la metáfora utilizada, una libreta que esta abierta y por tanto dividida en dos partes: Una de las partes ubicada a la izquierda esta destinada al texto la parte a la mano derecha esta destinada a la animación que corresponde al	Texto: EVA.txt Imagen: Fond.jpg Animación: Fani.swf Met.swf Fle.swf Ttema.swf Tex.swf Ani.swf Botones: Au.btn vi.btn glo.btn	Son1.mp3 Sonbo.mp3

	texto, cada una de estas dos partes de la metáfora contendrá botones que le permitirán ir hacia un texto o animación adelante o regresar un texto o animación. Sobre la metáfora (libreta) a la izquierda se mostrara de forma permanente y mientras continúe navegando en el tema el nombre del tema, a un costado de la metáfora a la mano izquierda se mostraran de forma ordenada una tras otra el numero de clases que contiene el tema, cada clase es un acceso directo a su contenido, En la parte superior derecha de la metáfora (libreta) se tendrá un botón llamado “Temas” que es el acceso a los temas contenido en el sistema, una vez optado por esta opción se desplegara una pantalla navegable donde estarán contenidos cada uno de los temas a los cuales se podrá acceder una vez hecho clic sobre el nombre del Tema. En la parte inferior derecha de la metáfora (libreta) están ordenados unos tras otro los botones que son accesos directos a los contenidos complementarios del sistema, como por ejemplo: el botón que permitirá	ini.btn temas.btn C1.btn C2.btn C3.btn	
--	---	--	--

	deshabilitar el sonido, otros que permiten hacer un acceso directo al video, glosario, y un acceso directo al “Menú principal”.		
Pantalla 15 Glosario	Esta es la pantalla del glosario de la materia de Economía General la cual esta organizada alfabéticamente. En la parte superior de la pantalla esta esta el nombre del proyecto sobre una fondo animado, a continuación esta la metáfora(libreta), la cual en su parte superior derecha tiene el botón “Temas” con el que podemos acceder a cualquier tema contenido dentro del sistema multimedia “EVA-Economía General”, dentro de la metáfora(libreta) al lado derecho en su parte superior esta visualizado el titulo “Glosario” a continuación del mismo estarán bloques ordenados en dos filas , cada bloque es una letra del alfabeto, al cual haciendo clic se visualizara tanto en la parte derecha como en la izquierda de la metáfora(pantalla) las palabras con su respectivo significado que empiezan con esa letra. En la parte inferior derecha de nuestra metáfora (libreta) están en orden los	Texto: EVA.txt Glosa.txt Imagen: Fond.jpg Animación: Fani.swf Sig1.swf Sig2.swf Met.swf Botones: Temas.btn a.btn b.btn 	Son1.mp3 Sonbo.mp3

	botones; sonido, video, glosario e inicio, ellos enlazaran la pantalla que contiene el contenido del mismo.	z.btn Au.btn vi.btn glo.btn ini.btn temas.btn	
Pantalla16 Introd- Glosario	Esta pantalla es la introducción a la pantalla Glosario. Esta pantalla se visualiza después de escoger la opción de glosario en el “Menú principal”. Para poder describir la misma partir de los elementos visibles: en la parte superior de la misma a la izquierda se hace visible el nombre del sistema EVA-Economía General a la izquierda de manera estática se visualiza el escudo de la UAJMS. En la parte central se visualizara un segunda pantalla a esta la nombraremos pantalla-introd. Glosario, en la parte superior de la pantalla-introd. Glosario se encuentra un texto dinámico que contendrá el titulo ”Glosario”, sobre esta misma línea se tiene el botón ”Atrás” para permitirá volver al “Menú	Texto: NombreE.txt Autor.txt Tarija.txt Imágenes: logoU.jpg logo.jop Animación: Fani.swf Textod.swf ca.swf Botones: Salir.btn Atrás.btn IngresaT.btn Otros:	

	principal”, en la parte central de esta pantalla se tendrá de forma estática, un resumen y objetivos específicos del porque del mismo En la parte inferior de la información estática se tiene un botón que permitirá ingresar al contenido del Glosario. En la parte inferior de la pantalla el nombre el autor y en la parte central”Tarija-2010”.	Accor	
Pantalla 17: Video	Esta pantalla es la de Video, es aquí donde se reproducen los videos disponibles. En la parte superior de la pantalla se mostrara de manera estática y permanente el nombre de el proyecto sobre un fondo animado, en la parte inferior sobre otro fondo esta vez estático se desplegara la metáfora utilizada, una libreta que esta abierta y por tanto dividida en dos partes: Una de las partes ubicada a la izquierda esta destinada para mostrar y desplegar los videos disponibles por tema para su reproducción, en la parte izquierda de la metáfora(libreta) en todo su espacio esta el componente de reproducción donde se visualizara el	Texto: EVA.txt Vide.txt Imagen: Fond.jpg Animación: Fani.swf Met.swf Vid.swf Botones: Temas.btn Au.btn Glo.btn Vi.btn	Sonbo.mp3 Son1.mp3

	video escogido. En la parte inferior derecha de la metáfora (libreta) se tendrá de forma ordenada los botones que son acceso a: inhabilitar el sonido de fondo, glosario, video y al menú principal. En la parte superior derecha de la metáfora (libreta) se tendrá un botón llamado “Temas” que es el acceso a los temas contenido en el sistema, una vez optado por esta opción se desplegara una pantalla navegable donde estarán contenidos cada uno de los temas a los cuales se podrá acceder una vez hecho clic sobre el nombre del Tema. En la parte inferior derecha de la metáfora (libreta) están ordenados unos tras otro los botones que son accesos directos a los contenidos complementarios del sistema, como por ejemplo: el botón que permitirá deshabilitar el sonido, otros que permiten hacer un acceso directo al video, glosario, y un acceso directo al “Menú principal”.	Ini.btn Pay.btn Pausa.btn Ad-Ret.btn Otros Comp accor	
Pantalla 18: Introd-	Esta pantalla es la introducción a la pantalla Video. Esta pantalla se visualiza después de	Texto: NombreE.txt	

Video	escoger la opción de video en el “Menú principal”. Para poder describir la misma parte de los elementos visibles :en la parte superior de la misma a la izquierda se hace visible el nombre del sistema EVA-Economía General a la izquierda de manera estática se visualiza el escudo de la UAJMS. En la parte central se visualizara un segunda pantalla a esta la nombraremos pantalla-introd. Video, en la parte superior de la pantalla-introd. Video se encuentra un texto dinámico que contendrá el titulo ”Video”, sobre esta misma línea se tiene el botón ”Atrás” para permitirá volver al “Menú principal”, en la parte central de esta pantalla se tendrá de forma estática, un resumen y objetivos específicos del porque del mismo En la parte inferior de la información estática se tiene un botón que permitirá ingresar al contenido del Viceo. En la parte inferior de la pantalla el nombre el autor y en la parte central”Tarija-2010”.	Autor.txt Tarija.txt Imágenes: logoU.jpg logo.jop Animación: Fani.swf Textod.swf ca.swf Botones: Salir.btn Atrás.btn IngreseT.btn Otros: Accor	
Pantalla 19:	Esta pantalla es la introducción del	Texto:	

Int-Material Didáctico	material didáctico. Esta pantalla se visualiza después de escoger la opción de material Didáctico en el “Menú principal”. Para poder describir la misma parte de los elementos visibles :en la parte superior de la misma a la izquierda se hace visible el nombre del sistema EVA-Economía General a la izquierda de manera estática se visualiza el escudo de la UAJMS.. En la parte central se visualizara un segunda pantalla a esta la nombraremos pantalla-introd. Material Didáctico, en la parte superior de la pantalla-introd. Material Didáctico se encuentra un texto dinámico que contendrá el titulo ”Material Didáctico”, sobre esta misma línea se tiene el botón ”Atrás” para permitirá volver al “Menú principal”, en la parte central de esta pantalla se tendrá de forma estática, un resumen y objetivos específicos del porque del mismo, además de especificar que en el CD se contendrá el material didáctico compuesto por evaluaciones y ejercicios propuestos de cada tema.	NombreE.txt Autor.txt Tarija.txt Imágenes: logoU.jpg logo.jop Animación: Fani.swf Textod.swf ca.swf Botones: Salir.btn Atrás.btn IngreseT.btn Otros: Accor	
---------------------------	--	--	--

	En la parte inferior de la información estática se tiene un botón que permitirá aceptar el anuncio y volver así al menú principal. En la parte inferior de la metáfora se tiene a la derecha el nombre el autor y en la parte central”Tarija-2010”.		
--	---	--	--

Tabla 10: Sinopsis del guión

II.1.3.1.2.3. Descripción por Pantalla

Pantalla 1: Presentación	
Imagen y Movie	Imágenes: Fondo.jpg: Imagen que se mantendrá constante durante toda la presentación. F2.pg: Imagen oscura que cambia en un determinado tiempo dentro de la presentación Animación: carg.swf: Animación que simula el cargado de una pila, esta es la apariencia para cargar el sistema Multimedia EVA-Economía General Linea.swf: Líneas que entran y se desplazan por toda la pantalla para concluir en un extremo de la pantalla Escudo.swf: Animación que tiene la imagen del escudo de la universidad UAJMS.swf: Animación que contendrá el nombre de la universidad Aporte.swf: Animación que indica que el Sistema Multimedia EVA-Economía General es un aporte.

	Con el.swf: Clip que contiene el el nombre “con el” Aporte.swf: Clip ue contiene el nombre “aporte” Dep.swf: Clip que contiene el nombre “Departamento” Y la mat.swf: Clip que contiene la frase “y la mat” Animacion2.swf: Es un clip que contiene varias imágenes entre estas un mundo que aparece y se desliza por la pantalla. Taller.swf: Animación que incluye el nombre de la materia de Taller III. III.swf: Animación que indica el numero de taller Proy.swf: Animación que incluye la palabra proyecto Eva.swf: Es en esta animación donde se presenta el nombre del sistema multimedia EVA-Economía General. Ing.swf: Clip que mediante una animación muestra el nombre ”Ingeniería” Infor.swf: Clip que mediante una animación muestra el nombre “Informática” Eje.swf: Clip que contiene la imagen de un ejecutivo Mun.swf: Animación que es la imagen de un mundo Pre: Animación que contiene la palabra “presenta” Ani 1....15.swf: Son clips donde se visualizan líneas, nubes, luces y otras imágenes que entran en pantalla y duran unos segundos dentro de la pantalla presentación para desvanecerse después. Ca.swf: Animación que contiene a la palabra carrera. UAJMS.swf : Animación que contiene el nombre e la universidad Tarija.swf: Animación que muestra el Nombre de la ciudad a la que pertenece la UAJMS
Sonido	SonidoF.mp3: Se reproduce un sonido de fondo.

Texto	
Acción	Sonido1(presionando): inhabilita el sonido de fondo Saltar P.btn(Presionado): permite saltar toda la presentación VolverI.btn (Presionado): Permite ejecutar una vez mas y desde el principio la presentación. Ingresar Sis.btn (Presionado):Se enlaza con la pantalla ”Menú principal”

Tabla 11: Descripción de la pantalla Presentación

Pantalla 2: Menú Principal	
Imagen y Movie	Animaciones: Logo.swf: Logo del sistema multimedia EVA-Economía General LogoU.swf: Logo que es el escudo de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho Fani.swf: Fondo de la pantalla Menú Principal Menu.swf: Clip de película que contiene el bloque que pertenece a cada tema y los recursos añadidos para el sistema
Sonido	Sonb.mp3: Reproduce un sonido para menu.swf
Texto	Nombre E.txt: Nombre del sistema multimedia Autor.txt: Nombre de el Autor Tarija.txt: Nombre de el departamento
Acción	Salir (presionando): Permite salir del sistema

Tabla 12: Descripción de la pantalla Menú Principal

Pantalla 3: Índice-Tema1	
Imagen y Movie	Animaciones: Textod.swf: Donde se visualizar el nombre del tema al que se ha ingresado Fani.swf: Fondo animado ca.swf: Sector donde se visualiza los subtítulos pertenecientes a la clase escogida Imagen: logoU.jpg: Logo que pertenece al escudo de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho logo.jpg: Logo que pertenece y caracteriza al sistema multimedia “EVA-Economía General”
Texto	NombreE.txt: Nombre del sistema multimedia “EVA-Economía General” Autor.txt: Nombre de el Autor Tarija.txt: Nombre de el departamento
Acción	Salir .btn(presionando): Sale del sistema Atrás.btn (presionado): Enlaza a la pantalla menú principal IngreseT.btn(presionado):Permite ingresar al contenido del tema
Otros	Accor: Es un componente propio de Flash CS4, este tiene la propiedad de mostrar el contenido de manera deslizable al hacer clic en su parte superior.

Tabla 13: Descripción de la pantalla Contenido Tema

Pantalla 4: Tema1	
Imagen y Movie	Imagen: Fond.jpg: Imagen detrás de la libreta Animación: Fani.swf: Fondo animado en la parte superior de la pantalla Met.swf: Metáfora utilizada(libreta) Tex.swf: Contenido teórico del tema Anin.swf: Animación que corresponde a la clase en la que se esta navegando Fle.swf: Fecha que se desliza para indicar a las clases Ttema.swf: Nombre del tema en el que se esta navegando
Sonido	Son1.mp3: Se reproduce un sonido de fondo. Sonbo.mp3: Sonido de los botones ubicados en la parte inferior izquierda
Texto	EVA.txt: Nombre de el proyecto
Acción	C1 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase1. C2 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase2. C3 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase3. C4 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase4. C5 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase5. C6 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase6. C7 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase7. Temas (presionado): desglosa una pantalla navegable con la que se puede acceder a cualquier tema.

	Au(presionado): inhabilita el sonido de fondo Glo(presionado): Enlaza con la pantalla Glosario Vi(Presionado): Enlaza con la pantalla video Ini(Presionado):Enlaza con la pantalla de menú principal.
--	---

Tabla 14: Descripción de la pantalla Tema1

Pantalla 5: Indice-Tema2	
Imagen y Movie	Animaciones: Textod.swf: Donde se visualizar el nombre del tema al que se ha ingresado Fani.swf: Fondo animado ca.swf: Sector donde se visualiza los subtítulos pertenecientes a la clase escogida Imagen: logoU.jpg: Logo que pertenece al escudo de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho logo.jpg: Logo que pertenece y caracteriza al sistema multimedia “EVA-Economía General”
Texto	NombreE.txt: Nombre del sistema multimedia “EVA-Economía General” Autor.txt: Nombre de el Autor Tarija.txt: Nombre de el departamento

Acción	Salir .btn(presionando): Sale del sistema Atrás.btn (presionado): Enlaza a la pantalla menú principal IngreseT.btn(presionado): Permite ingresar al contenido del tema
Otros	Accor: Es un componente propio de Flash CS4, este tiene la propiedad de mostrar el contenido de manera deslizable al hacer clic en su parte superior.

Tabla 15: Descripción de la pantalla Indice-Tema2

Pantalla 6: Tema2	
Imagen y Movie	Imagen: Fond.jpg: Imagen detrás de la libreta Animación: Fani.swf: Fondo animado en la parte superior de la pantalla Met.swf: Metáfora utilizada(libreta) Tex.swf: Contenido teórico del tema Anin.swf: Animación que corresponde a la clase en la que se esta navegando Fle.swf: Fecha que se desliza para indicar a las clases Ttema.swf: Nombre del tema en el que se esta navegando
Sonido	Son1.mp3: Se reproduce un sonido de fondo. Sonbo.mp3: Sonido de los botones ubicados en la parte inferior izquierda
Texto	EVA.txt: Nombre de el proyecto
Acción	C1 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase1.

	C2 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase2. C3 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase3. C4 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase4. C5 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase5. Temas (presionado): desglosa una pantalla navegable con la que se puede acceder a cualquier tema. Au(presionado): inhabilita el sonido de fondo Glo(presionado): Enlaza con la pantalla Glosario Vi(Presionado): Enlaza con la pantalla video Ini(Presionado):Enlaza con la pantalla de menú principal.
--	---

Tabla 16: Descripción de la pantalla Tema2

Pantalla 7: Indice-Tema3

Imagen y Movie	Animaciones: Textod.swf: Donde se visualizar el nombre del tema al que se ha ingresado Fani.swf: Fondo animado ca.swf: Sector donde se visualiza los subtítulos pertenecientes a la clase escogida Imagen: logoU.jpg: Logo que pertenece al escudo de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho logo.jpg: Logo que pertenece y caracteriza al sistema multimedia “EVA-Economía
---------------------------	--

	General”
Texto	NombreE.txt: Nombre del sistema multimedia “EVA-Economía General” Autor.txt: Nombre de el Autor Tarija.txt: Nombre de el departamento
Acción	Salir .btn(presionando): Sale del sistema Atrás.btn (presionado): Enlaza a la pantalla menú principal IngreseT.btn(presionado): Permite ingresar al contenido del tema
Otros	Accor: Es un componente propio de Flash CS4, este tiene la propiedad de mostrar el contenido de manera deslizable al hacer clic en su parte superior.

Tabla 17: Descripción de la pantalla Indice-Tema3

Pantalla 8: Tema3	
Imagen y Movie	Imagen: Fond.jpg: Imagen detrás de la libreta Animación: Fani.swf: Fondo animado en la parte superior de la pantalla Met.swf: Metáfora utilizada(libreta) Tex.swf: Contenido teórico del tema Anin.swf: Animación que corresponde a la clase en la que se esta navegando

	Fle.swf: Fecha que se desliza para indicar a las clases Ttema.swf: Nombre del tema en el que se esta navegando
Sonido	Son1.mp3: Se reproduce un sonido de fondo. Sonbo.mp3: Sonido de los botones ubicados en la parte inferior izquierda
Texto	EVA.txt: Nombre de el proyecto
Acción	C1 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase1. C2 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase2. C3 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase3. C4 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase4. C5 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase5. C6 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase6. Temas (presionado): desglosa una pantalla navegable con la que se puede acceder a cualquier tema. Au(presionado): inhabilita el sonido de fondo Glo(presionado): Enlaza con la pantalla Glosario Vi(Presionado): Enlaza con la pantalla video Ini(Presionado): Enlaza con la pantalla de menú principal.

Tabla 18: Descripción de la pantalla Tema3

Pantalla 9: Índice-Tema4	
Imagen y Movie	Animaciones: Textod.swf: Donde se visualizar el nombre del tema al que se ha ingresado Fani.swf: Fondo animado ca.swf: Sector donde se visualiza los subtítulos pertenecientes a la clase escogida Imagen: logoU.jpg: Logo que pertenece al escudo de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho logo.jpg: Logo que pertenece y caracteriza al sistema multimedia “EVA-Economía General”
Texto	NombreE.txt: Nombre del sistema multimedia “EVA-Economía General” Autor.txt: Nombre de el Autor Tarija.txt: Nombre de el departamento
Acción	Salir .btn(presionando): Sale del sistema Atrás.btn (presionado): Enlaza a la pantalla menú principal IngreseT.btn(presionado):Permite ingresar al contenido del tema
Otros	Accor: Es un componente propio de Flash CS4, este tiene la propiedad de mostrar el contenido de manera deslizable al hacer clic en su parte superior.

Tabla 19: Descripción de la pantalla Índice-Tema4

Pantalla 10: Tema4	
Imagen y Movie	Imagen: Fond.jpg: Imagen detrás de la libreta Animación: Fani.swf: Fondo animado en la parte superior de la pantalla Met.swf: Metáfora utilizada(libreta) Tex.swf: Contenido teórico del tema Anin.swf: Animación que corresponde a la clase en la que se esta navegando Fle.swf: Fecha que se desliza para indicar a las clases Ttema.swf: Nombre del tema en el que se esta navegando
Sonido	Son1.mp3: Se reproduce un sonido de fondo. Sonbo.mp3: Sonido de los botones ubicados en la parte inferior izquierda
Texto	EVA.txt: Nombre de el proyecto
Acción	C1 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase1. C2 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase2. C3 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase3. C4 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase4. C5 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase5. Temas (presionado): desglosa una pantalla navegable con la que se puede acceder a cualquier tema. Au(presionado): inhabilita el sonido de fondo Glo(presionado): Enlaza con la pantalla Glosario

	Vi(Presionado): Enlaza con la pantalla video Ini(Presionado): Enlaza con la pantalla de menú principal.
--	--

Tabla 20: Descripción de la pantalla Tema4

Pantalla 11: Indice-Tema5	
Imagen y Movie	Animaciones: Textod.swf: Donde se visualizar el nombre del tema al que se ha ingresado Fani.swf: Fondo animado ca.swf: Sector donde se visualiza los subtítulos pertenecientes a la clase escogida Imagen: logoU.jpg: Logo que pertenece al escudo de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho logo.jpg: Logo que pertenece y caracteriza al sistema multimedia “EVA-Economía General”
Texto	NombreE.txt: Nombre del sistema multimedia “EVA-Economía General” Autor.txt: Nombre de el Autor Tarija.txt: Nombre de el departamento
Acción	Salir .btn(presionando): Sale del sistema Atrás.btn (presionado): Enlaza a la pantalla menú principal IngreseT.btn(presionado): Permite ingresar al contenido del tema

Otros	Accor: Es un componente propio de Flash CS4, este tiene la propiedad de mostrar el contenido de manera deslizable al hacer clic en su parte superior.
-------	--

Tabla 21: Descripción de la pantalla Indice-Tema5

Pantalla 11: Tema5	
Imagen y Movie	Imagen: Fond.jpg: Imagen detrás de la libreta Animación: Fani.swf: Fondo animado en la parte superior de la pantalla Met.swf: Metáfora utilizada(libreta) Tex.swf: Contenido teórico del tema Anin.swf: Animación que corresponde a la clase en la que se esta navegando Fle.swf: Fecha que se desliza para indicar a las clases Ttema.swf: Nombre del tema en el que se esta navegando
Sonido	Son1.mp3: Se reproduce un sonido de fondo. Sonbo.mp3: Sonido de los botones ubicados en la parte inferior izquierda
Texto	EVA.txt: Nombre de el proyecto
Acción	C1 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase1. C2 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase2. C3 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase3. C4 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase4.

	Temas (presionado): desglosa una pantalla navegable con la que se puede acceder a cualquier tema. Au(presionado): inhabilita el sonido de fondo Glo(presionado): Enlaza con la pantalla Glosario Vi(Presionado): Enlaza con la pantalla video Ini(Presionado):Enlaza con la pantalla de menú principal.
--	---

Tabla 22: Descripción de la pantalla Tema5

Pantalla 12: Indice-Tema6	
Imagen y Movie	Animaciones: Textod.swf: Donde se visualizar el nombre del tema al que se ha ingresado Fani.swf: Fondo animado ca.swf: Sector donde se visualiza los subtítulos pertenecientes a la clase escogida Imagen: logoU.jpg: Logo que pertenece al escudo de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho logo.jpg: Logo que pertenece y caracteriza al sistema multimedia “EVA-Economía General”
Texto	NombreE.txt: Nombre del sistema multimedia “EVA-Economía General” Autor.txt: Nombre de el Autor Tarija.txt: Nombre de el departamento

	Contenido-Tema: Describe las clases y subtítulos que contiene el tema
Acción	Salir .btn(presionando): Sale del sistema Atrás.btn (presionado): Enlaza a la pantalla menú principal IngreseT.btn(presionado): Permite ingresar al contenido del tema
Otros	Accor: Es un componente propio de Flash CS4, este tiene la propiedad de mostrar el contenido de manera deslizable al hacer clic en su parte superior.

Tabla 23: Descripción de la pantalla Indice-Tema6

Pantalla 13: Tema6	
Imagen y Movie	Imagen: Fond.jpg: Imagen detrás de la libreta Animación: Fani.swf: Fondo animado en la parte superior de la pantalla Met.swf: Metáfora utilizada(libreta) Tex.swf: Contenido teórico del tema Anin.swf: Animación que corresponde a la clase en la que se esta navegando Fle.swf: Fecha que se desliza para indicar a las clases Ttema.swf: Nombre del tema en el que se esta navegando
Sonido	Son1.mp3: Se reproduce un sonido de fondo. Sonbo.mp3: Sonido de los botones ubicados en la parte inferior izquierda

Texto	EVA.txt: Nombre de el proyecto
Acción	C1 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase1. C2 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase2. C3 (presionando): Enlaza a las pantallas pertenecientes a la clase3. Temas (presionado): desglosa una pantalla navegable con la que se puede acceder a cualquier tema. Au(presionado): inhabilita el sonido de fondo Glo(presionado): Enlaza con la pantalla Glosario Vi(Presionado): Enlaza con la pantalla video Ini(Presionado):Enlaza con la pantalla de menú principal.

Tabla 24: Descripción de la pantalla Tema6

Pantalla 14: Video	
Imagen y Movie	Imagen: Fond.jpg: Imagen de atras de la libreta Animación: Fani.swf: Fondo animado Met.swf: Metáfora utilizada(libreta) Vid.swf: Compartimiento dentro del componente Accordeon donde se visualiza los videos para cada tema

Sonido	Son1.mp3: Se reproduce un sonido de fondo. Sonbo.mp3: Sonido de los botones ubicados en la parte inferior izquierda
Texto	EVA.txt: Nombre de el proyecto Vide.txt: Titulo “Video” en la parte izquierda del texto
Acción	Temas (Presionado): Botón por medio del cual se puede acceder a cualquier tema Au(presionado): inhabilita el sonido de fondo Glo(presionado): Enlaza con la pantalla Glosario Vi(Presionado): Enlaza con la pantalla video Ini(Presionado):Enlaza con la pantalla de menú principal. Botones: Play.btn(presionado): Permite que le video se ejecute Pausa.btn(presionado): Permite pausar el video en curso Ad-Ret.btn(presionada): Adelanta o retrasa el video en curso
Otros	Comp: Reproductor donde se ejecutan los videos disponibles Accor: Componente llamado acordeon que permite visualizar su contenido de una manera deslizable

Tabla 25: Descripción de la pantalla Video

Pantalla 15: Int-Video	
Imagen y Movie	Animaciones: Textod.swf: Donde se visualizar el nombre del tema al que se ha ingresado

	Fani.swf: Fondo animado ca.swf: Sector donde se visualiza una pequeña presentación de propósito de los videos Imagen: logoU.jpg: Logo que pertenece al escudo de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho logo.jpg: Logo que pertenece y caracteriza al sistema multimedia “EVA-Economía General”
Texto	NombreE.txt: Nombre del sistema multimedia “EVA-Economía General” Autor.txt: Nombre de el Autor Tarija.txt: Nombre de el departamento
Acción	Salir .btn(presionando): Sale del sistema Atrás.btn (presionado): Enlaza a la pantalla menú principal IngresoT.btn(presionado):Permite ingresar al contenido del tema
Otros	Accor: Es un componente propio de Flash CS4, este tiene la propiedad de mostrar el contenido de manera deslizable al hacer clic en su parte superior.

Tabla 26: Descripción de la pantalla Int-Video

Pantalla 16: Glosario	
Imagen y Movie	Imagen: Fond.jpg: Imagen de fondo de la libreta Animación: Fani.swf: Fondo animado Met.swf: Metáfora utilizada(libreta) Sig1.swf y sig2.sf: Clip en donde s contiene las palabras que empiezan con la letras escogida
Sonido	Son1.mp3: Se reproduce un sonido de fondo. Sonbo.mp3: Sonido de los botones ubicados en la parte inferior izquierda
Texto	EVA.txt: Nombre de el proyecto Glosa.txt: Nombre de Glosario
Acción	Temas (Presionado): Botón por medio del cual se puede acceder a cualquier tema A,B.....Z (Presionado) Visualiza palabras con su respectivo significado que empiezan con la letra escogida. Au(presionado): inhabilita el sonido de fondo Glo(presionado): Enlaza con la pantalla Glosario Vi(Presionado): Enlaza con la pantalla video Ini(Presionado):Enlaza con la pantalla de menú principal.

Tabla 27: Descripción de la pantalla Glosario

Pantalla 17: Int-Glosario	
Imagen y Movie	Animaciones: Textod.swf: Donde se visualizar el nombre del tema al que se ha ingresado Fani.swf: Fondo animado ca.swf: Sector donde se visualiza una pequeña presentación de propósito de considerar al glosario dentro de4l contenido Imagen: logoU.jpg: Logo que pertenece al escudo de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho logo.jpg: Logo que pertenece y caracteriza al sistema multimedia “EVA-Economía General”
Sonido	NombreE.txt: Nombre del sistema multimedia “EVA-Economía General” Autor.txt: Nombre de el Autor Tarija.txt: Nombre de el departamento
Texto	Salir .btn(presionando): Sale del sistema Atrás.btn (presionado): Enlaza a la pantalla menú principal IngreseT.btn(presionado):Permite ingresar al contenido del tema
Acción	Accor: Es un componente propio de Flash CS4, este tiene la propiedad de mostrar el contenido de manera deslizable al hacer clic en su parte superior.

Tabla 28: Descripción de la pantalla Int-Glosario

II.1.3.1.2.4. Diagrama de Presentación del Documento Multimedia

1.- Pantalla de Presentación: Es la pantalla de presentación del Sistema Multimedia “EVA-Economía General”

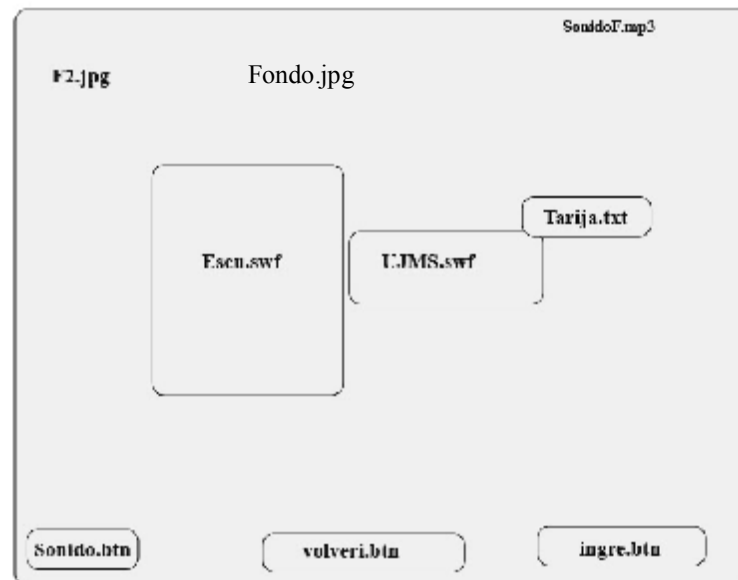


Figura 10: Pantalla Presentación



2.- Pantalla Menú Principal: Es la pantalla que contiene todos los accesos directos todo el contenido del sistema multimedia EVA-Economía General

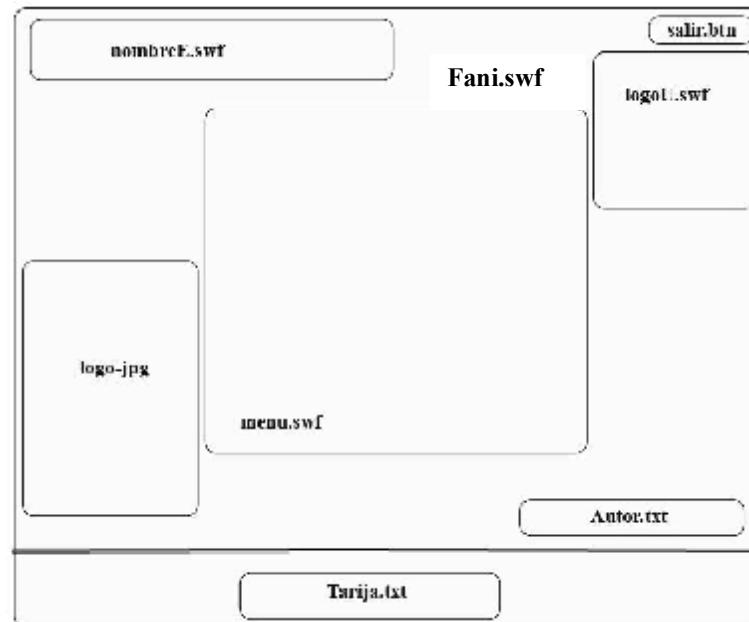


Figura 11: Pantalla Temas



3.- Pantalla Contenido-Tema: En esta pantalla se visualiza el contenido de de el tema escogido de la materia “Economía General” organizadas por clases.

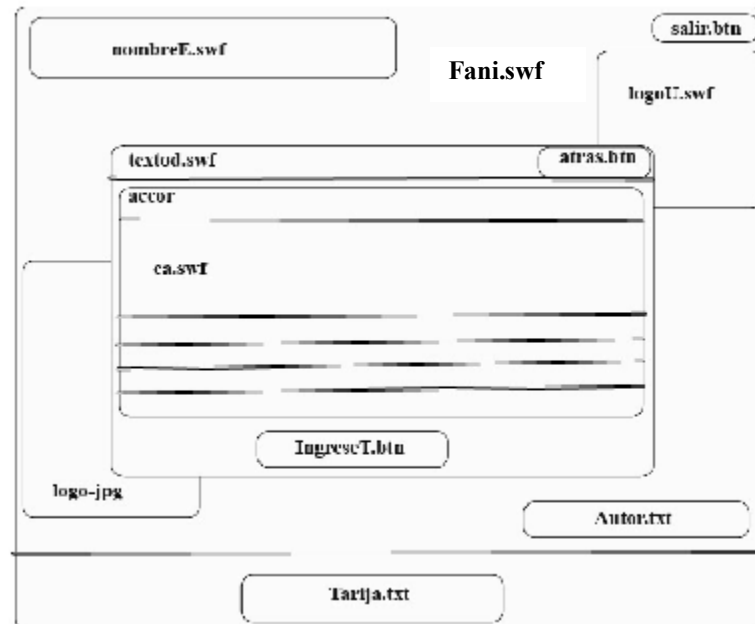


Figura 12: Pantalla Contenido del Tema



4.- Pantalla de Tema: En esta pantalla se visualiza el desarrollo de las diferentes clases de la materia “Economía General”.

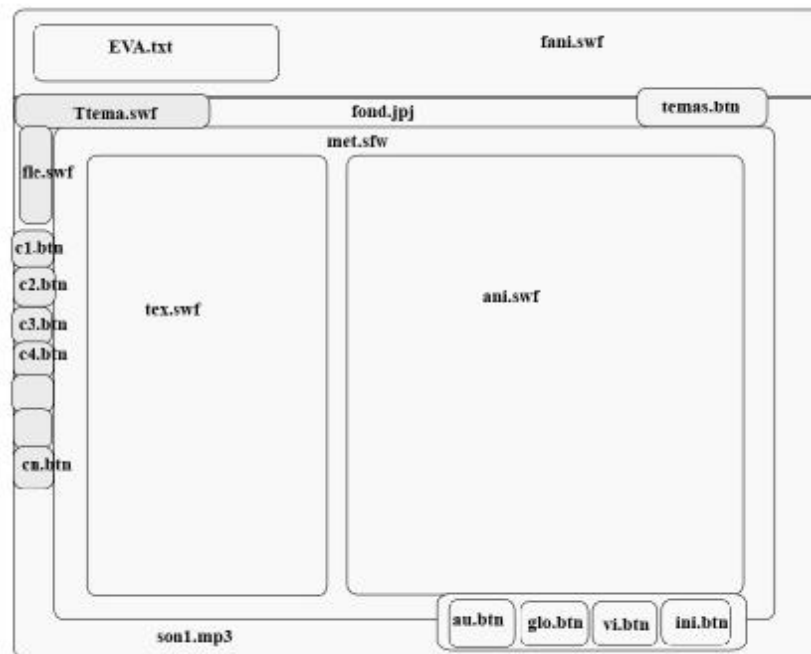


Figura 13: Pantalla Tema



5.- Pantalla Glosario: En esta pantalla se visualiza el Glosario del tema desarrollado en la materia “Economía General”.

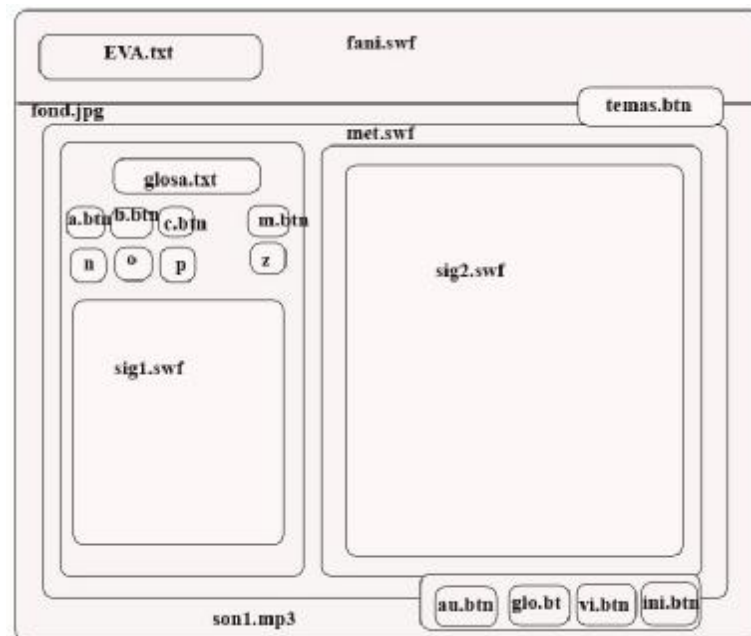


Figura 14: Pantalla Glosario



6.- Pantalla de Video: En esta pantalla se visualiza la pantalla videos de los diferentes temas desarrollados en la materia “Economía General”.

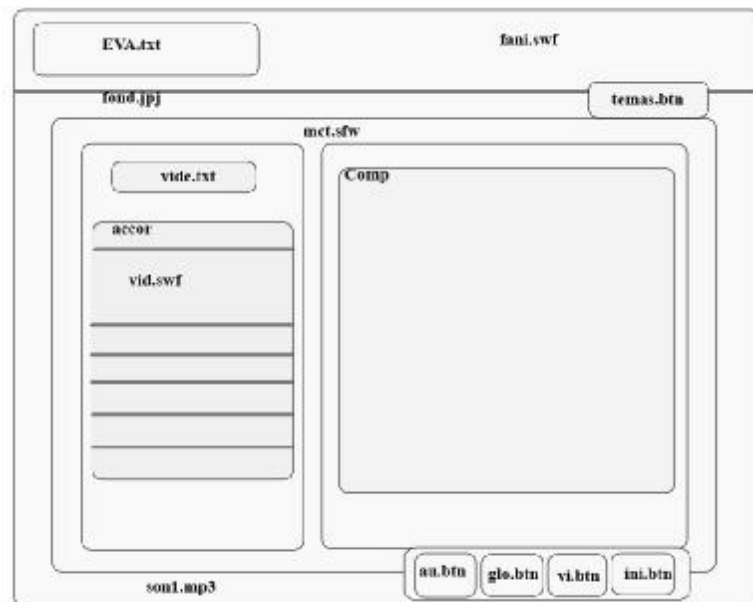


Figura 15: Pantalla Video



Pero al posar el mouse por el componente acordeón que contiene los videos disponibles, para poder verlos el componente hace que se deslice la lista de arriba a abajo según vea conveniente el usuario para encontrar algún video contenido en en los temas

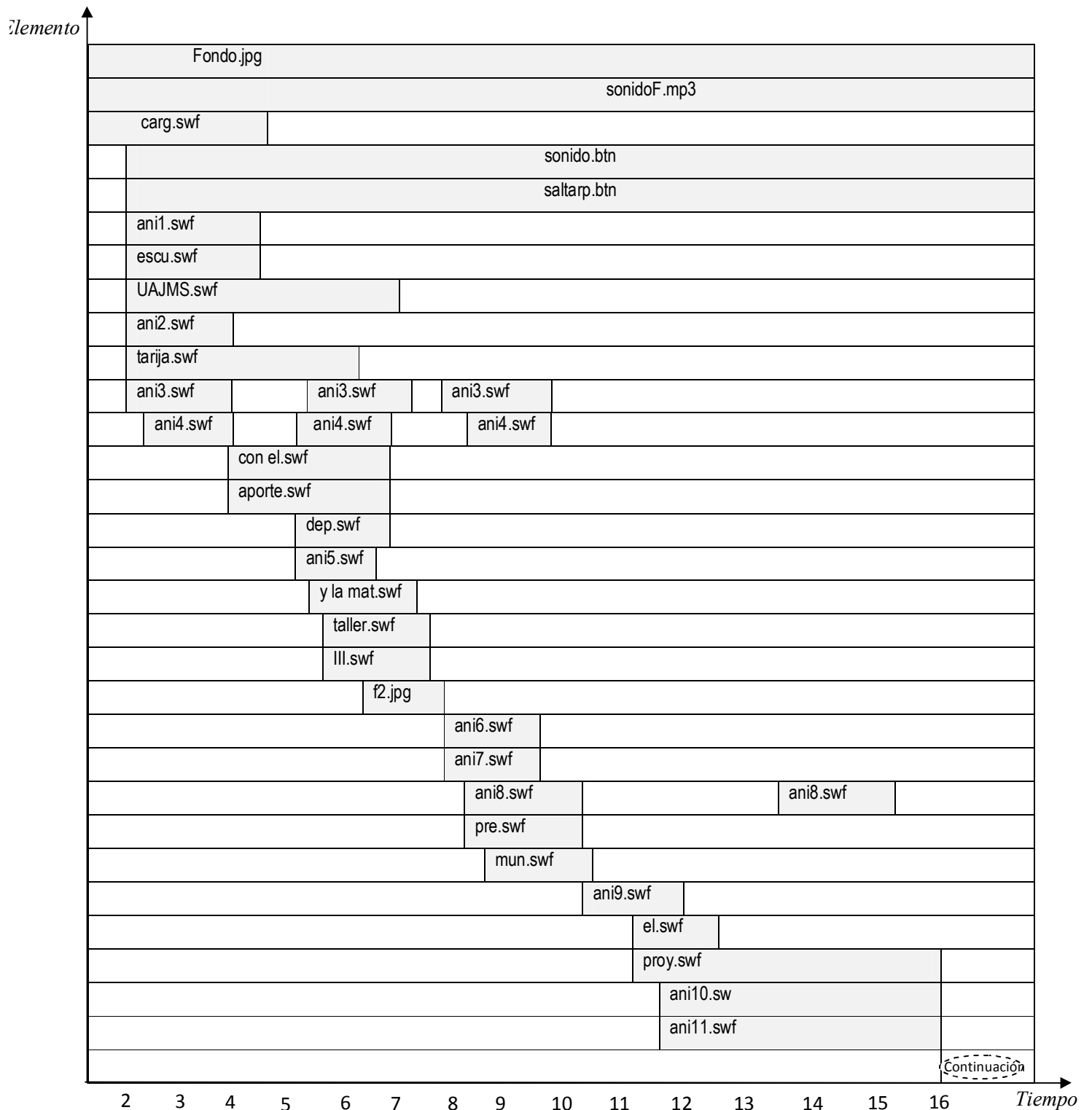


Figura 16: Pantalla Escoger Video

II.1.3.1.2.5. Sincronización Multimedia

Representación Temporal

1.- Pantalla de Presentación: Es la pantalla de presentación del Sistema Multimedia “EVA-Economía General”



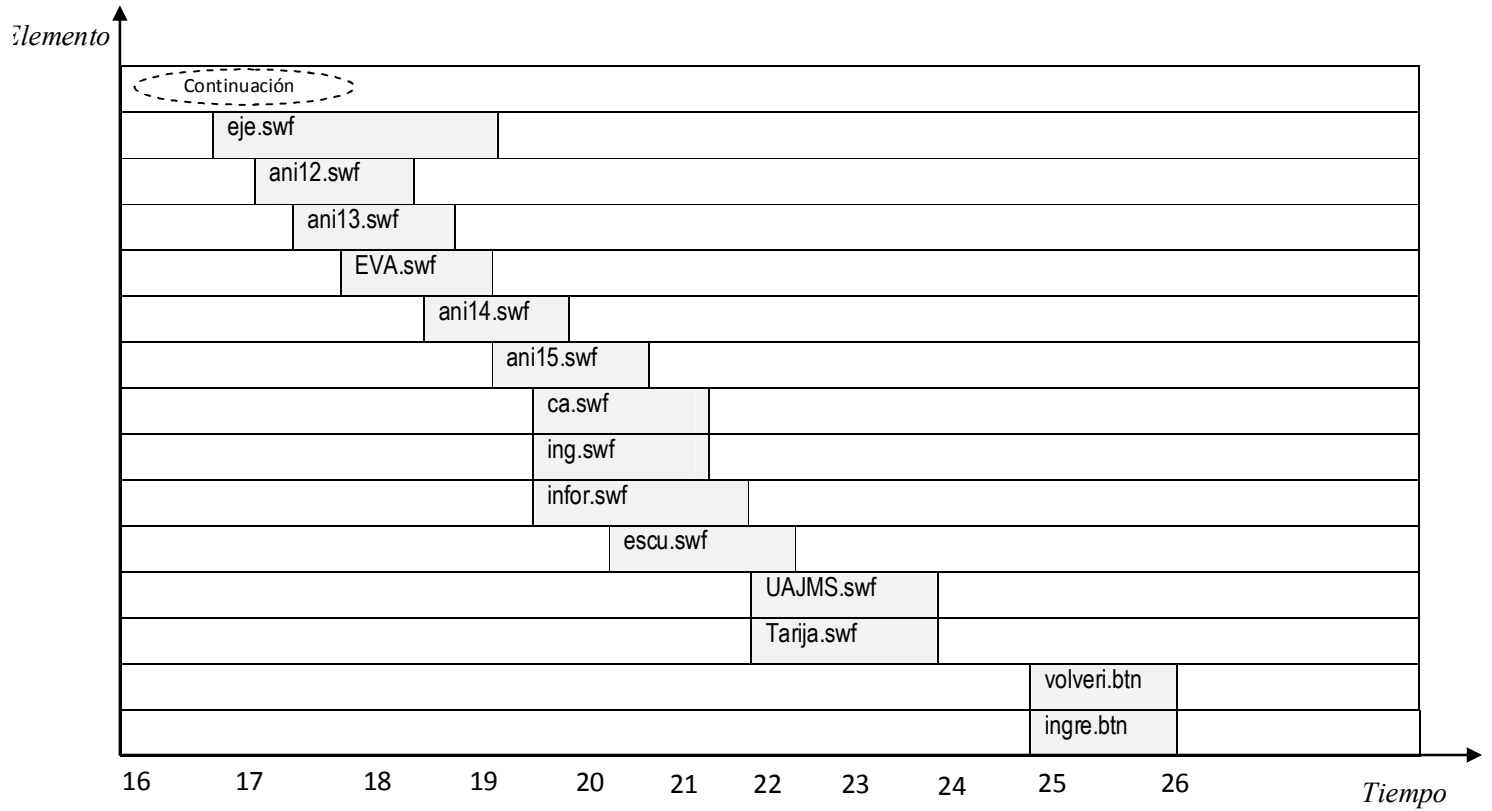


Figura 17: Sincronización Temporal Pantalla Presentación

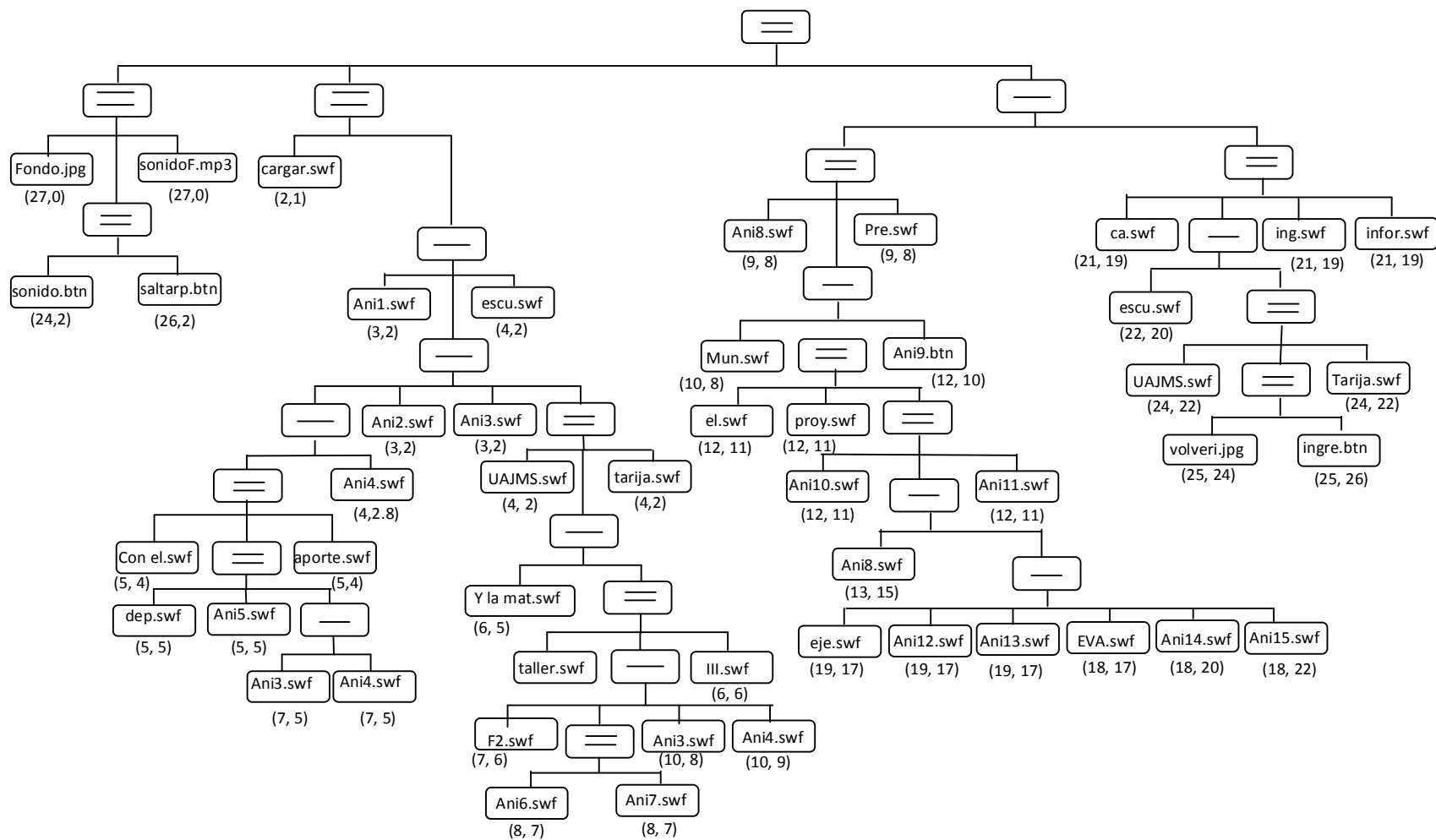


Figura 18: Sincronización Jerárquica Pantalla Presentación

2.- Pantalla de Menú Principal: En esta pantalla se visualiza el contenido de la materia “Economía General” organizadas por temas y aspecto complementarios como video, glosario y material didáctico.

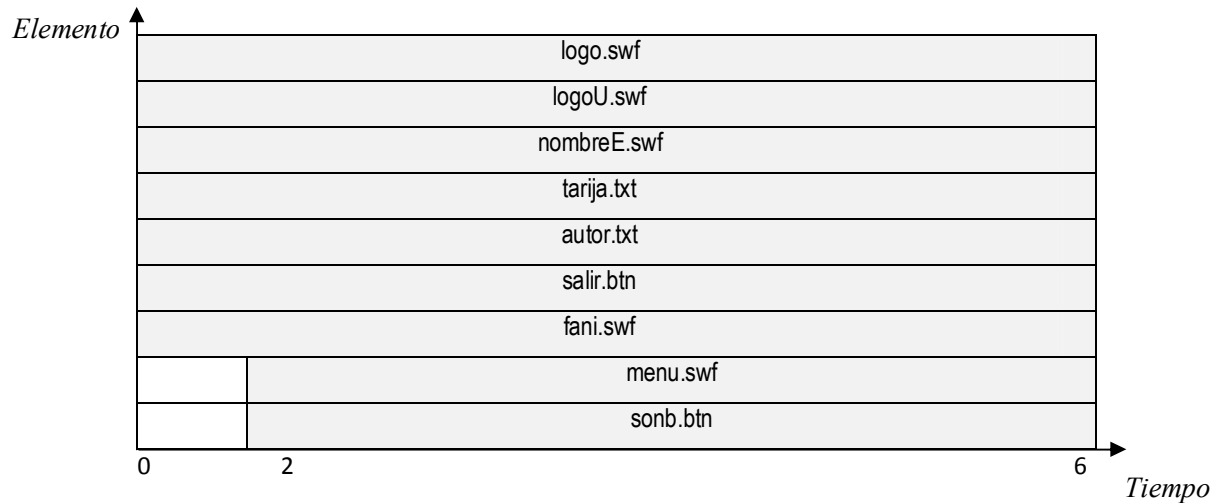


Figura 19: Sincronización Temporal Pantalla Menú Principal

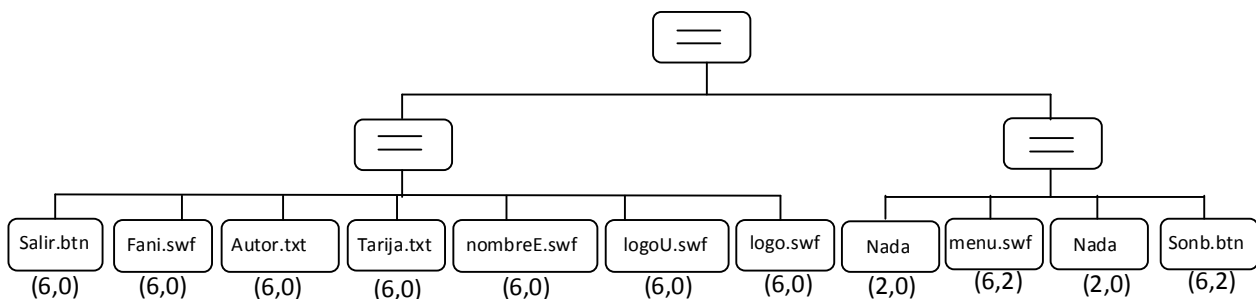


Figura 20: Sincronización Jerárquica Pantalla Menú Principal

3.- Pantalla de Contenido-Tema: En esta pantalla se visualiza el contenido de los diferentes temas de la materia “Economía General” organizadas por clases.

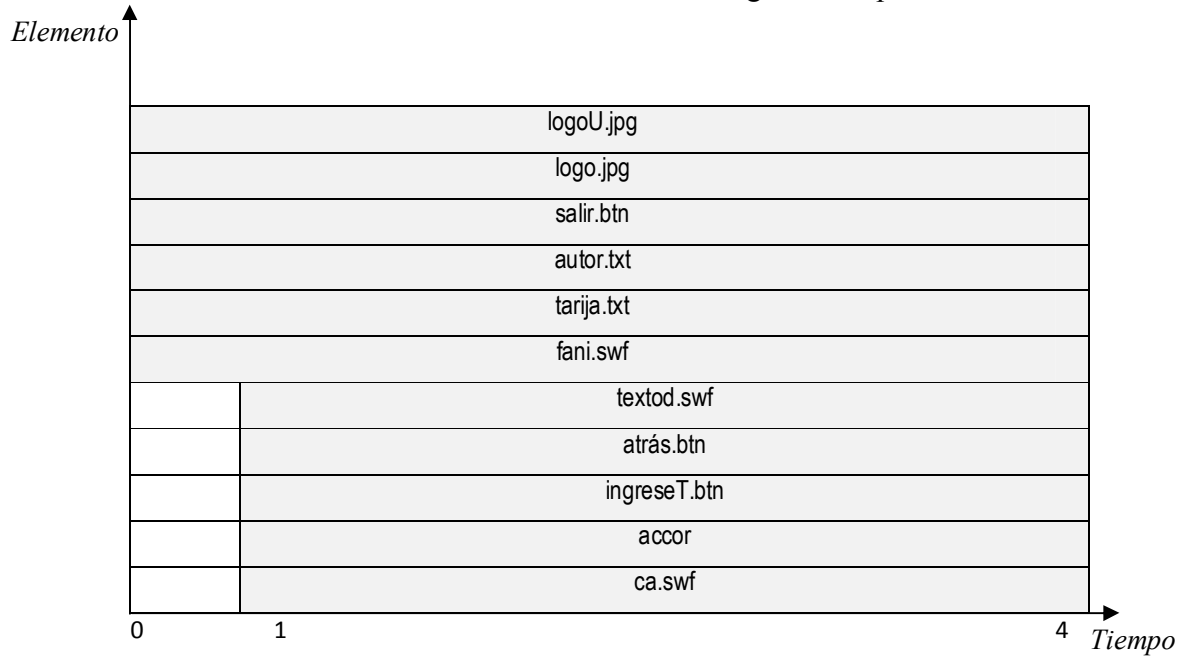


Figura 21: Sincronización Temporal Pantalla Contenido-Tema

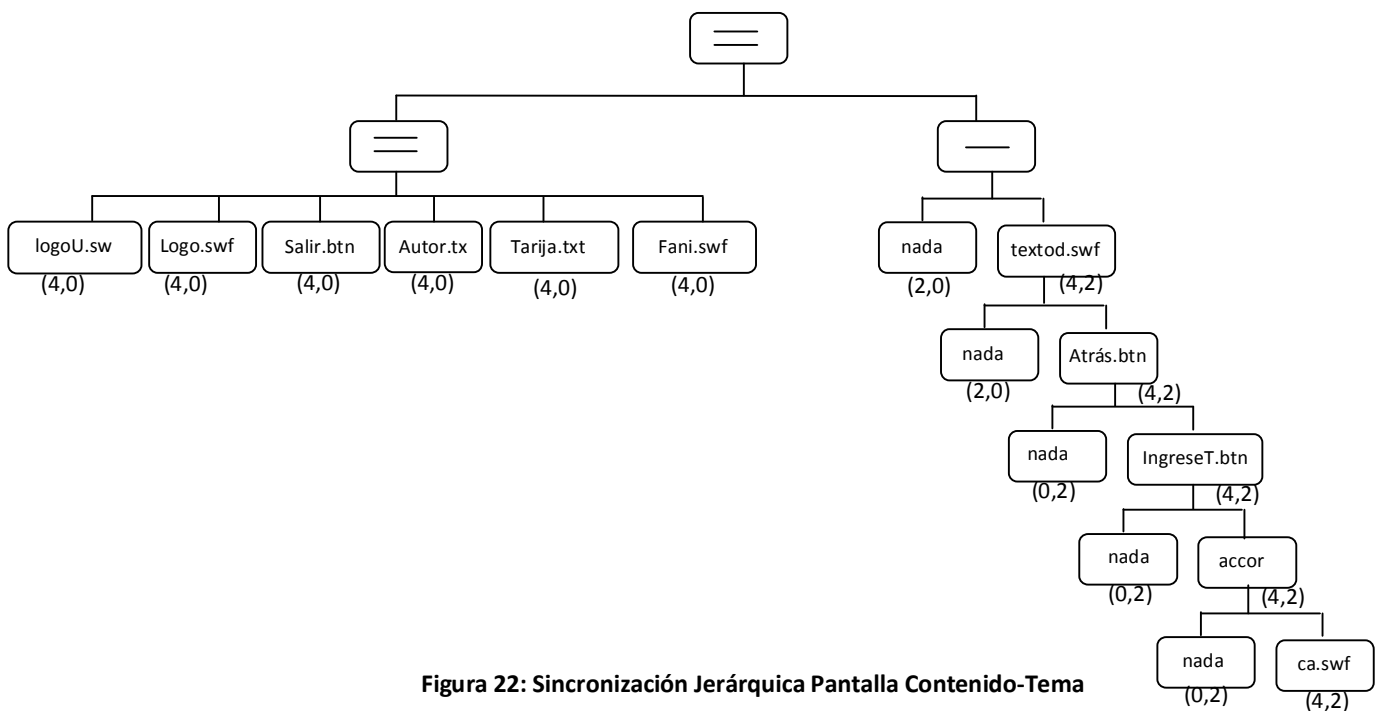


Figura 22: Sincronización Jerárquica Pantalla Contenido-Tema

4.- Pantalla de Temas: En esta pantalla se visualiza el desarrollo de las diferentes clases de la materia “Economía General”.

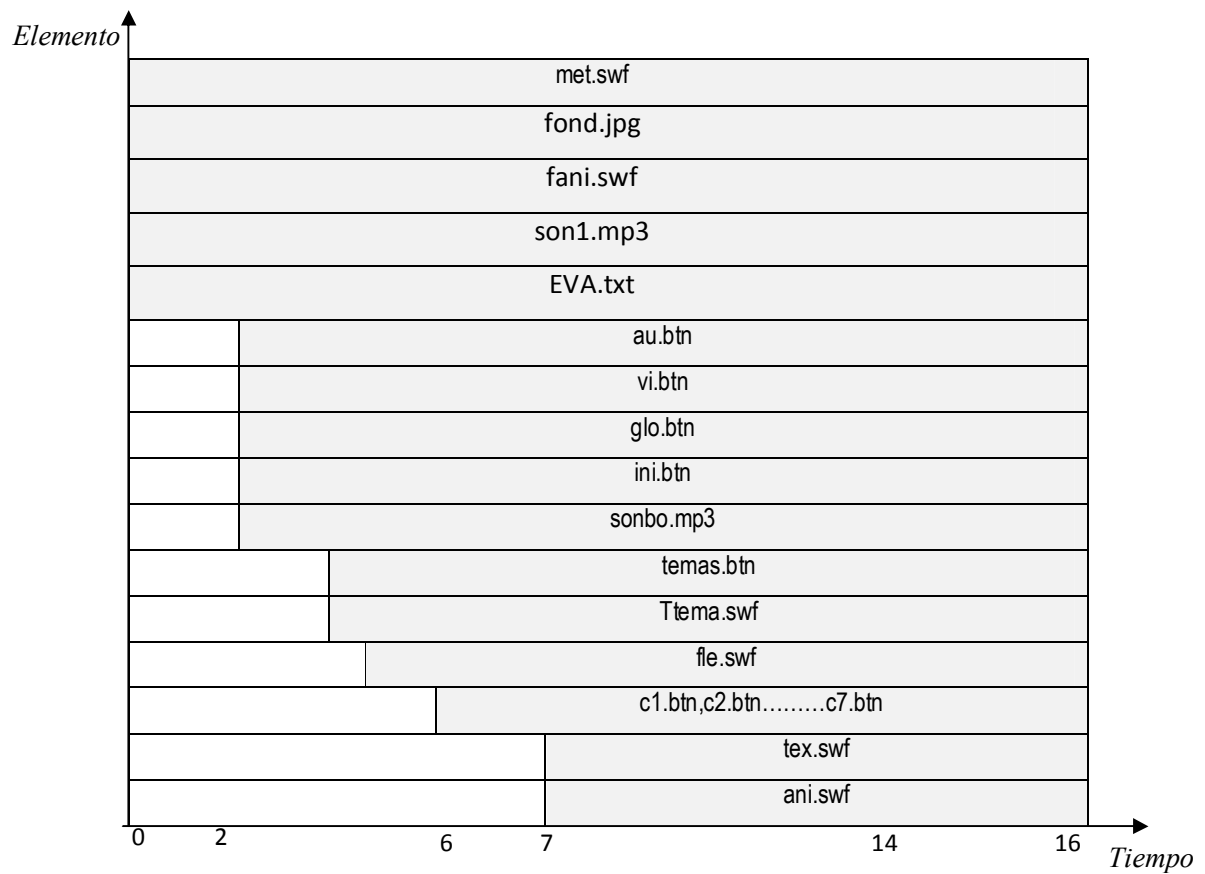


Figura 23: Sincronización Temporal Pantalla Temas

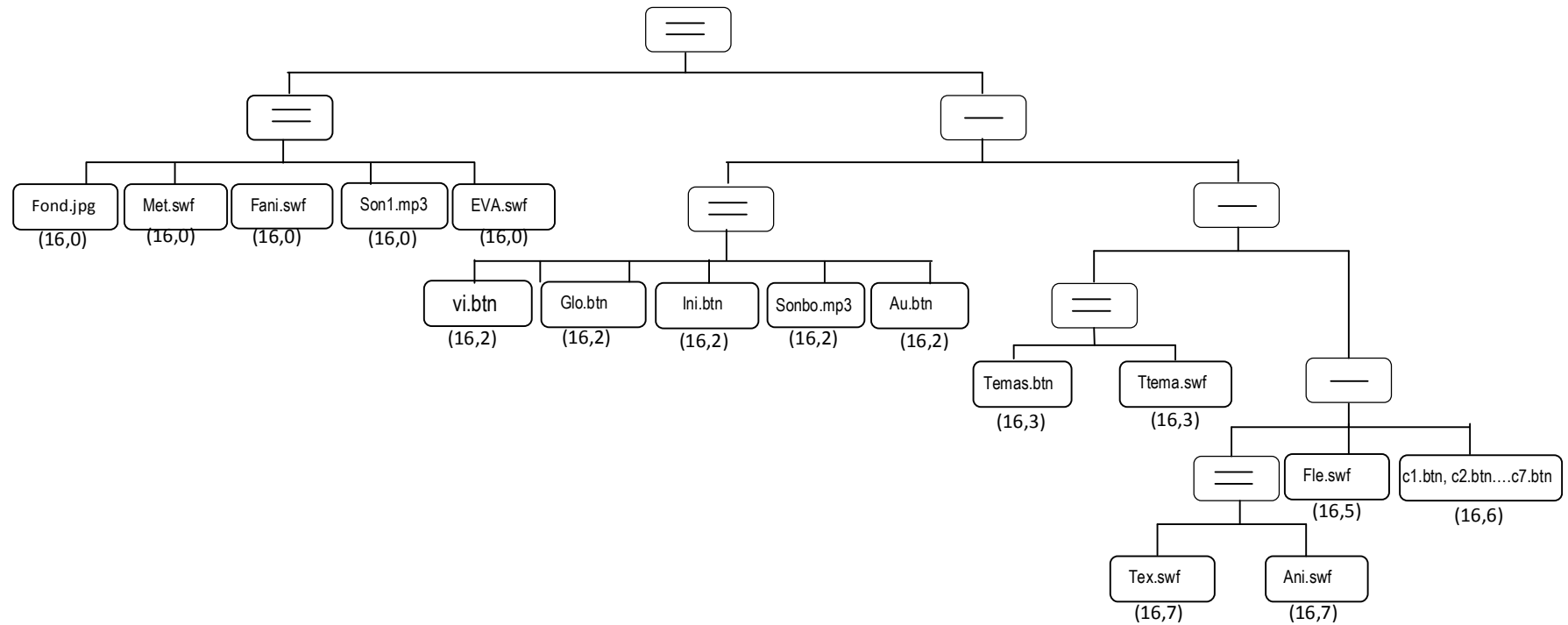


Figura 24: Sincronización Jerárquica Pantalla Temas

5.- Pantalla Video: En esta pantalla se visualiza la reproducción de videos disponibles dentro del sistema multimedia EVA-Economía General

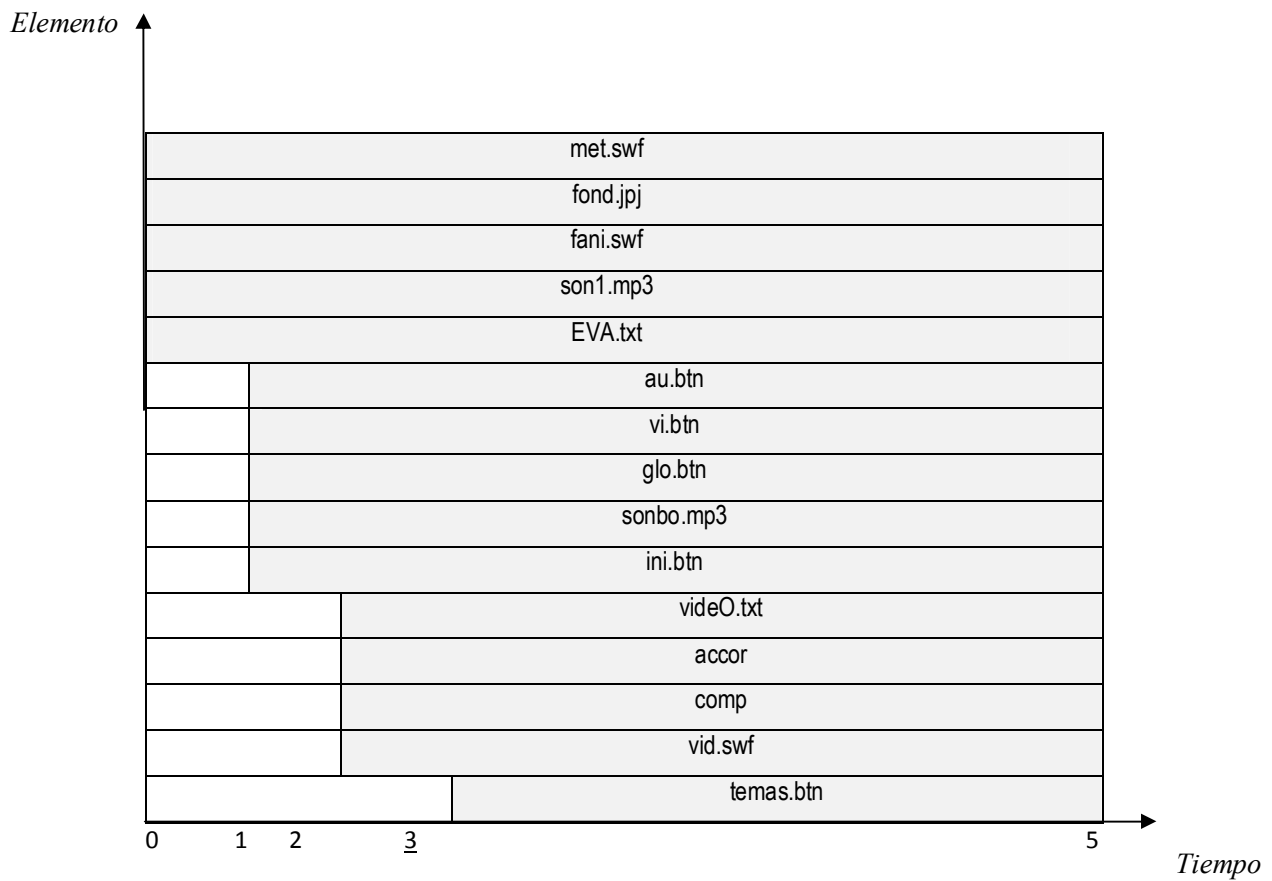


Figura 25: Sincronización Temporal Pantalla Video

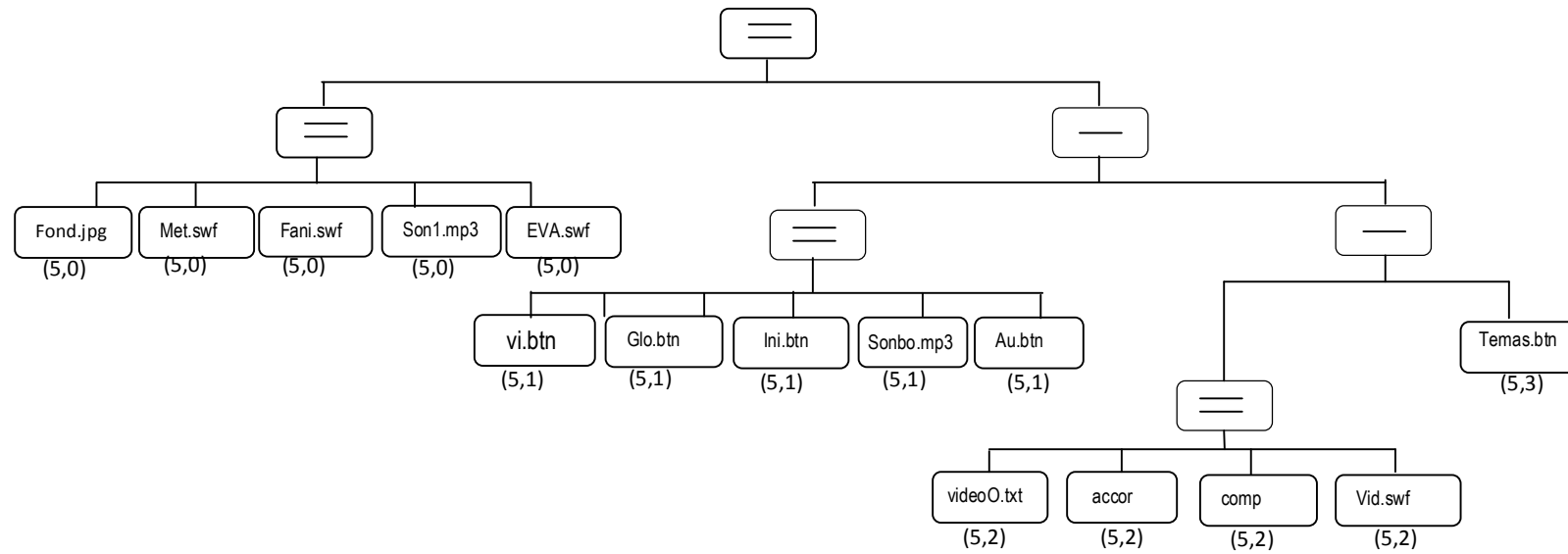


Figura 26: Sincronización Jerárquica Pantalla Video

6.- Pantalla de Glosario: En esta pantalla se visualiza el significado de algunas palabras que están contenidas en sistema pero que es dudoso su significado.

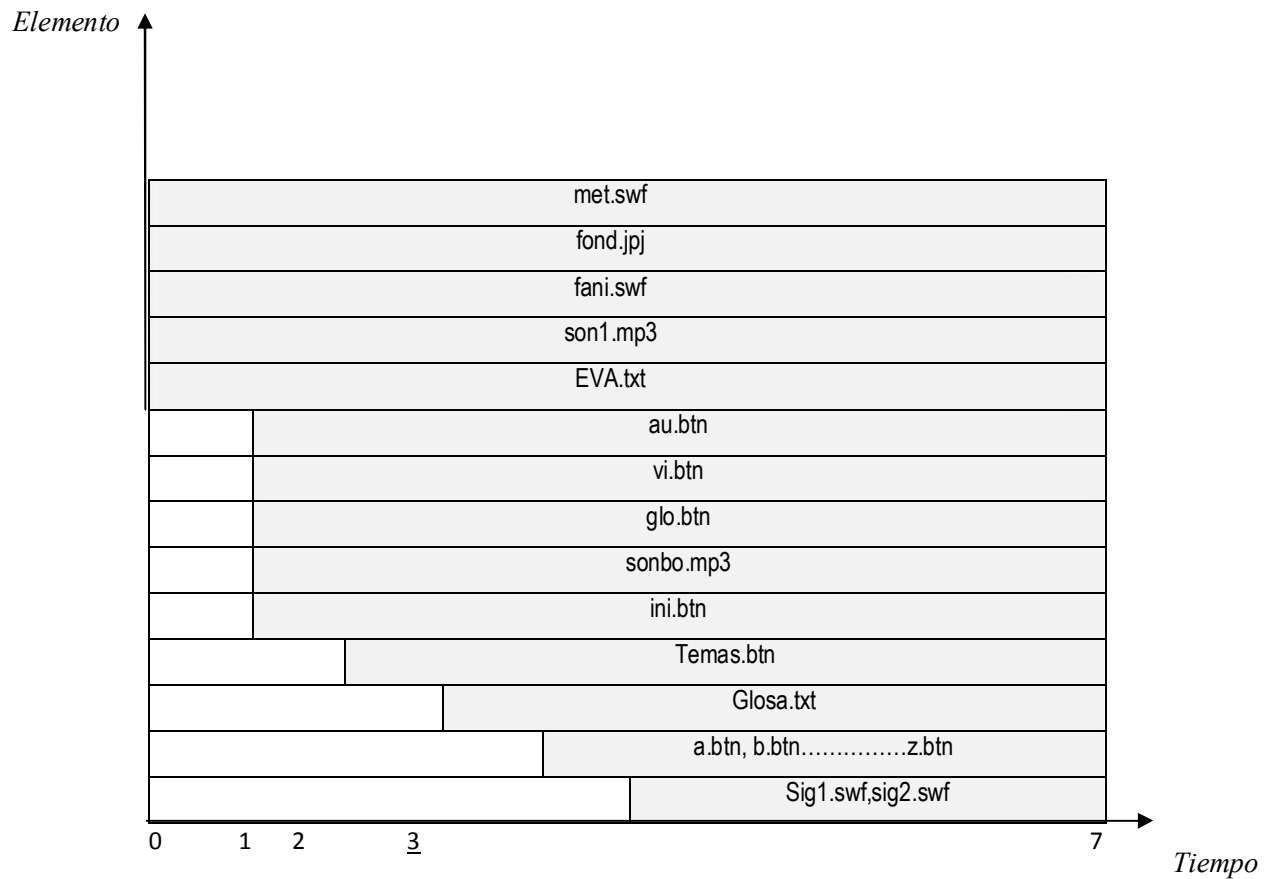


Figura 27: Sincronización Temporal Pantalla Glosario

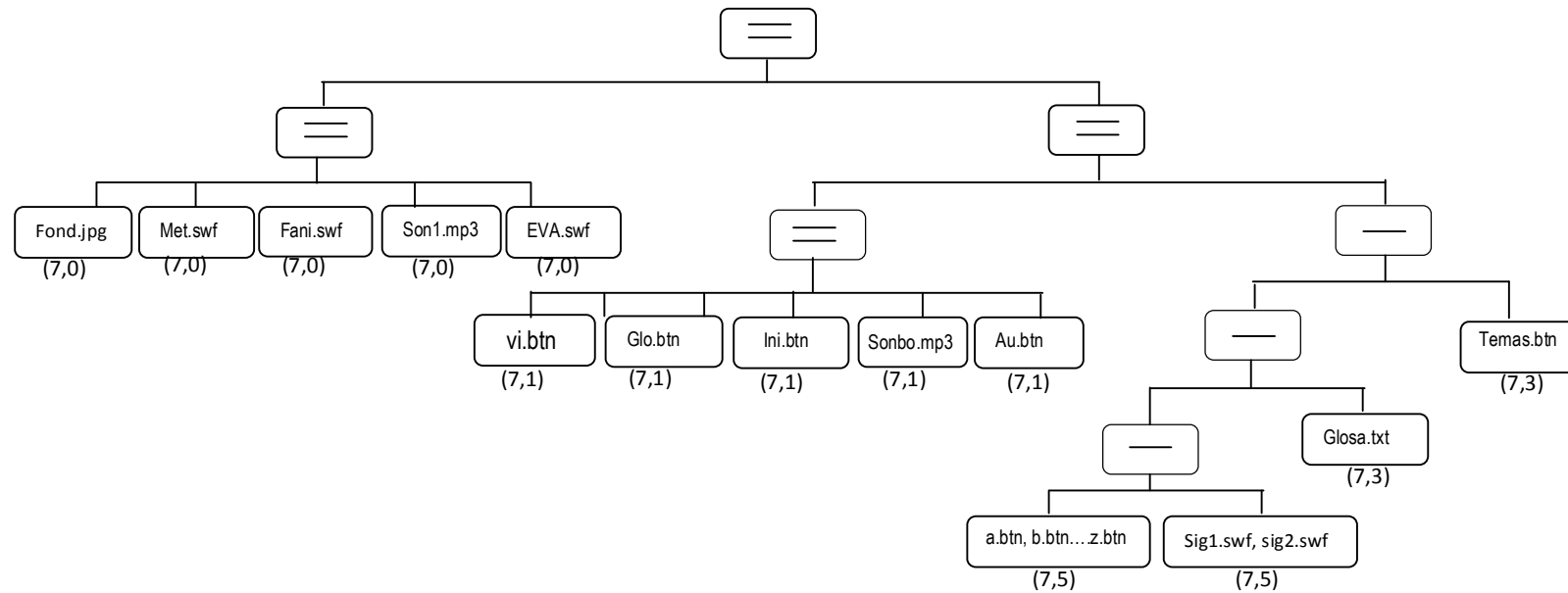


Figura 28: Sincronización Jerárquica Pantalla Glosario

II.1.3.1.2.6. Diseño Funcional

b) Mapa de navegación

Diagrama general por Pantallas

Este Diagrama nos muestra la relación entre Pantallas sin tener en cuenta el contenido de cada Tema.

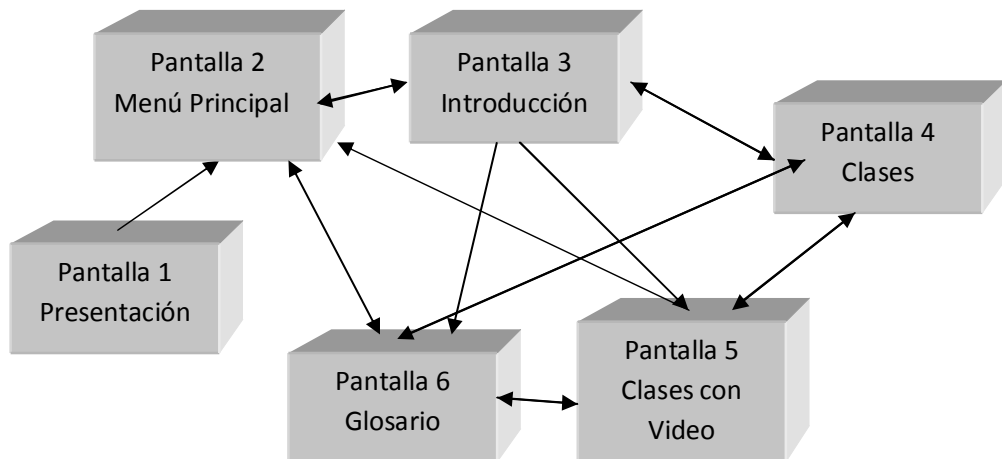


Figura 29: Diagrama navegacional

c) Mapa de navegación por Tema

Este Diagrama nos muestra la navegación de acuerdo a los contenidos ya descritos en las pantallas no se adoptó un solo diagrama por que el contenido podría ser dinámico.

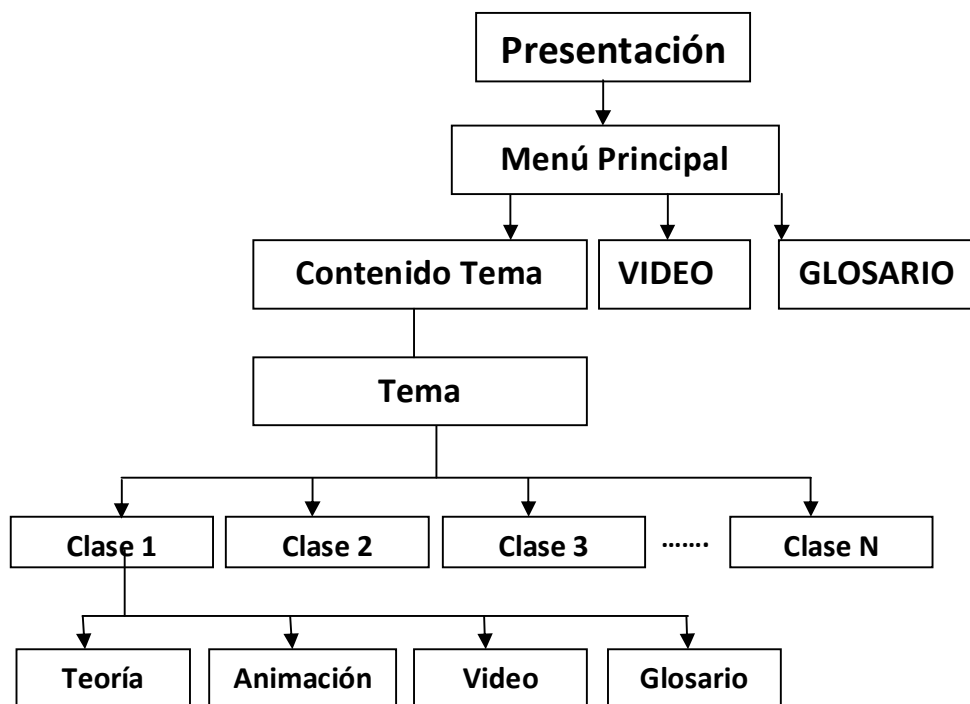


Figura 30: Navegación por tema

c) Sistema de navegación.

Estructuras de navegación

- ♦ La forma de Estructuración del Mapa navegación es tanto Lineal como Reticular por que el Usuario debe seguir el orden de la clases pero también puede Navegar por cualquier Clase pudiendo acceder a cualquiera de ellas en cualquier momento.

Elementos de navegación.

Los elementos de la navegación son los botones ya que por medio de ellos pueden pasar información y decidir a qué Clases explorar.

II.1.3.1.2.7. Estructura de Datos

Para este Sistema Multimedia se utilizó una forma de para estructurar los datos de manera ordenada en el cual se tiene la siguiente estructura:

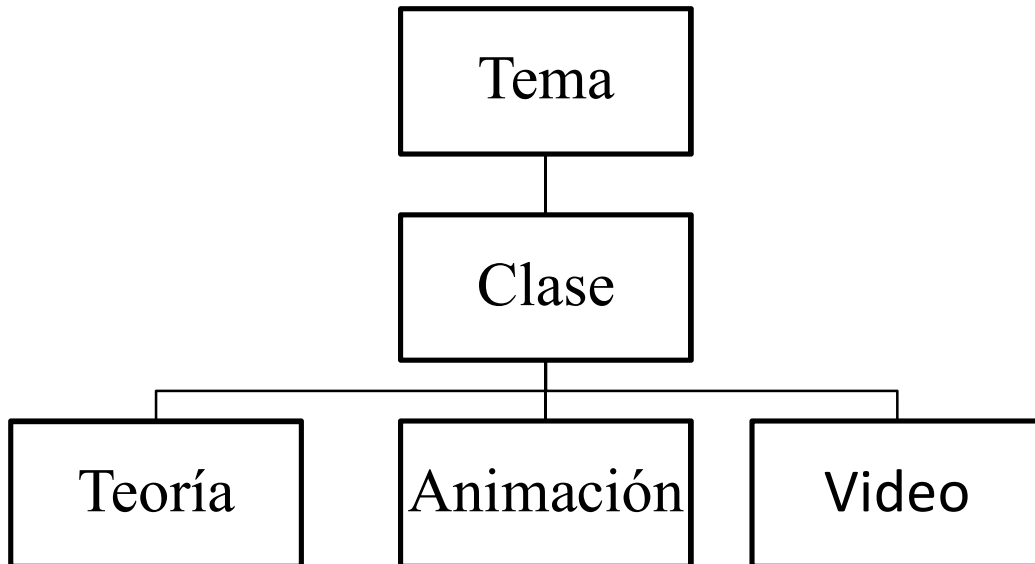


Figura 31: Estructura de Datos

Esta estructura es seguida cuando se esta navegando por el sistema.

II.1.3.1.2.8. Elección De Las Herramientas Necesarias Para El Desarrollo Del Proyecto

Herramientas de edición. Un proyecto multimedia necesitas algunas herramientas básicas para organizar el contenido, edición donde se puede construir interfaces como por ejemplo: Adobe Photoshop CS4, Sound Forge, Flash CS4.

Herramientas de autor

Las herramientas autor para el desarrollo del proyecto son: Adobe Flash

Adobe Flash está básicamente orientado al tiempo, entre sus características se encuentran:

- ♦ Facilidad de uso, de esta manera se pueden construir y modificar interfaces rápidamente.
- ♦ Herramientas de interfaz, se refiere a las herramientas que dispone para crear y modificar los medios (gráficos, texto, sonido, etc.).
- ♦ Transiciones, son formas de pasar de una pantalla a otra mediante efectos de disolución, de desplazamiento, de difuminación, etc.

II.1.4. Medios de Verificación Componente 1

Se encuentran en anexo 1 al final del documento.

II.2.Componente 2: “Texto asociado a la Materia Economía General elaborado”

II.2.1. Marco Teórico

II.2.1.1. Tipos de publicaciones Didácticos e Impresos

1. Libros.

El libro ha sido el medio didáctico tradicionalmente utilizado en el sistema educativo. Se considera auxiliar de la enseñanza y promotor del aprendizaje, su característica más significativa es que presentan un orden de aprendizaje y un modelo de enseñanza.

Un libro es un trabajo escrito o impreso, producido y publicado como una unidad independiente, a veces este material está compuesto exclusivamente de texto, y otras veces contienen una mezcla de elementos visuales y textuales.

1.1.Tipos de libros

- Los libros de texto
- Los libros de Consulta
- Los cuadernos y fichas de trabajo
- Los libros ilustrados.

1.2.Ventajas de los libros

- Sigue siendo el medio más poderoso para comunicar mensajes complejos.
- No dependen en absoluto de la electricidad, las líneas telefónicas o terminales de computadoras una vez que se han impresos.
- La lectura ayuda a enriquecer el vocabulario.
- Se puede encontrar diferentes opiniones sobre un mismo tema.

- Comunican mensajes complejos
- Son fáciles de utilizar y de transportar.

1.3.Desventajas de los libros

- El largo periodo se requiere para publicar el libro incrementa la posibilidad de que la información se des actualice.
- Algunas veces el costo es elevado
- Favorece la memorización.

2. Revistas

Una revista es una publicación periódica que contiene una variedad de artículos sobre un tema determinado, éstas pueden ser de diferentes tipos. Astronómicas, ciencias, cine, deportes, historia, informática, educativas etc.

2.1. Ventajas de las revistas

- Contiene gran variedad de artículos y gran calidad en sus noticias y reportajes.
- Un uso distinto del color es un verdadero deleite para los ojos.
- Las fotografías e ilustraciones muchas veces hermosas o dramáticamente testimoniales.
- Fomenta la lectura y la hace más amena, por las ilustraciones.
- Se puede utilizar como recurso didáctico, con ella se pueden elaborar collage para conocer lo que los alumnos conocen del temas o bien para reforzar el tema.
- La selección de una audiencia específica es mucho más fácil.

- Se utiliza la imaginación y creatividad para estructurar el tema al relacionarlos con las imágenes.

2.2.Desventajas de la revistas

- Pocos acceden a las revistas por lo que el costo no es muy accesible.
- Se necesita creatividad y análisis para relacionar los temas con las imágenes.

3. Periódicos

- Publicación diaria compuesta de un número variable de hojas impresas en las que se da cuenta de la actualidad informática en todas sus facetas, a escala local, nacional e internacional o cualquier otra publicación.
- Podemos encontrar información acerca de economía, deportes, música, espectáculos, sucesos, prensa, etc.

3.1.Ventajas de los periódicos

- De fácil acceso, se puede utilizar como material didáctico.
- Los lectores se involucran activamente en la lectura del periódico.
- Se puede analizar las partes que contiene el periódico.
- Alcanzan una audiencia diversa y amplia.
- Los estudiantes pueden realizar su propio periódico escolar.

3.2.Desventajas de los periódicos

- Se crea una gran competencia dentro del periódico y resulta en la aglomeración de anuncios.
- Se satura de información y no es atractivo para el público.
- El espacio que se le destina a los artículos es reducido en algunas ocasiones y no alcanza el nivel de profundidad deseado por el lector.

4. Tríptico

- Un Tríptico es un impreso formado por una lámina de papel o cartulina que se dobla en tres partes. Constituye un elemento publicitario ideal para comunicar ideas sencillas sobre un producto, servicio, empresa, evento, etc.
- La forma de distribución de los trípticos es variada siendo muy habitual el mailing al domicilio de los clientes. También se distribuye por medio de buzoneo o se coloca sobre los mostradores de venta o en muebles expositores.

5. Folleto

- Un folleto es un impreso de varias hojas que sirve como instrumento divulgativo o publicitario.
- En marketing, el folleto es una forma sencilla de dar publicidad a una compañía, producto o servicio. Su forma de distribución es variada: situándolo en el propio punto de venta, mediante envío por correo o buzoneo o incluyéndolo dentro de otra publicación.

II.2.1.2. Tipos de edición

- **Edición facsímil:** Es aquella que reproduce la imagen (fotográfica o escaneada) del texto tal y como el editor la ha encontrado. Es una opción común sobre todo en el caso de textos antiguos, códices iluminados, manuscritos u obras especialmente valiosas.
- **Edición paleográfica:** Es la que, sin reproducir el texto en forma de imagen, sin embargo intenta describirlo con la mayor exactitud posible, dando al lector información exhaustiva sobre las grafías, las abreviaturas, los *marginalia*, los accidentes del texto, etc.
- **Edición crítica:** en sentido amplio, una edición crítica es aquella que se plantea los problemas previos a la edición de una obra (búsqueda de fuentes,

selección de ejemplares, selección y establecimiento de un texto...), y hace partícipe al lector de las decisiones tomadas durante el proceso de edición; en sentido estricto, se denomina "edición crítica" a la que sigue el método neolachmaniano, basado en las técnicas de Carl Lachmann para el establecimiento de un texto ideal, lo más cercano posible a la intención original del autor, mediante el cotejo de las diversas versiones de un texto.

- **Edición genética:** Es la que muestra, simultáneamente, varios o todos los estadios en que se ha presentado un texto durante su proceso de creación y transmisión (por ejemplo, el borrador de un poema, su primera edición, su segunda edición corregida, una edición modificada para una antología, etc.)
- **Edición múltiple o edición sinóptica:** Es aquella que muestra varios textos en paralelo. Dichos textos pueden ser traducciones unos de otros (el caso más frecuente es el de las ediciones sinópticas de la Biblia), o bien versiones distintas de un mismo texto, o textos distintos que se pretende presentar en paralelo.

II.2.1.2.1. La edición y las nuevas tecnologías

La introducción de las nuevas tecnologías en el proceso de edición de textos ha supuesto una revolución en muchos aspectos, y siguiendo diversas etapas:

- En un primer momento, las nuevas tecnologías fueron (y siguen siendo) empleadas en el proceso de edición impresa, para tareas como la escritura, la corrección, la maquetación o la ilustración.
- Posteriormente, las nuevas tecnologías se convirtieron no en una herramienta, sino en un medio de difusión en sí mismas, con la aparición de las ediciones en formato digital (en CD-ROM, Ebook y sobre todo internet). En esta primera etapa, las ediciones digitales trataron de imitar a las ediciones en papel, lo mismo que, en su día, los libros impresos trataron de imitar a los manuscritos.
- Por último, las nuevas tecnologías han comenzado a liberarse de la sombra de la edición en papel, y se han comenzado a explorar las nuevas posibilidades

que ofrecen los nuevos medios: ediciones híper-textuales, ediciones múltiples alineadas, aplicación de herramientas de análisis lingüístico...

Es evidente que la combinación de las nuevas tecnologías con el proceso editorial ha conllevado grandes avances: a través de internet podemos acceder ahora, desde cualquier lugar del mundo, a obras antes casi inaccesibles; cualquier persona puede editar con muy bajo coste; la capacidad de almacenamiento es mucho mayor... Sin embargo, también existen peligros y problemas: por ejemplo, muchas de las ediciones que circulan por internet son poco fiables (no describen sus fuentes ni sus criterios, contienen erratas, etc.) o son meras reproducciones de ediciones antiguas de baja calidad (ya que buena parte de las ediciones críticas del siglo XX todavía están sujetas a derechos de autor.

II.2.1.3. Organización de un Texto.

II.2.1.3.1. Partes del libro:

No todos los libros la tienen, pero es relativamente frecuente.

- Cubierta
- Lomo. Es el filo o canto que cubre la costura o pegamento del libro, donde se imprimen los datos de título, número o tomo de una colección, el autor, logotipo de la editorial, etc.
- Guardas.
- Páginas de cortesía. Las que preceden a la portadilla. Se llaman así porque cuando un libro se regala o tiene una dedicatoria manuscrita, se escribe en esas páginas, generalmente en la primera. En la práctica se utiliza la primera de ellas para indicar el precio del libro, poner una etiqueta de la librería, etc.
- Anteportada o Portadilla
- Contraportada. Es la página u hoja de propiedad literaria o copyright, editor, fechas de las ediciones del libro, reimpresiones, depósito legal, título en original si es una traducción, créditos de diseño, etc.

- Portada
- Cuerpo de la Obra
- Hojas
- Página. Cada una de las hojas con anverso y reverso numerados.
- Prólogo o introducción. Es el texto previo al cuerpo literario de la obra. El prólogo puede estar escrito por el autor, editor o por una tercera persona de reconocida solvencia en el tema que ocupa a la obra. El prólogo puede denominarse prefacio o introducción. En la introducción se puede exponer brevemente el motivo por cual se ha escrito el libro, la manera en el que fue escrito o se suelen exponer las ideologías del autor así como también en el contexto en que fue escrito.
- Índice. Palabra o frase con que se da a conocer el nombre o asunto de una obra o de cada una de las partes o divisiones de un escrito.
- Presentación
- Capítulo
- Bibliografía
- Colofón
- Funda externa
- Biografía. En algunos libros se suele agregar una página con la biografía del autor o ilustrador de la obra.
- Dedicatoria. Es el texto con el cual el autor dedica la obra, se suele colocar en el anverso de la hoja que sigue a la portada. No confundir con dedicatoria autógrafa del autor que es cuando el autor, de su puño y letra, dedica la obra a una persona concreta.

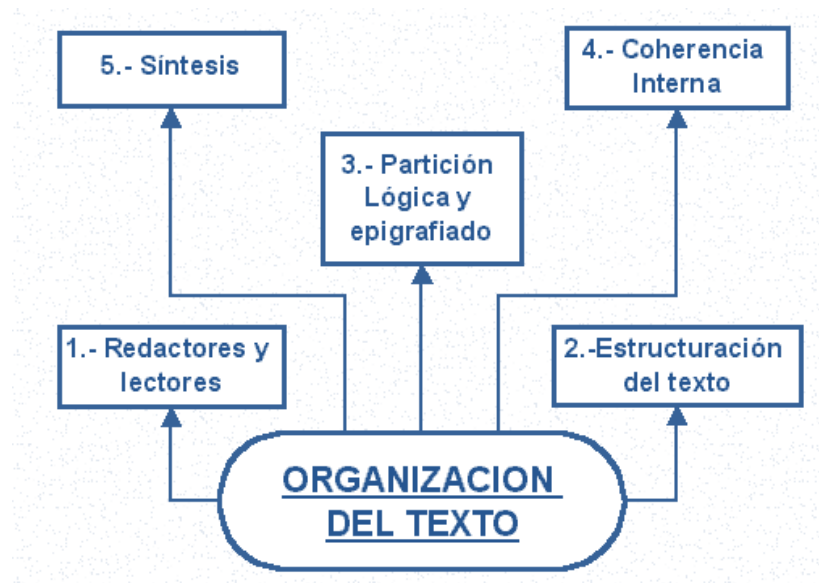


Figura 32: Organización del texto

II.2.1.3.2. Estructura de un Texto

La estructura del texto desempeña un papel fundamental en la comprensión y recuerdo del mismo. La investigación ha demostrado que su estructura y organización influyen tanto en la cantidad como en la clase de conocimiento adquirido en la lectura. El texto mejor organizado es mejor recordado. Cuando mejor organizado esté, tanto más probable es que la representación del mismo en la memoria esté altamente integrada. Esta clase de representaciones permiten que el lector considere de manera simultánea hechos relacionados, lo cual es una condición necesaria para el funcionamiento de los procesos cognoscitivos de orden superior; consisten en la formulación de inferencias, la elaboración de resúmenes y la toma de decisiones.

Entre las sugerencias principales que se pueden mencionar al respecto se encuentran las siguientes:

1. Divida el texto en capítulos, secciones y sub-secciones de manera tal que forme una organización jerárquica, cuyo nivel más bajo esté compuesto por unidades de conocimiento que ocupen unos cuantos párrafos cortos (bloques).

Como criterio para hacer es división se debe tomar el de que es necesario constituir series de párrafos con contenidos unitarios significativos que tengan un nivel similar de especificidad. La ordenación de los contenidos debe tomar en cuenta las relaciones de antecedentes y consecuentes entre todos ellos.

2. Utilice como títulos oraciones o preguntas que indiquen la idea principal o el objetivo de cada uno de los componentes del texto desde los más grandes hasta los más pequeños, que constituirán los bloques o párrafos. Los títulos informativos ayudan al lector a organizar la información durante la lectura y sirven como claves de recuperación para recordarla.

Los títulos consistentes en nombres aislados o hileras cortas de nombres pueden confundir a los lectores.

Así en una investigación se encontró que los lectores fueron incapaces de predecir la información que seguía, y no pudieron aparear los títulos con los textos. Cuando los títulos fueron reescritos de tal forma que fueran más informativos, mejoró significativamente la ejecución de los lectores en ambas tareas. Además, los encabezados compuestos por aseveraciones o preguntas ayudaron a los estudiantes a recordar la información de textos familiares y no familiares.

La elaboración de un título adecuado tiene como condición la estructuración de un contenido homogéneo, es decir, que responda a un propósito o pregunta determinada. No se debe incluir información extraña al mismo.

La lectura del conjunto de títulos de un capítulo o sección debe proporcionar una idea clara de la organización y secuencia de las ideas principales del mismo.

3. Es necesario iniciar cada capítulo del texto con una introducción que presente al lector una panorámica del contenido que incluya sus propósitos o metas, organización interna y sus relaciones con secciones previas y/o subsecuentes del texto.

Esta presentación debe tomar en cuenta los conocimientos previos e intereses del lector.

Los propósitos pueden expresarse mediante una serie de aseveraciones o preguntas que serán contestadas en la propia sección.

4. Además es indispensable intercalar información acerca de la organización de cada una de las secciones de un capítulo, mediante: a) introducciones; b) aseveraciones de resumen que recapitulen lo visto hasta ese momento y destaquen las ideas principales; c) palabras o frases de apunte tales como "un punto importante es", " el método más adecuado", y d) claves tipográficas como cursivas, negritas, subrayados.

Otro medio de proveer información acerca de la estructura es el uso repetido y consistente de una estructura particular. Aunque esto tiende a ser evitado por razones de estilo, sus ventajas sobrepasan claramente a sus desventajas.

Sugerencias para organizar la información explicativa de carácter científico:

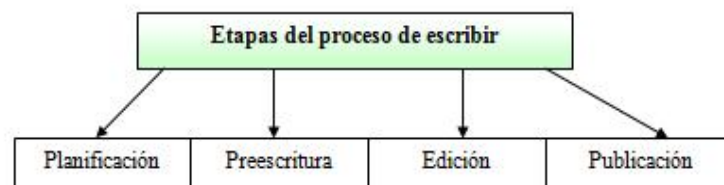
La prosa explicativa de carácter científico consta básicamente de dos partes: a) una relación funcional o regla que expresa la relación entre dos o más variables (componentes o eventos), y b) la explicación de los mecanismos que fundamentan dicha relación.

Las tres reglas más comunes son las siguientes:

- a) Relaciones cuantitativas formales que especifican relaciones cuantitativas entre variables mediante ecuaciones o fórmulas. Por ejemplo, la ley de Ohms que se representa por la ecuación $V = RI$, donde V es el voltaje, R es la resistencia e/la intensidad de la corriente
- b) Relaciones cuantitativas informales que expresan relaciones cuantitativas en forma verbal únicamente, sin fórmula. Por ejemplo, la brillantez de una fotografía es tanto mayor cuanto más grande es la abertura del obturador. En un radar, el tiempo requerido para recibir un pulso es proporcional a la distancia del objeto donde se refleja.
- c) Funciones no cuantitativas en las que se expresa solamente la conexión o dependencia causal entre hechos o eventos. Por ejemplo, la industrialización ha incrementado la contaminación en las grandes ciudades.

A continuación se presentan algunas sugerencias para mejorar la comprensión de información explicativa de carácter científico:

1. Organice el texto alrededor de las ideas principales y marque la información con subtítulos. Por ejemplo las secciones de un pasaje sobre el radar podrían nombrarse: Definición, Regla o Principio, Artefactos.
2. Incluya la explicación que fundamenta la regla y elabore un modelo concreto donde se presenten los principales componentes explicativos. Por ejemplo en el pasaje del radar se puede dibujar un diagrama que muestre el transmisor que envía el impulso, el objeto que lo refleja, el receptor que lo capta y la pantalla que convierte el tiempo en distancia.
3. Nombre las principales ideas explicativas y ordénalas usando números. Por ejemplo, los cinco pasos del radar son: transmisión, reflexión, recepción, medición y conversión. Primero, se envía un pulso; segundo, éste choca con un objeto lejano; tercero, parte de la energía regresa; cuarto, dicha energía es convertida en una imagen de la pantalla en un osciloscopio.
4. Use ejemplos familiares y analogías para las principales ideas explicativas.



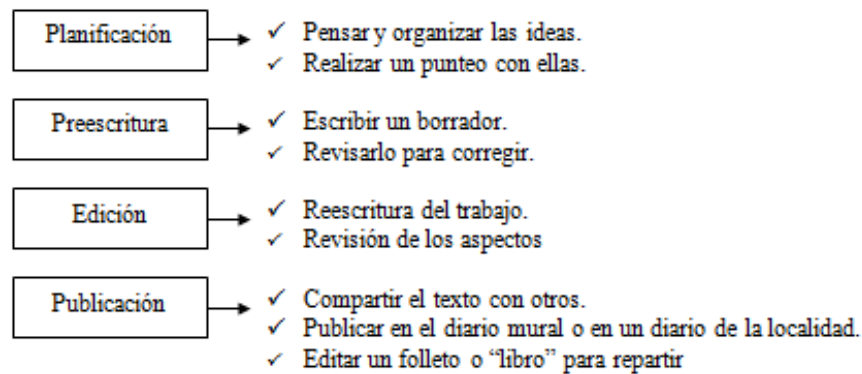


Figura 33: Estrategias de Producción de Textos

Los lectores: la comprensión del texto

Para redactar un texto, es fundamental que se tenga en cuenta a los lectores y su capacidad de atención, comprensión y retentiva.

Por un lado, los lectores tienen poco tiempo y la atención que pueden prestar a cada documento es escasa. Por otro, cuanto más reducida sea la información, más eficaz será la comunicación.

Un escrito debe constituir una unidad lógica y de fácil lectura. Su estructura y secuenciación han de ser coherentes y sus elementos deben estar convenientemente conectados entre sí.

Un escrito bien estructurado facilita:

- La localización de la información
- La comprensión de los contenidos

II.2.1.4. Descripción de la asignatura y el programa docente.

II.2.1.4.1. Programa Docente

Programa: Ing. Informática

Materia: Economía General

Sigla: ECO-311

Ubicación en Plan de Estudio: Quinto Semestre

Horas Totales: 108

Horas teóricas: 30

Horas Prácticas: 78

Horas Semanales: 6

Nro. De clases por semana: 3

Fundamentación de la Materia:

Esta asignatura forma parte de la carrera de Informática, se vincula con a materia Preparación y Evaluación de proyectos y sirve de Prerrequisito a la misma. Tiene como propósito fundamental lograr que los alumnos alcancen aprender y manejar el lenguaje técnico, básico de la ciencia económica

Objetivos Generales de la Materia

El estudiante al final de la materia será capaz de:

- Explicar los fundamentos básicos de la ciencia económica.
- Identificar los principios, conceptos, definiciones y elementos económicos.
- Clasificar los diferentes sistemas, leyes, categorías y variables económicas.
- Relacionar los efectos económicos del equilibrio de los mercados y la asignación de recursos.

Contenidos del Programa

Tema 1: Naturaleza de la Ciencia Económica

Introducción

1. Objetivos

1.1 Elementos Económicos

1.1.1 Hechos económicos

1.1.2 Actos económicos

1.1.3 El problema económico

1.1.4 Actividad Económica

1.1.5 Recursos o Factores Económicos

- 1.1.6 Actividades económicas
- 1.2 Economía como ciencia
 - 1.2.1 Definición de economía
 - 1.2.2 Características de la ciencia
 - 1.2.3 Economía ciencia social e histórica
- 1.3 Categorías y leyes económicas
 - 1.3.1 Teoría económica
 - 1.3.2 Conceptos y categorías económicas
 - 1.3.3 Leyes económicas
 - 1.3.4 Otras relaciones económicas
- 1.4 Frontera de posibilidades de producción
- 1.5 Economía, administración, Contaduría e Informática
 - 1.5.1 Importancia de la economía
 - 1.5.2 Relaciones de la económica con la contaduría. La administración
Y la informática

Tema 2. Flujo Circular de la Economía

Introducción

- 1. Objetivos
 - 1.1 Definición de Flujo
 - 1.1.1 Actores económicos
 - 1.1.1.1 Los Hogares o Familias
 - 1.1.1.2 Las empresas
 - 1.1.1.3 El Sector publico
 - 1.1.2 Flujo Circular de la economía
 - 1.2 Las necesidades
 - 1.2.1 Definición de necesidad
 - 1.2.2 Características y clasificación de las necesidades

1.3 Bienes

1.3.1 Definición

1.3.2 Características y Clasificación de los Bienes

1.4 Sectores económicos

1.5 Modelos económicos

Preguntas de Evaluación

Tema 3: El Mercado: Oferta y Demanda

Introducción

1. Objetivos

1.1 Definición de mercado

1.2 Clasificación

1.3 Demanda y Oferta

1.3.1 Demanda

1.3.1.1 Determinantes de la demanda

1.3.1.2 Tabla de la demanda

1.3.1.3 Curva de la demanda

1.3.1.4 Desplazamiento de la demanda

1.3.1.5 Representación: Tabular, analítica y grafica

1.3.1.6 Ley de la Demanda

1.3.2 La oferta

1.3.2.1 Determinantes

1.3.2.2 Tabla de Oferta

1.3.2.3 Curva de la Oferta

1.3.2.4 Desplazamiento de la Oferta

1.3.2.5 Representación tabular, analítica y grafica

1.3.2.6 La ley de la oferta

1.4 Equilibrio del mercado

1.5 La competencia perfecta

1.5.1 Definición y Características

1.5.2 Fijación de los precios

Preguntas de Evaluación

Ejercicio propuesto y resuelto

Tema 4: Economía de la sensibilidad: Elasticidades

Introducción

1. Objetivos

1.1 Definición de elasticidad

1.2 Elasticidad precio de la demanda

1.2.1 Definición de elasticidad precio de la demanda

1.2.2 Formulas de Cálculo de la elasticidad precio de la demanda

1.2.3 Interpretación de la elasticidad precio de la demanda

1.2.4 Determinantes de la Elasticidad Precio de la Demanda

1.2.5 Tipos de Cálculo de Elasticidad Precio de la Demanda

1.2.6 Casos especiales de Elasticidad Precio (ep) según curva de la demanda

1.2.7 Ejemplo

1.3 Elasticidades precio de la Oferta

1.3.1 Definición de elasticidad precio de la Oferta

1.3.2 Formulas de Cálculo de elasticidad precio de la Oferta

1.3.3 Interpretación de la elasticidad precio de la Oferta

1.3.4 Casos de ep según la curva de Oferta

1.3.5 Factores que influyen en la elasticidad de la oferta

Tema 5: Análisis cardinal de la utilidad

Introducción

1. Objetivos

1.1 Concepto de utilidad

1.2 Utilidad cardinal y utilidad ordinal

1.2.1 Utilidad Cardinal

1.2.1.1 Utilidad total y Marginal

1.2.2 Utilidad Ordinal

1.3 Utilidad y Escasez

1.4 Utilidad total, media y marginal

1.5 Equilibrio del consumidor de 2 bienes

Evaluación del tema

Ejercicio propuesto y resuelto

Tema 6: El dinero y sus funciones

Introducción

1. Objetivos

1.1 Definición de dinero

1.2 Funciones de dinero

1.2.1 Medida de valores y patrón de precios

1.2.2 Medio de cambio y circulación

1.2.3 Medio de atesoramiento y acumulación

1.2.4 Instrumentos de pagos diferidos

1.3 Clases de dinero

1.4 Sistemas monetarios

Evaluación del tema

Métodos de Enseñanza

Técnicas de presentación, que permitan estimular la participación e integración entre los miembros de un grupo, propiciando la creación de un ambiente fraterno y de confianza. Su utilización es específica para el inicio de clases.

Expectativas, para conocer las necesidades e intereses de los participantes con relación al mismo, con el fin de procurar su satisfacción a lo largo del proceso.

Encuadre, para estimular una participación activa de los estudiantes en la organización y desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, lográndose una mayor responsabilidad de estos en su propio aprendizaje. Se utilizara al comienzo del curso para establecer compromisos entre docente y alumno a cerca de la metodología de trabajo, los contenidos programáticos a abordar, las estrategias de enseñanza, de aprendizaje y de evaluación, los horarios, las funciones y responsabilidades de alumnos.

Entre otros métodos que propician la asimilación de conocimientos se utilizara:

Método de discusión, que se caracterizara por el análisis colectivo de situaciones problemáticas en las que se promueve un intercambio de ideas, opiniones y experiencias, sobre la base de lo conocimientos teóricos que poseen los estudiantes lográndose una visión integral del problema, su solución colectiva, la asimilación crítica de los conocimientos y el establecimiento de la posición propia y de los distintos enfoques sobre el problema.

Medios de Enseñanza

Se hará uso de los siguientes medios: Marcador acrílico, pizarra, pancartas, retroproyector y diversos materiales escritos.

Sistema de Evaluación

A) Evaluación Continua (sobre 100 puntos):

Controles de Lectura	=30 puntos
Trabajos Prácticos	=10 puntos
Asistencia	=10 puntos

Pruebas Escritas

Primer examen parcial	=25 puntos
-----------------------	------------

Segundo examen parcial =25 puntos

B) Evaluación Final (Mesas 1,2 y 3: sobre 100 puntos)

La evaluación final continua representa el 30% de la calificación final y la evaluación final constituye el 70%

Bibliografía Básica

Heyne, Paul
Mochon, Isidro
Rossetti, Jose
ANAYA MULTIMEDIA.
Fischer, Dornbusch
Samuelson, Paul
Castro Lessa, Osvaldo

Méndez Morales, J. Silvestre
“Fundamentos de
Economía”; Tercera edición,
año 1996 México
“Conceptos de economía”:
Octava edición, año 1998,
Madrid, España
“Economía”; Mc Graw Hill,
Madrid España, 1995
“Introducción a la Economía”,

II.2.1.4.2. Plan de Clases

Materia: ECONOMIA GENERAL

Sigla: ECO-311

Gestión: 2009

Unidad Temática No. : 1

Nombre de la Unidad Temática: LA NATURALEZA DE LA CIENCIA ECONOMICA

Objetivo: El estudiante al finalizar la unidad temática alcanzara una idea general e la realidad económica, sus componentes e interrelaciones fundamentales como objeto de estudio de la ciencia economía además de comprender la importancia de esta ciencia para el ingeniero informático.

Semana	Clase	Min. Clase	Temas de Avance Planificado	Medios de Enseñanza	Tarea Docente	Evaluación	Esquema de la Sesión
1	1	135'	1. Elementos económicos 1.1 Hechos económicos 1.1.1 Que es producción 1.1.2 Que es el consumo 1.2 El sistema económico	Mapa conceptual Texto.	Elaboración del Mapa Conceptual. Ejemplos Prácticos.		Objetivos :
2	2	135'	1.3 Definición de economía 1.4 Características de una ciencia 1.5 Recursos y factores económicos	 Texto.	 Ejemplos Prácticos.		Objetivos :
			1.6 Teoría Económica 1.6.1 Conceptos y categorías 1.6.2 Economías 1.6.3 Categorías				

			económicas				
3	3	135'	1.7 Leyes Económicas 1.8 Otras Relaciones Económicas 1.9 Ramas de la Economía 1.10 Economía Política y Política Económica	Texto Gráficos	Ejemplos Prácticos.		Objetivos :
4	4	135'	1.11 Frontera de posibilidades de producción 1.11.1 Costo de Oportunidad 1.12. Importancia de la Economía 1.13. Relación de la economía con otras ciencias	Texto Gráficos	Ejemplos Prácticos.		Objetivos :

Tabla 29: Unidad temática Nº1

Unidad Temática No. : 2

Nombre de la Unidad Temática: FLUJO CIRCULAR DE LA ECONOMIA.

Objetivo: Que los estudiantes puedan comprender la circulación y el flujo real y monetario del dinero

MATRIZ DE PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN:

Semana	Clase	Min. Clase	Temas de Avance Planificado	Medios de Enseñanza	Tarea Docente	Evaluación	Esquema de la Sesión
5	5	135'	2.1. El círculo Económico 2.2. Las necesidades 2.2.1 Definición 2.2.2 Clasificación 2.3. Los bienes 2.3.1 Definición 2.3.2 Clasificación	Texto Gráficos Esquemas	Ejemplos Prácticos.		Objetivos:
6	6	135'	2.4. La empresa 2.4.1 Las familias o economías domésticas 2.4.2 El sector	Texto	Ejemplos Prácticos.		Objetivos:

			publico o estado 2.5 Modelos Económico s				
7	7	135'	2.5.1. Economía Autoritaria · 2.5.2 Economía de libre mercado 2.5.3 Economía Mixta	Texto	Ejempl os Práctic os.		Objetivos:

Tabla 30: Unidad Temática N°2

Unidad Temática No. : 3

Nombre de la Unidad Temática: EL MERCADO DEMANDA Y OFERTA

Objetivo: Que los estudiantes puedan comprender la teoría de la competencia perfecta así como también explicar la ley de la oferta y la demanda como un mecanismo de ajuste (o desajuste) entre el valor y el precio.

MATRIZ DE PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN:

Semana	Clase	Min. Clase	Temas de Avance Planificado	Medios de Enseñanza	Tarea Docente	Evaluación	Esquema de la Sesión
8	8	135'	3.1. Definición del mercado 3.2. Elementos de mercado 3.3. Clasificación de mercados 3.4 Demanda 3.4.1 Definición 3.4.2 Determinantes	Texto Ejercicios Prácticos. Mapa conceptual	Ejemplos Prácticos.	Ejercicio práctico a resolver.	Objetivos :
9	9	135'	3.4.3 Representación: tabular analítica y grafica 3.4.4 Ley de la Demanda 3.5. Oferta 3.5.1 Definición 3.5.2. Determinantes	Texto Ejercicios Prácticos. Gráficos	Ejemplos prácticos		Objetivos :
10	10	135'	3.6.Representa		Ejemplos	Ejercicios prácticos a	

			cion:tabular, analítica, y grafica 3.7 Diferencia entre deslizamiento y desplazamient o de la demanda y oferta.	Ejercici os Práctico s.	práctico s	resolver.	
--	--	--	---	----------------------------------	---------------	-----------	--

Tabla 31: Unidad Temática Nº3

Unidad Temática No. : 4

Nombre de la Unidad Temática: ELASTICIDADES

Objetivo: Que los estudiantes pueden definir la medida de cambio y porcentual en la cantidad demandada cuando varia el precio además del concepto de la elasticidad y utilización de la misma.

MATRIZ DE PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN:

Sema na	Cla se	Min. Clase	Temas de Avance Planificado	Medios de Enseñanza	Tarea Docente	Evaluac ión	Esquema de la Sesión
13	13	135'	5.1 Elasticidad precio de la demanda 5.1.1 Definición	Texto Graficas	Ejemplo Práctico s.	Ejercici o práctico a resolver.	Objetivos:

			5.1.2. Formulas de calculo 5.1.3. Interpretación 5.1.4. Determinación de la elasticidad precio de la demanda	Ejemplos			
14	14	135'	5.1.5. Relación entre la elasticidad precio de la demanda y la curva de ingreso 5.1.6. Casos especiales de elasticidad precio (ep)	Texto Graficas Ejemplos	Ejemplo Prácticos.	Ejercicio práctico a resolver.	Objetivos:
15	15	135'	5.2 Elasticidad precio de la oferta 5.2.1 Definición 5.2.2. Formulas	Texto Ejemplos	Ejemplo Prácticos.	Ejercicio práctico a resolver.	Objetivos:

			de calculo 5.2.3 Interpretación 5.2.4. Casos de elasticidad precio según la curva de la oferta				
--	--	--	---	--	--	--	--

Tabla 32: Unidad Temática N°4

Unidad Temática No. : 5

Nombre de la Unidad Temática: TEORIA DE LA UTILIDAD CARDINAL

Objetivo: Que los estudiantes comprender la capacidad de la utilidad para satisfacer las necesidades humanas como también la satisfacción recibida como un bien y servicio.

MATRIZ DE PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN:

Semana	Clase	Min. Clase	Temas de Avance Planificado	Medios de Enseñanza	Tarea Docente	Evaluación	Esquema de la Sesión
16	16	135'	6.1. Definición de la utilidad 6.2. Utilidad Cardinalidad y	Texto Gráficos	Ejemplo Prácticos.		Objetivos:

			Utilidad Ordinal.				
17	17	135'	6.3. Utilidad Escasez 6.4. Utilidad total, media y marginal	Texto Gráficos	Ejemplo Prácticos.		Objetivos:
18	18	135'	6.5. Equilibrio de consumidor de dos bienes	Guías Practicas	Ejemplo Prácticos.		Objetivos:

Tabla 33: Unidad Temática N°5

Unidad temática No. : 6

Nombre de la Unidad Temática: EL DINERO

Objetivo: Que los estudiantes comprendan sobre el funcionamiento de un Sistema Operativo en la parte Lógica.

MATRIZ DE PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN:

Semana	Clase	Min. Clase	Temas de Avance Planificado	Medios de Enseñanza	Tarea Docente	Evaluación	Esquema de la Sesión
11	11	135'	4.1 Definición del dinero 4.2. Funciones		Ejemplo Prácticos.		Objetivos:

			del dinero 4.2.1. Medidas de valores y patrón de precios. 4.2.2. Medio de cambio y circulación 4.2.2.3 Medio de atesoramiento y acumulación 4.2.2.4 Instrumento de pago diferidos	Texto.			
12	12	135'	4.3. Clases de dinero 4.4. Sistema monetario	Texto.	Ejemplo Prácticos.		Objetivos:

Tabla 34: Unidad Temática Nº6

II.2.2. Propuesta de Componente “Texto asociado a la Materia”

II.2.2.1. Problema

Debido a que el material que se brinda a los estudiantes es antiguo muchas veces obsoleto, poco didáctico, e insuficiente para apoyar la enseñanza de la materia Economía General. Ocasiona:

- Poco interés del estudiante respecto a la materia en desarrollo.

- Bajo rendimiento académico del estudiante.
- Clases monótonas y rutinarias que causan dejadez por parte del estudiante.
- Los temas no son comprendidos en su totalidad como el docente desearía.
- La elaboración del material de la materia Economía General no están disponibles en forma permanente para los estudiantes.

II.2.2.2. Solución

A continuación exponemos la estructura que se implementara para la elaboración del texto.

II.2.2.2.1. Organización del texto

La organización del texto de la materia de Economía General es de la siguiente forma:

II.2.2.2.1.1. Partes del libro

- **Portada.** Es la presentación del Libro en que se encuentra el Nombre de la Universidad, el Nombre del Proyecto, Nombre de la Materia, el recopilador y el colaborador del texto y el año.
- **Índice.** Palabra o frase con que se da a conocer el nombre o asunto de una obra o de cada una de las partes o divisiones de un escrito.
- **Página.** Cada una de las hojas con anverso numerados.
- **Bibliografía.** Referenciada en el contenido del texto y su especificación de al pie de pagina que le corresponde

II.2.2.2.1.2. Estructura del Texto

El texto a elaborar va a seguir la siguiente estructura, los principales elementos que se pueden mencionar son:

1. Dividir el texto en capítulos, secciones y sub-secciones de manera tal que forme una organización jerárquica.
2. Títulos oraciones o preguntas que indiquen la idea principal o el objetivo de cada uno de los componentes del texto desde los más grandes hasta los más pequeños, que constituirán los bloques o párrafos.
3. Cada capítulo del texto con una introducción que presente al lector una panorámica del contenido que incluya sus propósitos o metas, organización interna y sus relaciones con secciones previas y/o subsecuentes del texto.
4. Intercalar información acerca de la organización de cada una de las secciones de un capítulo, mediante: a) introducciones; b) aseveraciones de resumen que recapitulen lo visto hasta ese momento y destaquen las ideas principales; c) palabras o frases de apunte tales como "un punto importante es", " el método más adecuado", y d) claves tipográficas como cursivas, negritas, subrayados.

Para mejorar la comprensión de información explicativa, se organizara el texto alrededor de las ideas principales usando ejemplos familiares y analogías.

II.2.2.2.1.3. Contenido del Texto

El texto de la Materia de Economía General contendrá las bases fundamentales de la teoría y las guías de la materia en las cuales se realizan las aplicaciones prácticas, para una completa amplitud de los temas a tratar, por ser esta materia netamente teórica teniendo un poco porcentaje práctico dentro su contenido.

II.2.2.2.1.4. Objetivo del Texto

El texto de la materia de Economía General responde al objetivo de la materia teniendo una completa recopilación de las bases fundamentales, es su contenido teórico como también el la parte practica.

II.2.2.2.2. Enfoque Pedagógico del Texto

El libro responde a un enfoque pedagógico constructivista.

El modelo constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales.

Desde el punto de vista constructivista el proceso de enseñanza-aprendizaje cambia radicalmente. Si los estudiantes aprenden construyen sus propios conocimientos a través de un proceso de equilibrio dinámico, de conflictos cognitivos de acomodación y asimilación.

II.2.2.3. Público Objetivo

Los principales favorecidos con el texto guía de la materia Economía General que vamos a realizar son:

- Estudiantes
- Docentes

II.2.2.4. Beneficios Directos e Indirectos

Los principales beneficiarios son los estudiantes y docentes no solo de la materia de Economía General sino también para toda la comunidad universitaria en general,

porque tendrán a su disposición en cualquier momento el contenido de la materia en textos impresos.

II.2.2.5. Conclusión

Debido al escaso material actualizado, poco didáctico, que existe para el desarrollo de la materia Economía General llegamos a la conclusión de que es necesario elaborar un texto guía de calidad que contenga el contenido necesario propuesto por docentes para los estudiantes, con el fin de mejorar y/o apoyar en el rendimiento académico de los estudiantes.

II.2.3. Medios de Verificación Componente 2

Se encuentran en anexo2 al final del documento.

II.3. COMPONENTE 3: “La materia de Economía General, adaptada a la plataforma Moodle”

II.3.1. Marco Teórico

II.3.1.1. Descripción de la asignatura y programa docente

PROGRAMA DOCENTE

Programa: Ing. Informática

Materia: Economía General

Sigla: ECO-311

Ubicación en Plan de Estudio: Quinto Semestre

Horas Totales: 108

Horas teóricas: 30

Horas Prácticas: 78

Horas Semanales: 6

Nro. De clases por semana: 3

Fundamentación de la Materia:

Esta asignatura forma parte de la carrera de Informática, se vincula con a materia Preparación y Evaluación de proyectos y sirve de Prerrequisito a la misma. Tiene como propósito fundamental lograr que los alumnos alcancen aprender y manejar el lenguaje técnico, básico de la ciencia económica

Objetivos Generales de la Materia

El estudiante al final de la materia será capaz de:

- Explicar los fundamentos básicos de la ciencia económica.
- Identificar los principios, conceptos, definiciones y elementos económicos.
- Clasificar los diferentes sistemas, leyes, categorías y variables económicas.
- Relacionar los efectos económicos del equilibrio de los mercados y la asignación de recursos.

Contenidos del Programa

Tema 1: Naturaleza de la Ciencia Económica

Introducción

1. Objetivos

1.1 Elementos Económicos

1.1.1 Hechos económicos

1.2.2 Actos económicos

1.2.3 El problema económico

1.2.4 Actividad Económica

1.2.5 Recursos o Factores Económicos

1.2.6 Actividades económicas

1.3 Economía como ciencia

1.2.1 Definición de economía

1.2.2 Características de la ciencia

1.2.3 Economía ciencia social e histórica

1.3 Categorías y leyes económicas

1.3.1 Teoría económica

1.3.2 Conceptos y categorías económicas

1.3.3 Leyes económicas

1.3.4 Otras relaciones económicas

1.4 Frontera de posibilidades de producción

1.5 Economía, administración, Contaduría e Informática

1.5.1 Importancia de la economía

1.5.2 Relaciones de la económica con la contaduría. La administración Y la informática

Tema 2. Flujo Circular de la Economía

Introducción

2. Objetivos

2.1 Definición de Flujo

2.1.1 Actores económicos

2.1.1.1 Los Hogares o Familias

2.1.1.2 Las empresas

2.1.1.3 El Sector publico

2.1.2 Flujo Circular de la economía

2.2 Las necesidades

2.2.1 Definición de necesidad

2.2.2 Características y clasificación de las necesidades

1.3 Bienes

1.3.1 Definición

1.3.2 Características y Clasificación de los Bienes

1.4 Sectores económicos

1.5 Modelos económicos

Preguntas de Evaluación

Tema 3: El Mercado: Oferta y Demanda

Introducción

1. Objetivos

1.1 Definición de mercado

1.2 Clasificación

1.3 Demanda y Oferta

1.3.1 Demanda

1.3.1.1 Determinantes de la demanda

1.3.1.2 Tabla de la demanda

1.3.1.3 Curva de la demanda

1.3.1.4 Desplazamiento de la demanda

1.3.1.5 Representación: Tabular, analítica y grafica

1.3.1.6 Ley de la Demanda

1.3.2 La oferta

- 1.3.2.1 Determinantes
- 1.3.2.2 Tabla de Oferta
- 1.3.2.3 Curva de la Oferta
- 1.3.2.4 Desplazamiento de la Oferta
- 1.3.2.5 Representación tabular, analítica y grafica
- 1.3.2.6 La ley de la oferta

1.4 Equilibrio del mercado

1.5 La competencia perfecta

1.5.1 Definición y Características

1.5.2 Fijación de los precios

Preguntas de Evaluación

Ejercicio propuesto y resuelto

Tema 4: Economía de la sensibilidad: Elasticidades

Introducción

1. Objetivos

1.1 Definición de elasticidad

1.2 Elasticidad precio de la demanda

1.2.1 Definición de elasticidad precio de la demanda

1.2.2 Formulas de Cálculo de la elasticidad precio de la demanda

1.2.3 Interpretación de la elasticidad precio de la demanda

1.2.4 Determinantes de la Elasticidad Precio de la Demanda

1.2.5 Tipos de Cálculo de Elasticidad Precio de la Demanda

1.2.6 Casos especiales de Elasticidad Precio (ep) según curva de la demanda

1.2.7 Ejemplo

1.3 Elasticidades precio de la Oferta

1.3.1 Definición de elasticidad precio de la Oferta

1.3.2 Formulas de Cálculo de elasticidad precio de la Oferta

1.3.3 Interpretación de la elasticidad precio de la Oferta

1.3.4 Casos de ep según la curva de Oferta

1.3.5 Factores que influyen en la elasticidad de la oferta

Tema 5: Análisis cardinal de la utilidad

Introducción

1. Objetivos

1.1 Concepto de utilidad

1.2 Utilidad cardinal y utilidad ordinal

1.2.1 Utilidad Cardinal

1.2.1.1 Utilidad total y Marginal

1.2.2 Utilidad Ordinal

1.3 Utilidad y Escasez

1.4 Utilidad total, media y marginal

1.5 Equilibrio del consumidor de 2 bienes

Evaluación del tema

Ejercicio propuesto y resuelto

Tema 6: El dinero y sus funciones

Introducción

1. Objetivos

1.1 Definición de dinero

1.2 Funciones de dinero

1.2.1 Medida de valores y patrón de precios

1.2.2 Medio de cambio y circulación

1.2.3 Medio de atesoramiento y acumulación

1.2.4 Instrumentos de pagos diferidos

1.3 Clases de dinero

1.4 Sistemas monetarios

Evaluación del tema

Métodos de Enseñanza

Técnicas de presentación, que permitan estimular la participación e integración entre los miembros de un grupo, propiciando la creación de un ambiente fraterno y de confianza. Su utilización es específica para el inicio de clases.

Expectativas, para conocer las necesidades e intereses de los participantes con relación al mismo, con el fin de procurar su satisfacción a lo largo del proceso.

Encuadre, para estimular una participación activa de los estudiantes en la organización y desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, lográndose una mayor responsabilidad de estos en su propio aprendizaje. Se utilizara al comienzo del curso para establecer compromisos entre docente y alumno a cerca de la metodología de trabajo, los contenidos programáticos a abordar, las estrategias de enseñanza, de aprendizaje y de evaluación, los horarios, las funciones y responsabilidades de alumnos.

Entre otros métodos que propician la asimilación de conocimientos se utilizara:

Método de discusión, que se caracterizara por el análisis colectivo de situaciones problemáticas en las que se promueve un intercambio de ideas, opiniones y experiencias, sobre la base de lo conocimientos teóricos que poseen los estudiantes lográndose una visión integral del problema, su solución colectiva, la asimilación crítica de los conocimientos y el establecimiento de la posición propia y de los distintos enfoques sobre el problema.

Medios de Enseñanza

Se hará uso de los siguientes medios: Marcador acrílico, pizarra, pancartas, retroproyector y diversos materiales escritos.

Sistema de Evaluación

A) Evaluación Continua (sobre 100 puntos):

Controles de Lectura	=30 puntos
Trabajos Prácticos	=10 puntos
Asistencia	=10 puntos

Pruebas Escritas

Primer examen parcial	=25 puntos
Segundo examen parcial	=25 puntos

B) Evaluación Final (Mesas 1,2 y 3: sobre 100 puntos)

La evaluación final continua representa el 30% de la calificación final y la evaluación final constituye el 70%

Bibliografía Básica

Heyne, Paul	Méndez Morales, J. Silvestre
Mochon, Isidro	“Fundamentos de
Rossetti, Jose	Economía”; Tercera edición,
ANAYA MULTIMEDIA.	año 1996 México
Fischer, Dornbusch	“Conceptos de economía”:
Samuelson, Paul	Octava edición, año 1998,
Castro Lessa, Osvaldo	Madrid, España
	“Economía”; Mc Graw Hill,
	Madrid España, 1995
	“Introducción a la Economía”,

II.3.1.2. Plataforma E-learning

II.3.1.2.1. Introducción

El proceso de aprendizaje no es ajeno a los cambios tecnológicos, así pues el aprendizaje a través de las TIC (llamado en adelante *e-learning*) es el último paso de la evolución de la educación a distancia.

El *e-learning* proporciona la oportunidad de crear ambientes de aprendizaje centrados en el estudiante. Estos escenarios se caracterizan además por ser interactivos, eficientes, fácilmente accesibles y distribuidos.

II.3.1.2.2. Qué es la plataforma E-learning?

La plataforma de e-learning, campus virtual o Learning Management System (LMS) es un espacio virtual de aprendizaje orientado a facilitar la experiencia de capacitación a distancia, tanto para empresas como para instituciones educativas.

Este sistema permite la creación de "aulas virtuales"; en ellas se produce la interacción entre tutores y alumnos, y entre los mismos alumnos; como también la realización de evaluaciones, el intercambio de archivos, la participación en foros, chats, y una amplia gama de herramientas adicionales.

Según el análisis de Khan (2001), un escenario de *e-learning* debe considerar ocho aspectos o ejes vertebrados del mismo: diseño institucional, pedagógico, tecnológico, del interfaz, evaluación, gerencia, soporte, y ética de uso.

De este modo el *e-learning* no trata solamente de tomar un curso y colocarlo en un ordenador, se trata de una combinación de recursos, interactividad, apoyo y actividades de aprendizaje estructuradas.

II.3.1.2.3. Características de E-learning

Hay cuatro características básicas, e imprescindibles, que cualquier plataforma de *e-learning* debería tener:

- **Interactividad:** conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.
- **Flexibilidad:** conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de *e-learning* tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar. Esta adaptación se puede dividir en los siguientes puntos:

- ✓ Capacidad de adaptación a la estructura de la institución.
- ✓ Capacidad de adaptación a los planes de estudio de la institución donde se quiere implantar el sistema.
- ✓ Capacidad de adaptación a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.
- **Escalabilidad:** capacidad de la plataforma de *e-learning* de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.
- **Estandarización:** hablar de plataformas estándares es hablar de la capacidad de utilizar cursos realizados por terceros; de esta forma, los cursos están disponibles para la organización que los ha creado y para otras que cumplen con el estándar. También se garantiza la durabilidad de los cursos evitando que estos queden obsoletos y por último se puede realizar el seguimiento del comportamiento de los estudiantes dentro del curso.

Otras características generales observables en las plataformas de *e-learning* son:

- ✓ **Código abierto:** se habla de software Open Source, cuando este se distribuye con licencia para poder ver y modificar el código fuente base de la aplicación.
- ✓ **Plataforma gratuita:** el uso de la plataforma no supondrá ningún coste por adquisición o licencia de uso. También existe el caso de las plataformas GPL (general public license) Open Source, donde los desarrolladores de estas plataformas ofrecen apoyo en la instalación y otros servicios de manera comercial.
- ✓ **Internacionalización o arquitectura multiidioma:** la plataforma debería estar traducida, o se debe poder traducir fácilmente, para que los usuarios se familiaricen fácilmente con ella.
- ✓ **Tecnología empleada:** en cuanto a la programación, destacan en este orden PHP, Java, Perl y Python, como lenguajes Open Source, muy indicados para

el desarrollo de webs dinámicas y utilizados de manera masiva en las plataformas GPL.

- ✓ ***Amplia comunidad de usuarios y documentación:*** la plataforma debe contar con el apoyo de comunidades dinámicas de usuarios, con foros de usuarios, desarrolladores, técnicos y expertos.

II.3.1.2.4. Elementos

A continuación se describen los principales elementos del e-learning:

- **Learning Management System o LMS**

Es el núcleo alrededor del cual giran los demás elementos. Básicamente se trata de un software para servidores de Internet/Intranet que se ocupa de:

- ✓ Gestionar los usuarios: inscripción, control de sus aprendizajes e historial, generación de informes, etc.
- ✓ Gestionar y lanzar los cursos, realizando un registro de la actividad del usuario: tanto los resultados de los test y evaluaciones que realice, como de los tiempos y accesos al material formativo.
- ✓ Gestionar los servicios de comunicación que son el apoyo al material online, foros de discusión, charlas, videoconferencia; programarlos y ofrecerlos conforme sean necesarios.

El panorama actual de los LMS está caracterizado por su gran dispersión, ya que todavía no hay entre ellas ningún liderazgo claro comparable al existente en otras áreas de software, como por ejemplo en los programas de ofimática: procesadores de texto, hojas de cálculo, etc.

- **Courseware o Contenidos**

Los contenidos para e-learning pueden estar en diversos formatos, en función de su adecuación a la materia tratada. El más habitual es el WBT (Web Based Training), cursos online con elementos multimedia e interactivos que permiten que el usuario avance por el contenido evaluando lo que aprende.

Sin embargo, en otros casos puede tratarse de una sesión de “aula virtual”, basada en videoconferencia y apoyada con una presentación en forma de diapositivas tipo Powerpoint, o bien en explicaciones en una “pizarra virtual”. En este tipo de sesiones los usuarios interactúan con el docente, dado que son actividades sincrónicas en tiempo real. Lo habitual es que se complementen con materiales online tipo WBT o documentación accesoria que puede ser descargada e impresa.

Otras veces el contenido no se presta a su presentación multimedia, por lo que se opta por materiales en forma de documentos que pueden ser descargados, complementados con actividades online tales como foros de discusión o charlas con los tutores.

- **Sistemas de comunicación sincrónica y asincrónica**

Un sistema sincrónico es aquel que ofrece comunicación en tiempo real entre los estudiantes o con los tutores. Por ejemplo, las charlas o la videoconferencia.

Los sistemas asincrónicos no ofrecen comunicación en tiempo real, pero por el contrario ofrecen como ventaja que las discusiones y aportes de los participantes quedan registrados y el usuario puede estudiarlos con detenimiento antes de ofrecer su aporte o respuesta.

La diferencia fundamental entre el e-learning y la enseñanza tradicional a distancia está en esa combinación de los tres factores, en proporción variable en función de la materia a tratar: seguimiento + contenido + comunicación.

Esquemáticamente, los distintos componentes de una solución e-learning se pueden ver en la Figura 25.

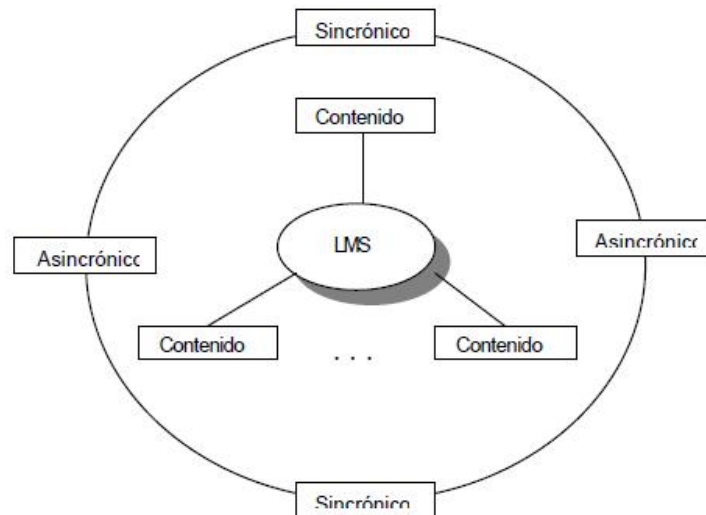


Figura 34: Esquema E-Learnig

II.3.1.2.5. Sobre la Estandarización

En el mercado existen tanto LMS como Courseware de muchos fabricantes distintos. Por ello se hace necesaria una normativa que compatibilice los distintos sistemas y cursos a fin de lograr dos objetivos:

- Que un curso de cualquier fabricante pueda ser cargado en cualquier LMS de otro fabricante.
- Que los resultados de la actividad de los usuarios en el curso puedan ser registrados por el LMS.

Como se puede ver en la siguiente figura, los distintos estándares que se desarrollan hoy en día para la industria del e-learning se pueden clasificar en los siguientes tipos:

1. Sobre el Contenido o Curso:

Estructuras de los contenidos, empaquetamiento de contenidos, seguimiento de los resultados.

2 .Sobre el Alumno:

Almacenamiento e intercambio de información del alumno, competencias (habilidades) del alumno, privacidad y seguridad.

3. Sobre la interoperabilidad:

Integración de componentes del LMS, interoperabilidad entre múltiples LMS.

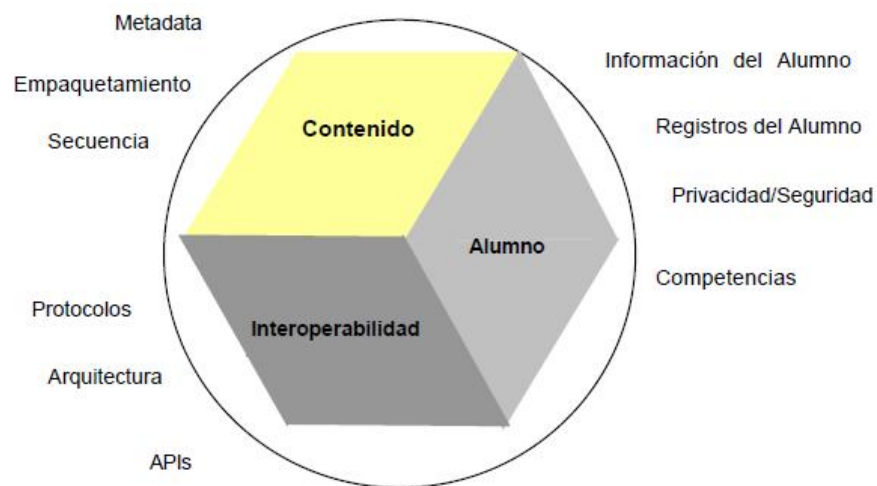


Figura 35: Interoperabilidad entre múltiples LMS

Al hablar sobre un estándar e-learning, nos estamos refiriendo a un conjunto de reglas en común para las compañías dedicadas a la tecnología e-learning. Estas reglas especifican cómo los fabricantes pueden construir cursos on-line y las plataformas sobre las cuales son impartidos estos cursos de tal manera de que puedan interactuar unas con otras.

Estas reglas proveen modelos comunes de información para cursos e-learning y plataformas LMS, que básicamente permiten a los sistemas y a los cursos compartir datos o “hablar” con otros. Esto también nos da la posibilidad de incorporar contenidos de distintos proveedores en un solo programa de estudios.

Estas reglas además, definen un modelo de empaquetamiento estándar para los contenidos. Los contenidos pueden ser empaquetados como “objetos de aprendizaje” (*learning objects* o LO), de tal forma de permitir a los desarrolladores crear contenidos que puedan ser fácilmente reutilizados e integrados en distintos cursos.

Finalmente, los estándares permiten crear tecnologías de aprendizaje más poderosas, y “personalizar” el aprendizaje basándose en las necesidades individuales de los alumnos.

Básicamente, lo que se persigue con la aplicación de un estándar para el e-learning es lo siguiente:

- **Durabilidad:** Que la tecnología desarrollada con el estándar evite la obsolescencia de los cursos.
- **Interoperabilidad:** Que se pueda intercambiar información a través de una amplia variedad de LMS.
- **Accesibilidad:** Que se permita un seguimiento del comportamiento de los alumnos.
- **Reusabilidad:** Que los distintos cursos y objetos de aprendizaje puedan ser reutilizados con diferentes herramientas y en distintas plataformas.

Esta compatibilidad ofrece muchas ventajas a los consumidores de e-learning.

- ✓ Garantizan la viabilidad futura de su inversión, impidiendo que sea dependiente de una única tecnología, de modo que en caso de cambiar de LMS la inversión realizada en cursos no se pierde.
- ✓ Aumenta la oferta de cursos disponibles en el mercado, reduciendo de este modo los costos de adquisición y evitando costosos desarrollos a medida en muchos casos.
- ✓ Posibilita el intercambio y compraventa de cursos, permitiendo incluso que las organizaciones obtengan rendimientos extraordinarios sobre sus inversiones.

- ✓ Facilita la aparición de herramientas estándar para la creación de contenidos, de modo que las propias organizaciones puedan desarrollar sus contenidos sin recurrir a especialistas en e-learning.

Estrictamente hablando, no existe un estándar e-learning disponible hoy en día. Lo que existe es una serie de grupos y organizaciones que desarrollan especificaciones (protocolos).

Hasta la fecha, ninguna de estas especificaciones ha sido formalmente adoptada como estándar en la industria del e-learning. Estas especificaciones no dejan de ser recomendaciones, que por el momento la industria trata de seguir.

II.3.1.2.6. Beneficios

Los beneficios de utilizar una plataforma e-learning son:

- ✓ Brinda capacitación flexible y económica.
- ✓ Combina el poder de Internet con el de las herramientas tecnológicas.
- ✓ Anula las distancias geográficas y temporales.
- ✓ Permite utilizar la plataforma con mínimos conocimientos.
- ✓ Posibilita un aprendizaje constante y nutrido a través de la interacción entre tutores y alumnos.

II.3.1.3. Descripción del MOODLE

II.3.1.3.1. Historia

Moodle es un sistema de gestión de cursos, de distribución libre, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Este tipo de plataformas tecnológicas también se conocen como LMS (Learning Management System).

Moodle fue creado por Martin Dougiamas, quien fue administrador de WebCT en la Universidad Tecnológica de Curtin. Basó su diseño en las ideas del constructivismo en pedagogía que afirman que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas y en el aprendizaje colaborativo. Un profesor que opera desde este punto de vista crea un ambiente centrado en el estudiante que le ayuda a construir ese conocimiento con base en sus habilidades y conocimientos propios en lugar de simplemente publicar y transmitir la información que se considera que los estudiantes deben conocer.

La primera versión de la herramienta apareció el 20 de agosto de 2002 y, a partir de allí han aparecido nuevas versiones de forma regular. Hasta julio de 2008, la base de usuarios registrados incluye más 21 millones, distribuidos en 46 000 sitios en todo el mundo y está traducido a más de 75 idiomas.

II.3.1.3.2. Entornos Virtuales de aprendizaje

II.3.1.3.2.1. ¿Qué es Moodle?

Técnicamente, **Moodle** es una aplicación que pertenece al grupo de los Gestores de Contenidos Educativos (**LMS**, *Learning Management Systems*), también conocidos como Entornos de Aprendizaje Virtuales (**VLE**, *Virtual Learning Managements*),

De una manera más coloquial, podemos decir que Moodle es una aplicación para crear y gestionar plataformas educativas, es decir, espacios donde un centro educativo, institución o empresa, gestiona recursos educativos proporcionados por unos docentes y organiza el acceso a esos recursos por los estudiantes, y además permite la comunicación entre todos los implicados (alumnado y profesorado).

II.3.1.3.2.2. Significado de Moodle y sus orígenes.

Moodle fue diseñado por Martin Dougiamas de Perth, Australia Occidental, quien basó su diseño en las ideas del constructivismo en pedagogía, que afirman que el

conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas y en el aprendizaje colaborativo. Un profesor/a que opera desde este punto de vista crea un ambiente centrado en el estudiante que le ayuda a construir ese conocimiento con base en sus habilidades y conocimientos propios en lugar de simplemente publicar y transmitir la información que se considera que los estudiantes deben conocer.

La palabra Moodle, en inglés, es un acrónimo para Entorno de Aprendizaje Dinámico Modular, Orientado a Objetos (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*), lo que resulta fundamentalmente útil para los desarrolladores y teóricos de la educación. También es un verbo anglosajón que describe el proceso ocioso de dar vueltas sobre algo, haciendo las cosas como se vienen a la mente...una actividad amena que muchas veces con llevan al proceso de comprensión y, finalmente, a la creatividad. Las dos acepciones se aplican a la manera en que se desarrolló Moodle y a la manera en que un estudiante o docente podría aproximarse al estudio o enseñanza de un curso *on-line*.

La primera versión de Moodle apareció el 20 de agosto de 2002 y, a partir de allí han aparecido nuevas versiones de forma regular que han ido incorporando nuevos recursos, actividades y mejoras demandadas por la comunidad de usuarios Moodle.

En la actualidad, Moodle está traducido a 75 idiomas e incluye más de 27.000 sitios registrados en todo el mundo.

II.3.1.3.3. Enfoque pedagógico

La filosofía planteada de Moodle incluye una aproximación constructiva y constructivista social de la educación, enfatizando que los estudiantes (y no sólo los profesores) pueden contribuir a la experiencia educativa en muchas formas. Las características de Moodle reflejan esto en varios aspectos, como hacer posible que los estudiantes puedan comentar en entradas de bases de datos (o inclusive contribuir entradas ellos mismos), o trabajar colaborativamente en un wiki.

Habiendo dicho esto, Moodle es lo suficientemente flexible para permitir una amplia gama de modos de enseñanza. Puede ser utilizado para generar contenido de manera básica o avanzada (por ejemplo páginas web) o evaluación, y no requiere un enfoque constructivista de enseñanza.

El constructivismo es a veces visto como en contraposición con las ideas de la educación enfocada en resultados, como No Child Left Behind Act (NCLB) en los Estados Unidos. La contabilidad hace hincapié en los resultados de las evaluaciones, no en las técnicas de enseñanza o en pedagogía, pero Moodle es también útil en un ambiente orientado al salón de clase debido a su flexibilidad.

II.3.1.3.4. Recursos Moodle

- **Gestión de Contenido**

Para gestionar los contenidos lo podemos usar para presentar al alumnado los apuntes de nuestro curso que podemos complementar con otros materiales como imágenes, gráficas o videos y también tendremos la oportunidad de entrar en otras páginas web relacionadas con el tema,...

Tiene un editor html “WYSIWYG” incluido. Lo que nos permite a los usuarios, bien como alumnos o como profesores, además de escribir texto como tradicionalmente hacíamos en nuestros apuntes o trabajos, incluir o enlazar (link) las más variadas fuentes y recursos 2.0, como múltiples blogs, web-quest, imágenes, videos o documentos, que harán mucho más rico y variado el contenido. No es necesario ya saber programar en html para poder insertar (embed) estos objetos de aprendizaje en nuestra página.

- **Comunicación**

Para **comunicarnos** con nuestros alumnos, moodle dispone de varias opciones siendo la más utilizada la de los foros, por medio de los cuales podemos gestionar la tutorías

de manera individual o grupal, aspecto este fundamental con la implantación de los ECTS.

Personalmente realizó tutorías virtuales con los alumnos que no pueden acudir sugiriéndoles que tengan un ordenador conectado a moodle y contacten conmigo por medio del teléfono, aspecto este que agradecen enormemente.). La plataforma moodle facilita el aprendizaje cooperativo a través de estos foros en los que los propios alumnos dan respuesta a las preguntas y dudas generales planteadas por otros alumnos de su grupo

- **Evolución**

Por último la **evaluación** de nuestros alumnos para la que disponemos de múltiples opciones en función de nuestro grado de implantación de las pedagogías más activas, de este modo podemos enviar tareas que estén en relación a las capacidades o competencias que tengan que acreditar los alumnos. También es factible preparar cuestionarios específicos por temas auto evaluables y con feed-back inmediato al alumno de sus resultados, lo que sería muy indicado para la eliminación parcial de bloques de 8 *Iker Ros* materia.

II.3.1.3.5.

Estructura de la Plataforma Moodle

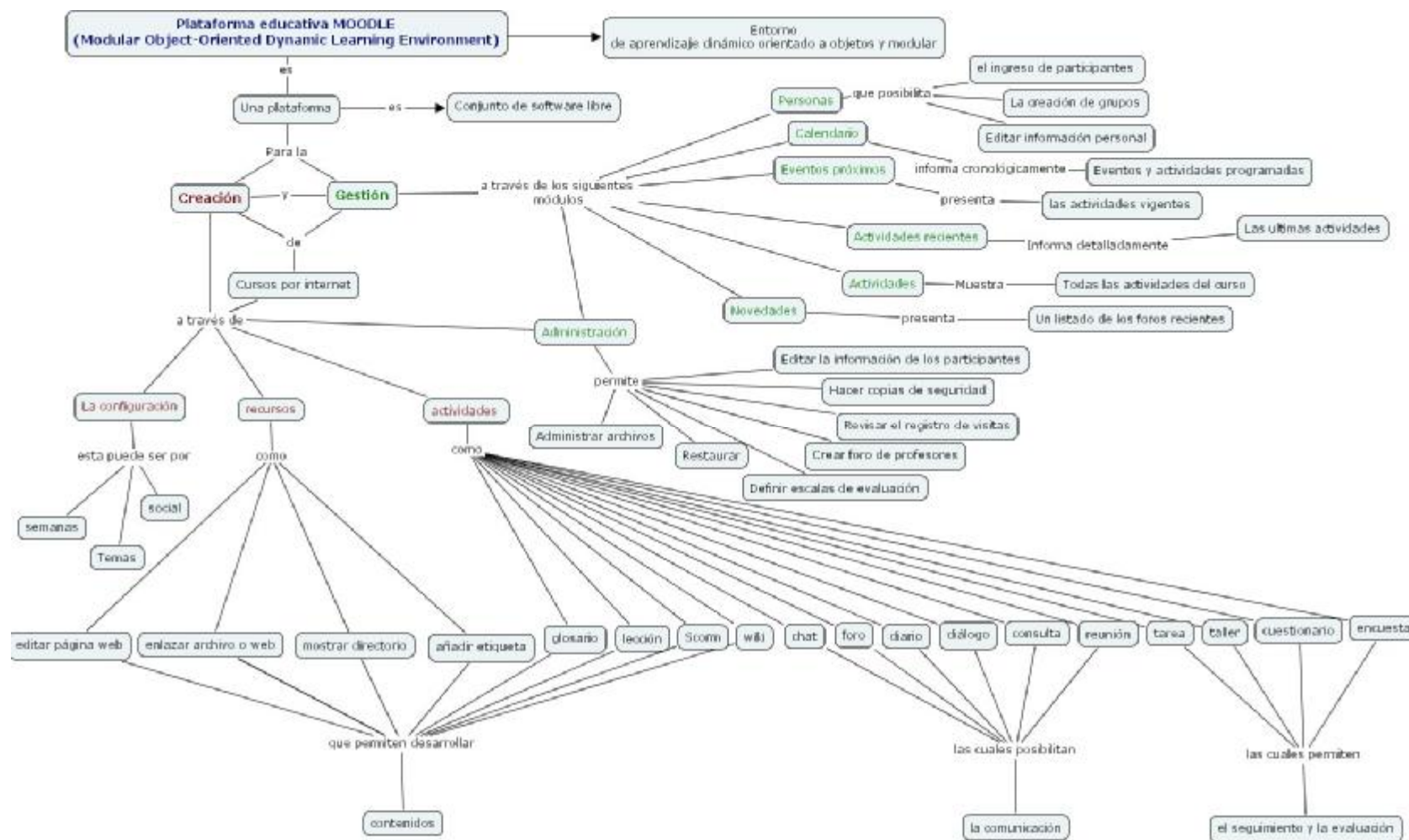


Figura 36: Estructura de la Plataforma Moodle

II.3.1.3.6. Características generales de Moodle

Promueve una pedagogía constructivista social (colaboración, actividades, reflexión crítica, etc.). Su arquitectura y herramientas son apropiadas para clases en línea, así como también para complementar el aprendizaje presencial. Tiene una interfaz de navegador de tecnología sencilla, ligera, y compatible.

La instalación es sencilla requiriendo una plataforma que soporte PHP y la disponibilidad de una base de datos. Moodle tiene una capa de abstracción de bases de datos por lo que soporta los principales sistemas gestores de bases de datos.

Es un Entorno de aprendizaje modular y dinámico orientado a objetos, sencillo de mantener y actualizar, además dispone de una interfaz que permite crear y gestionar cursos fácilmente.

Los recursos creados en los cursos se pueden reutilizar, la inscripción y autenticación de los estudiantes es sencilla y segura.

Resulta muy fácil trabajar con él, tanto para el profesorado como el alumnado.

Detrás de él hay una gran comunidad que lo mejora, documenta y apoya en la resolución de problemas.

Se ha puesto énfasis en una seguridad sólida en toda la plataforma. Todos los formularios son revisados, las cookies cifradas, etc. La mayoría de las áreas de introducción de texto (materiales, mensajes de los foros, entradas de los diarios, etc.) pueden ser editadas usando el editor HTML, tan sencillo como cualquier editor de texto.

II.3.1.3.7. Módulos principales en Moodle

Módulo de Tareas

- Puede especificarse la fecha final de entrega de una tarea y la calificación máxima que se le podrá asignar.
- Los estudiantes pueden subir sus tareas (en cualquier formato de archivo) al servidor. Se registra la fecha en que se han subido.

- Se permite enviar tareas fuera de tiempo, pero el profesor puede ver claramente el tiempo de retraso.
- Para cada tarea en particular, puede evaluarse a la clase entera (calificaciones y comentarios) en una única página con un único formulario.
- Las observaciones del profesor se adjuntan a la página de la tarea de cada estudiante y se le envía un mensaje de notificación.
- El profesor tiene la posibilidad de permitir el reenvío de una tarea tras su calificación (para volver a calificarla).

Módulo de Consulta

Es como una votación. Puede usarse para votar sobre algo o para recibir una respuesta de cada estudiante (por ejemplo, para pedir su consentimiento para algo).

- El profesor puede ver una tabla que presenta de forma intuitiva información sobre quién ha elegido qué.
- Se puede permitir que los estudiantes vean un gráfico actualizado de los resultados.

Módulo Foro

Hay diferentes tipos de foros disponibles: exclusivos para los profesores, de noticias del curso y abiertos a todos.

- Todos los mensajes llevan adjunta la foto del autor.
- Las discusiones pueden verse anidadas, por rama, o presentar los mensajes más antiguos o los más nuevos primeros.
- El profesor puede obligar la suscripción de todos a un foro o permitir que cada persona elija a qué foros suscribirse de manera que se le envíe una copia de los mensajes por correo electrónico.
- El profesor puede elegir que no se permitan respuestas en un foro (por ejemplo, para crear un foro dedicado a anuncios).

- El profesor puede mover fácilmente los temas de discusión entre distintos foros.

Módulo Diario

Los diarios constituyen información privada entre el estudiante y el profesor.

- Cada entrada en el diario puede estar motivada por una pregunta abierta.
- La clase entera puede ser evaluada en una página con un único formulario, por cada entrada particular de diario.
- Los comentarios del profesor se adjuntan a la página de entrada del diario y se envía por correo la notificación.

Módulo Cuestionario

- Los profesores pueden definir una base de datos de preguntas que podrán ser reutilizadas en diferentes cuestionarios.
- Las preguntas pueden ser almacenadas en categorías de fácil acceso, y estas categorías pueden ser "publicadas" para hacerlas accesibles desde cualquier curso del sitio.
- Los cuestionarios se califican automáticamente, y pueden ser recalificados si se modifican las preguntas.
- Los cuestionarios pueden tener un límite de tiempo a partir del cual no estarán disponibles.
- El profesor puede determinar si los cuestionarios pueden ser resueltos varias veces y si se mostrarán o no las respuestas correctas y los comentarios
- Las preguntas y las respuestas de los cuestionarios pueden ser mezcladas (aleatoriamente) para disminuir las copias entre los alumnos.
- Las preguntas pueden crearse en HTML y con imágenes.
- Las preguntas pueden importarse desde archivos de texto externos.
- Las preguntas pueden tener diferentes métricas y tipos de captura.

Módulo Recurso

- Admite la presentación de un importante número de contenido digital, Word, Power point, Flash, vídeo, sonidos, etc.

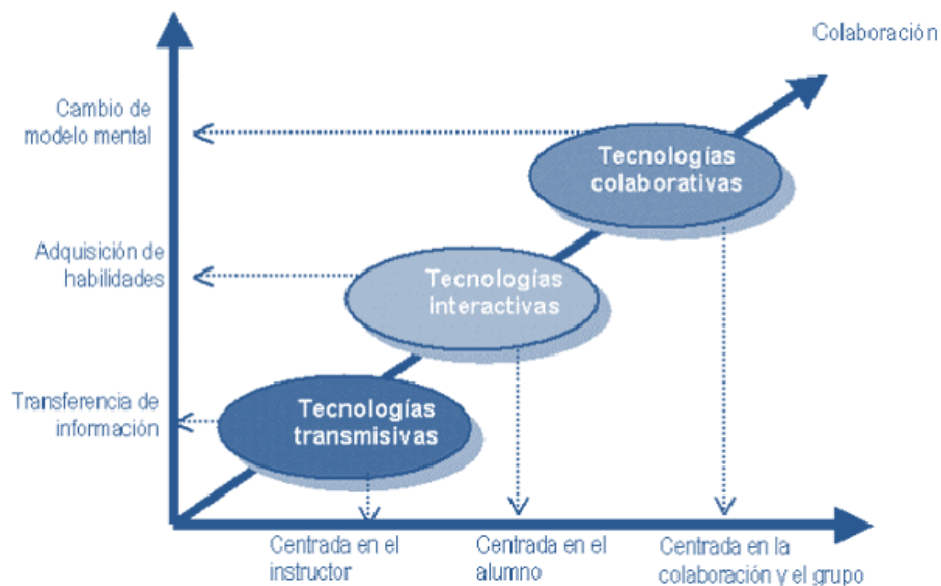


Figura 37: Organización de Los Contenidos

- Los archivos pueden subirse y

manejars
e en el

servidor, o pueden ser creados sobre la marcha usando formularios web (de texto o [HTML](#)).

- Pueden enlazarse aplicaciones web para transferir datos.

Módulo Encuesta

- Se proporcionan encuestas ya preparadas (COLLES, ATTLS) y contrastadas como instrumentos para el análisis de las clases en línea.
- Se pueden generar informes de las encuestas los cuales incluyen gráficos. Los datos pueden descargarse con formato de hoja de cálculo Excel o como archivo de texto CSV.
- La interfaz de las encuestas impide la posibilidad de que sean respondidas sólo parcialmente.
- A cada estudiante se le informa sobre sus resultados comparados con la media de la clase.

II.3.1.3.8. Organización De Los Contenidos.

El estudio de las posibilidades de Moodle como herramienta educativa, lo haremos tomando como referencia el esquema de Rafael Casado Ortiz sobre los modelos de tecnologías aplicadas a la formación a distancia.

II.3.1.3.9. **Requerimientos De Sistema**

Moodle está desarrollado principalmente en GNU/Linux usando Apache, MySQL y PHP (también conocida como plataforma LAMP), aunque es probado regularmente con PostgreSQL y en los sistemas operativos Windows XP, MacOS X y Netware 6.

Los requerimientos de Moodle son los siguientes:

- **Un servidor web.** La mayoría de los usuarios usan Apache, pero Moodle debe funcionar bien en cualquier servidor web que soporte PHP, como el IIS (Internet Information Server) de las plataformas Windows.
- Una instalación de PHP en funcionamiento (versión 4.3.0 o posterior). PHP 5 está soportado a partir de Moodle 1.4.
- **Una base de datos:** MySQL o PostgreSQL, MySQL 4.1.16 es la versión mínima para trabajar con Moodle 1.6.

La mayoría de los servicios de alojamiento web (hosting) soportan todo esto por defecto.

Requerimientos adicionales:

- **Librería GD** y librería FreeType 2 para poder construir los gráficos de los registros de Moodle.
- **mbstring** - es requerido para manipular cadenas de caracteres multi-byte (iconv también es recomendable para Moodle 1.6).
- La **extensión mysql** si va a utilizar la base de datos MySQL. En algunas distribuciones de Linux (principalmente RedHat) se trata de un paquete opcional.
- La **extensión pgsql** si va a utilizar una base de datos PostgreSQL.
- La **extensión zlib** es necesaria si va a utilizar las funcionalidades zip/unzip.
- Otras extensiones PHP podrían ser necesarias dependiendo de las funcionalidades opcionales de Moodle que vayan a ser utilizadas, especialmente las relacionadas con autenticación y matriculación (p. ej. la extensión LDAP).

II.3.1.3.10. Ventajas

Una de las características más atractivas de Moodle, que también aparece en otros gestores de contenido educativo, es la posibilidad de que los alumnos participen en la creación de glosarios, y en todas las lecciones se generan automáticamente enlaces a las palabras incluidas en estos.

Además las Universidades, podrán poner su Moodle local y así poder crear sus plataformas para cursos específicos en la misma universidad y dando la dirección respecto a Moodle, se moverá en su mismo idioma y podrán abrirse los cursos a los alumnos que se encuentren en cualquier parte del planeta: <http://moodle.org/>

Desempeño. Falta mejorar su interfaz de una manera más sencilla. Hay desventajas asociados a la seguridad, dependiendo en dónde se esté alojando la instalación de Moodle, cuales sean las políticas de seguridad y la infraestructura tecnológica con la cual se cuente durante la instalación.

Libertad. Moodle no se encuentra atado a ninguna plataforma (Windows, Linux, Mac) específica, brindando total libertad para escoger la que se ajuste a sus necesidades tanto en el presente como en el futuro. El no estar atado a un proveedor de hardware, software o servicios le permitirá contar siempre con un abanico de opciones. La libertad que brinda Moodle también se aplica al hecho de tener de contar con los archivos fuente y poder modificarlo a su discreción, sin que ello implique un costo o una negociación con empresa alguna.

Reducción de costos. Siempre que se compra o adquiere un sistema, sea de cualquier tipo, es necesario desembolsar una cantidad de dinero en el pago por las licencias de usuario. Esto no sucede con Moodle, porque es gratuito y no se requiere pagar ninguna licencia para su uso o implementación dentro de una institución. De esta forma estamos ahorrando una cantidad inicial de la inversión de cualquier sistema. Los costos posteriores de mantenimiento se ven reducidos gracias a la estabilidad del sistema, que permite mantener la operatividad tanto para una cantidad reducida como para una gran cantidad usuarios sin tener realizar modificaciones dentro del sistema.

Integración. Moodle es un sistema abierto lo que significa que es posible integrarlo con otros sistemas, tanto para acciones:

- Genéricas. Puede comunicar Moodle con su sistema particular de autenticación y validar a los alumnos contra esa base de datos. Es posible integrarlo con sistemas de pago para el cobro de las inscripciones a los cursos virtuales, etc.
- Específicas. Puede integrar su sistema de registros académicos con Moodle, para la recepción de las calificaciones provenientes de los exámenes en línea, agilizando así los procesos de generación de actas por parte de los profesores, esto es de vital importancia en las universidades.

Estos son solo unos ejemplos existen muchos otros que puede ir descubriendo durante su uso.

Gestión del Conocimiento. Permite el almacenamiento y recuperación de conocimiento producto de las actividades e interrelaciones alumno - profesor, alumno - alumno. Este beneficio es claramente visible durante su aplicación en la capacitación de personal dentro de instituciones o empresas.

Diseño Modular. Moodle agrupa sus funciones o características de a nivel de módulos. Estos módulos son independientes, configurables, además de poder ser habilitados o deshabilitados según sea conveniente. Como habíamos mencionado Moodle permite añadir nuevas funcionalidades, para ello solo necesitamos instalar y activar el modulo que satisfaga nuestras necesidades.

II.3.1.3.11. Desventajas

Existen también desventajas relacionadas con el soporte técnico. Al ser una plataforma de tecnología abierta y por lo tanto gratuita, no se incluyen servicios gratuitos de soporte por lo que los costos de consultoría y soporte técnico están sujetos a firmas y entidades.

Algunas actividades pueden ser un poco mecánicas, dependiendo mucho del diseño instruccional. Por estar basado en tecnología PHP la configuración de un servidor con muchos usuarios debe ser cuidadosa para obtener el mejor

II.3.2. Metodología de Requerimientos e-licitación

II.3.2.1. Introducción

En el estudio de problemas para este proyecto, se pudo identificar que actualmente en la UAJMS, hay dificultades en el área de educación que imposibilitan o perjudican el buen avance y constante mejora del Proceso Enseñanza Aprendizaje, dichas dificultades, se ven reflejados principalmente en la escasa motivación en la implementación y uso de las TIC en el medio, se incurre en clases poco explicativas con demasiado contenido teórico y recursos didácticos insuficientes, sumando a esto en algunos casos, no se cuenta con material de apoyo actualizado o este no se encuentra disponible en forma permanente para los estudiantes, etc.

El presente sistema a desarrollar contemplara las siguientes características:

- Interfaz Amigable.
- Estructura de Contenidos.
- Animaciones Graficas, Videos, Audio.
- Contenidos Pedagógicos.
- Contenidos Actualizables.
- Ejemplos Didácticos e Interactivos.
- Creación y Restablecimiento de Resguardos estandarizados
- Gestión de Recursos
 - Editar pagina Web
 - Enlazar archivo o web
 - Mostrar directorio
 - Añadir etiquetas
- Gestión de Actividades
 - Lección y glosario

- Chat y Foro
- Consulta
- Tarea
- Cuestionario
- Encuesta

II.3.2.2. Participantes del Proyecto

Categoría	Nombres y Apellidos	Carrera/Profesión	C.I.	Firma
Director	Liz Carina Machaca Condori	Ing. Informática	7106198	

Nombre: Universidad Autónoma “Juan Misael Saracho”		
Dirección: Calle España / Barrio El Tejar		Teléf. Oficina: 66-40265
Grupos	Descripción	Nivel
Docentes Lic. Víctor Hugo Figueroa.	El Encargado de Cargar los Contenidos al Multimedia	Administradores de Materia
Alumnos	Visualizan e interactúan con el multimedia.	Usuarios finales del sistema

Tabla 35: Participantes del Proyecto

II.3.2.3. Descripción del Sistema Actual

El Sistema actual que se implementa en la U.A.J.M.S está basado en el enfoque Histórico Cultural el cual tiene un carácter epistemológico y un fundamento psicológico que centra su interés en el desarrollo de la personalidad del educando, partiendo de un determinado referencial teórico sobre la personalidad y su formación y tomando como marco teórico referencial y metodológico el materialismo dialéctico e histórico.

Para la Ciencia Pedagógica seguir una concepción del enfoque histórico cultural implica tener en cuenta determinados principios, como son:

- Principio del carácter educativo de la enseñanza.
- Principio del carácter científico del proceso de enseñanza.
- Principio de la enseñanza que desarrolla.
- Principio del carácter consciente.
- Principio del carácter objetual.

II.3.2.4. Objetivos del Sistema

OBJ-01	Gestionar Personas
Descripción	El Sistema deberá permitir al docente administrar el registro de participantes, la formación de grupos del curso correspondiente
Estabilidad	Alta
Comentarios	Ninguno

Tabla 36: Gestionar Personas

OBJ-02	Gestionar Actividades
Descripción	El Sistema deberá brindar diversos módulos para la

	administración de Actividades como ser: Tareas, Consultas, Foros, Cuestionarios, Encuestas, Lecciones, etc.
Estabilidad	Alta
Comentarios	ninguno

Tabla 37: Gestionar Actividades

OBJ-03	Gestionar Recursos
Descripción	El Sistema deberá permitir al docente desarrollar contenidos de la materia como: Enlazar archivo o Web, Añadir etiqueta y otros.
Estabilidad	Alta
Comentarios	ninguno

Tabla 38: Gestionar Recursos

II.3.2.5. Catálogo de Requisitos del Sistema

II.3.2.5.1. Requisitos de Almacenamiento de Información

RI-01	Información Sobre Actividades
Objetivos asociados	OBJ-02
Requisitos asociados	-
Descripción	El sistema deberá almacenar información correspondiente a los contenidos sobre la materia.

Datos específicos	Título del Contenido Tipo de Contenido: Lección, Cuestionarios, Tareas, etc. Descripción del Contenido de la Materia Fechas de creación y presentación Fuentes del contenido
Intervalo temporal	Presente
Estabilidad	Alta
Comentarios	ninguno

Tabla 39: Información sobre Actividades

RI-02	Información Sobre Personas
Objetivos asociados	OBJ-01
Requisitos asociados	-
Descripción	El sistema deberá almacenar información correspondiente a las personas participantes del curso.
Datos específicos	Grupos relacionados Fechas de inicialización y finalización del Curso Rol del participante Estadísticas de rendimiento Nombre y apellidos

	Fecha de nacimiento Sexo Nacionalidad Teléfonos Código postal Correo electrónico Lengua Nativa
Intervalo temporal	Presente
Estabilidad	Media
Comentarios	Ninguno

Tabla 40: Información sobre Personas

RI-03	Información Sobre Recursos
Objetivos asociados	OBJ-03
Requisitos asociados	RI-01
Descripción	El sistema deberá almacenar información correspondiente a los archivos multimedia referentes a los contenidos de la materia.
Datos específicos	Nombre del Recurso Tipo de archivo: Video, Audio, Imagen, Animación, etc. Relación con el contenido teórico

	Extensión del archivo. Descripción del recurso
Intervalo temporal	Presente
Estabilidad	Media
Comentarios	ninguno

Tabla 41: Información sobre Recursos

II.3.2.5.2. Requisitos Funcionales

II.3.2.5.2.1. Diagrama de Casos de Uso

CU-01 Diagrama de Casos de Uso Docente:

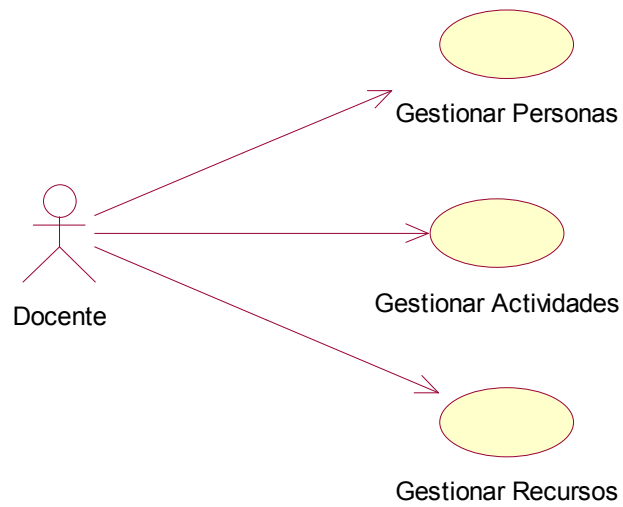


Figura 38: Diagrama de Casos de Uso Docente

CU-02 Diagrama de Casos de Uso Gestionar Personas:

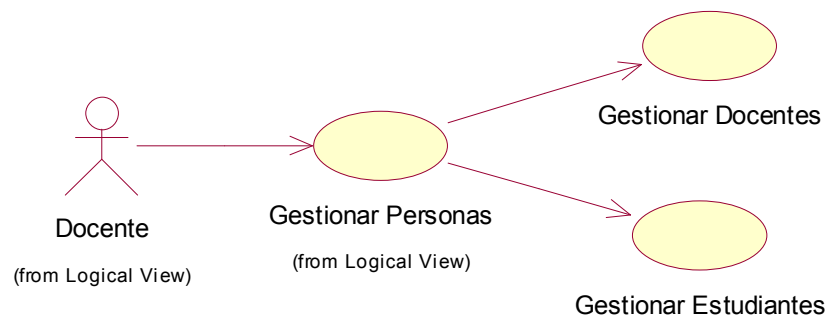


Figura 39: Diagrama de Casos de Uso Gestionar Personas

CU-03 Diagrama de Casos de Uso Gestionar Actividades:

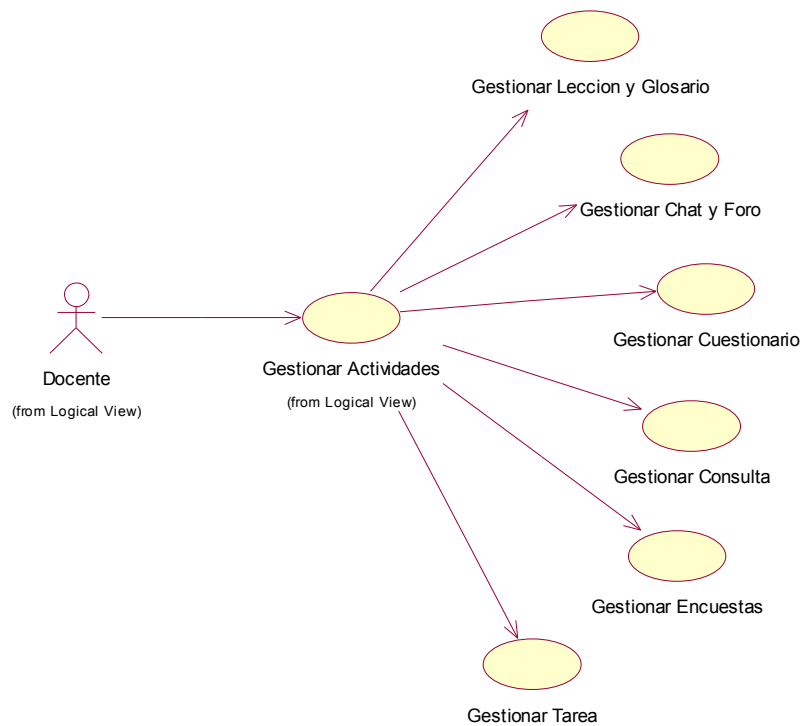


Figura 40: Diagrama de Casos de Uso Gestionar Actividades

CU-04 Diagrama de Casos de Uso Gestionar Recursos:

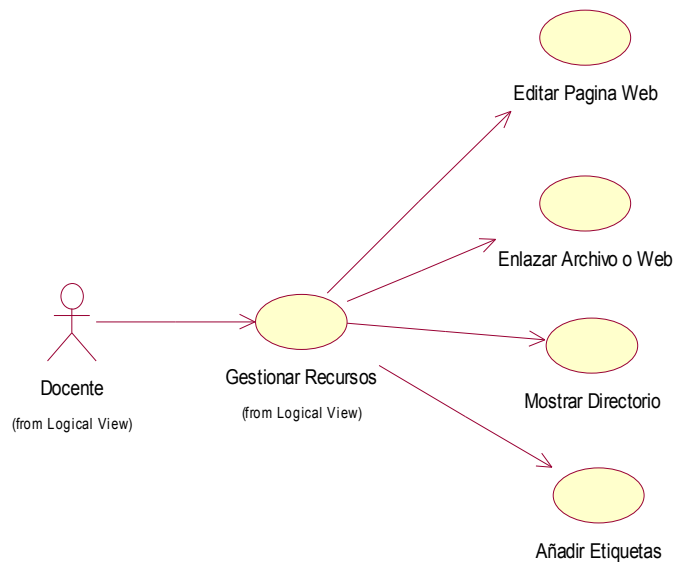


Figura 41: Diagrama de Casos de Uso Gestionar Recursos

CU-05 Diagrama de Casos de Uso Alumno:

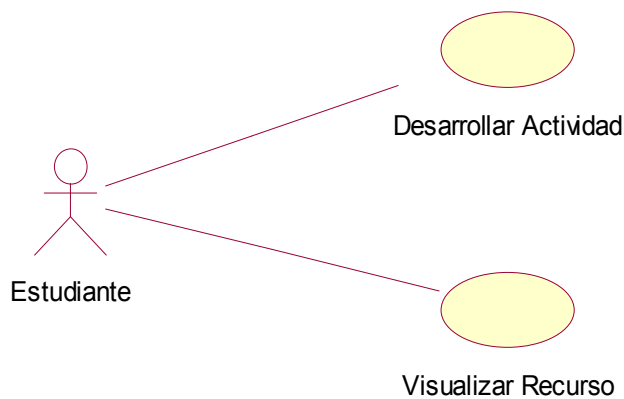


Figura 42: Diagrama de Casos de Uso Alumno

CU-06 Diagrama de Casos de Uso Desarrollar Actividades:

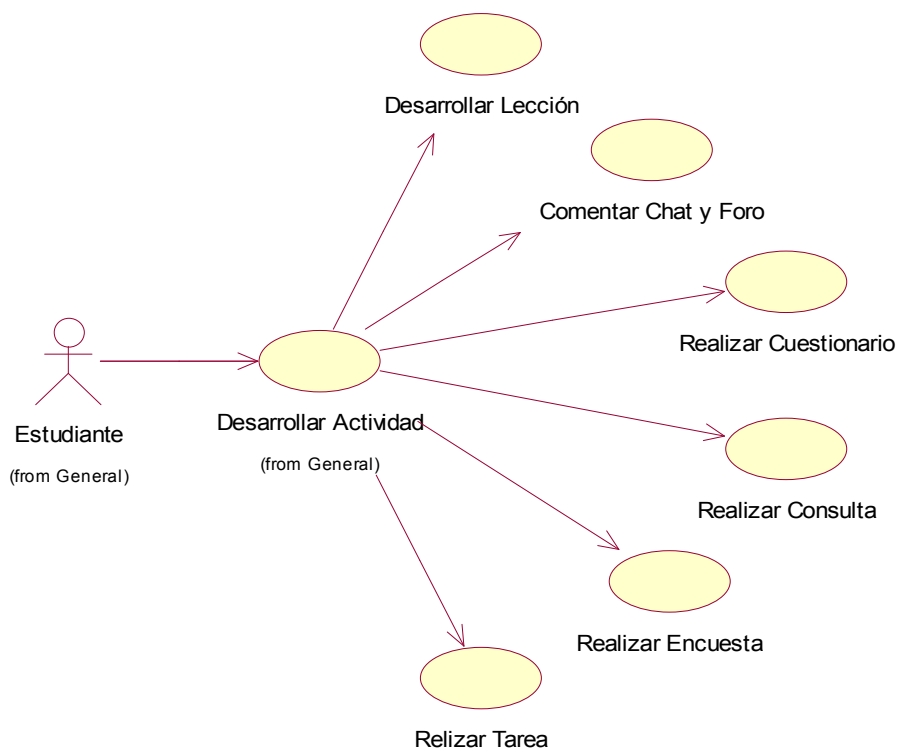
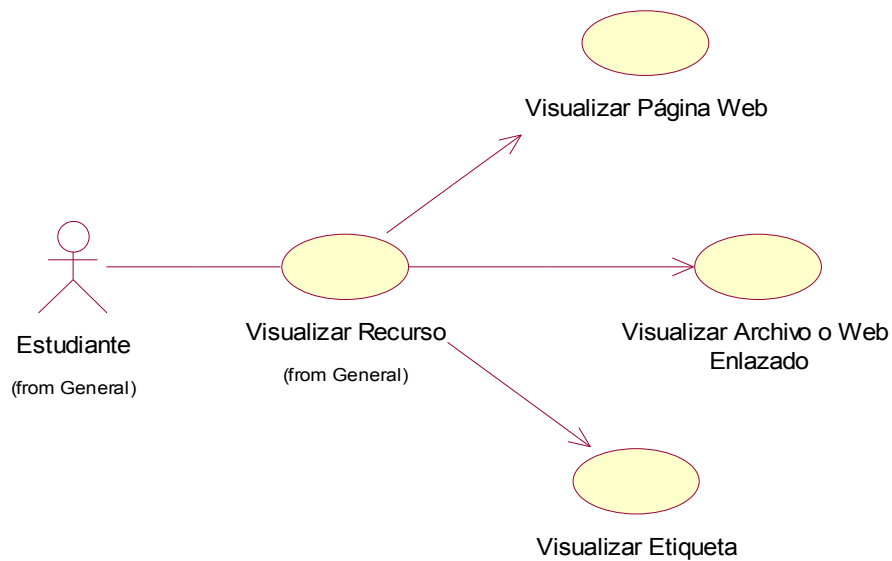


Figura 43: Diagrama de Casos de Uso Desarrollar Actividades

CU-07 Diagrama de Casos de Uso Visualizar Recursos:



II.3.2.5.2.2. Definición de Actores

ACT-01	Docentes
Comentarios	Ninguno

ACT-02	Alumnos
Comentarios	Ninguno

II.3.2.5.2.3. Casos de Uso del Sistema

RF-01	Gestionar Personas
Objetivos asociados	• OBJ-01 Gestionar Personas.
Requisitos asociados	• RI-02 Información Sobre Personas.
Descripción	El sistema deberá comportarse tal y como se describe en el caso de uso (CU-02 Diagramas de Casos de Uso Gestionar Personas) cuando docente quiera gestionar el registro de

	personas y sus grupos correspondientes.	
Precondición	No existe un registro de las personas que se desea registrar en el sistema, o no cuentan con un registro apropiado.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El docente selecciona la opción de registro de persona.
	2	El sistema solicita al docente el tipo de persona a registrar.
	3	El sistema solicita los datos de la persona a registrar.
	4	El sistema solicita algunas preferencias adicionales para la personalizar el registro de la persona.
	5	El sistema mostrará al docente una lista de personas ya registradas y separadas en grupos según el grupo al que correspondan.
Post-condición	Se crea un registro apropiado para la persona que se registró.	
Excepciones	Paso	Acción
	5	El sistema dará la opción al docente de editar y eliminar registros de personas ya registradas.
Frecuencia esperada	Cada vez que se requiera.	
Comentarios	Ninguno	

Tabla 42: Gestionar Personas

RF-02	Gestionar Actividades	
Objetivos asociados	• OBJ-01 Gestionar Personas. • OBJ-02 Gestionar Actividades. • OBJ-03 Gestionar Recursos.	
Requisitos asociados	• RI-02 Información Sobre Recursos.	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal y como se describe en el caso de uso (CU-03 Diagramas de Casos de Uso Gestionar Actividades) cuando docente quiera gestionar una actividad.	
Precondición	No se realizó la actividad que se quiere realizar.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El docente selecciona una actividad a realizar (Lección, Cuestionario, Foro, etc.) para la iniciación de la misma.
	2	El sistema solicita la actividad que se desarrollará.
	3	Se visualizara el contenido de la actividad solicitada.
	4	El sistema solicita los datos de la actividad (Tipo, descripción, fechas, etc.)
	5	El sistema mostrará al docente la actividad ya registrada.
Post-condición	El tema desarrollado pasa a un estado de “Desarrollado”	
Excepciones	Paso	Acción
	5	El sistema dará la opción al docente de modificar o

		eliminar el registro de la actividad.
Frecuencia esperada	Tres veces / temas que se desarrollará.	
Comentarios	Ninguno	

Tabla 43: Gestionar Actividades

RF-03	Gestionar Recurso	
Objetivos asociados	• OBJ-02 Gestionar Actividades. • OBJ-03 Gestionar Recursos.	
Requisitos asociados	• RI-02 Información Sobre Recursos.	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal y como se describe en el caso de uso (CU-04 Diagramas de Casos de Uso Gestionar Recurso) cuando un docente desea gestionar un recurso.	
Precondición	No se registro el recurso a implementar.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El docente selecciona la opción registrar recurso.
	2	El sistema solicita el tipo de recurso a registrar
	3	El sistema solicita la dirección del recurso a registrar así como una descripción del recurso de manera individual y con respecto a la actividad que complementa.
	4	El sistema mostrará al docente el recurso ya registrada.

Post-condición	El recurso se encuentra disponible para su aplicación.	
Excepciones	Paso	Acción
	3	En caso de archivo el sistema dotara de un formulario apropiado para su registro.
Frecuencia esperada	Una vez / actividad.	
Comentarios	Ninguno	

Tabla 44: Gestionar Recurso

RF-04	Desarrollar Actividad	
Objetivos asociados	• OBJ-01 Gestionar Personas. • OBJ-02 Gestionar Actividades. • OBJ-03 Gestionar Recursos.	
Requisitos asociados	• RI-01 Información Sobre Actividades. • RI-02 Información Sobre Recursos.	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal y como se describe en el caso de uso (CU-06 Diagramas de Casos de Uso Desarrollar Actividades) cuando un alumno quiera desarrollar una actividad.	
Precondición	El docente aprueba el desarrollo de la actividad.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El sistema proporcionara al alumno una lista de

		actividades a desarrollar.
	2	El sistema solicita que se seleccione la actividad que se desarrollará.
	3	Se visualizara el contenido de la actividad solicitada.
	4	El alumno deberá desarrollar la actividad adecuadamente según el tipo de actividad que se le presente.
	5	El sistema mostrara al alumno las estadísticas de la actividad al terminar el desarrollo de la misma.
	6	El sistema mostrara una lista ya actualizada de las actividades existentes.
Postcondición	Actualización de las estadísticas académicas del alumno.	
Excepciones	Paso	Acción
	5	En caso de que la actividad desarrollada se una Lección, Foro o Chat se salta al paso 6 y termina el caso de uso.
Frecuencia esperada	Tres veces / temas que se desarrollará.	
Comentarios	Ninguno	

Tabla 45: Desarrollar Actividad

RF-05	Visualizar Recurso
Objetivos	• OBJ-03 Gestionar Recursos.

asociados		
Requisitos asociados	• RI-02 Información Sobre Recursos.	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal y como se describe en el caso de uso (CU-07 Diagramas de Casos de Uso Visualizar Recursos) cuando alumno quiera visualizar un recurso	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El alumno selecciona un recurso a visualizar (Enlace o Archivo).
	2	El sistema provee al usuario del enlace para la visualización del recurso solicitado.
Post-condición	El tema desarrollado pasa a un estado de “ <i>Desarrollado</i> ”	
Excepciones	Paso	Acción
	2	El sistema dará la opción de guardar el contenido del recurso si este se trata de un archivo que no pueda ser visualizado por el sistema de soporte.
Frecuencia esperada	Una vez / Actividad - Lección	
Comentarios	Ninguno	

Tabla 46: Visualizar Recurso

II.3.2.5.3.

Requisitos No Funcionales

RNF-01	Creación y Restablecimiento de Contenidos estandarizados.
Objetivos asociados	-
Requisitos asociados	-
Descripción	El Sistema incorpora un mecanismo de Creación y Restablecimiento de Contenidos de algún archivo estandarizado.
Comentarios	Ninguno

RNF-02	Portabilidad
Objetivos asociados	-
Requisitos asociados	-
Descripción	El Sistema es portable y se puede maneja de forma sencilla por medios de almacenamiento externos, como CD,DVD, etc.
Comentarios	Ninguno

RNF-03	Interfaz Amigable
Objetivos asociados	-
Requisitos asociados	-

Descripción	El Sistema cuenta con iconos e imágenes referenciales a la funcionalidad de cada opción, haciendo fácil uso y comprensión por parte del usuario.
Comentarios	Ninguno

Tabla 47: Requisitos no funcionales

II.3.2.6. Matriz de Rastreabilidad Objetivos/Requisitos

	OBJ-01	OBJ-02	OBJ-03
RI-01		X	
RI-02	X		
RI-03			X
RF-01	X		X
RF-02	X	X	X
RF-03		X	X
RF-04	X	X	X
RF-05			X
RNF-01			
RNF-02			
RNF-03			

Tabla 48: Matriz de Rastreabilidad Objetivos/Requisitos

II.3.2.7. Glosario de Términos

EVA.- (Entorno Virtual de Aprendizaje) Nombre del Sistema Multimedia a desarrollar.

Multimedia.- Es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario.

Virtualización.- Es un término amplio que se refiere a la abstracción de los recursos de una computadora.

Actores.- Un actor del sistema es quien interactúa o hace uso del sistema.

Usuarios.- Es la persona que podrá hacer uso del sistema en desarrollo, limitando dicho uso a un menú de opciones de opciones preestablecidas.

Moodle.- Es un sistema de gestión de cursos, de distribución libre, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Este tipo de plataformas tecnológicas también se conocen como LMS (Learning Management System).

Plataforma.- Es precisamente el principio, en el cual se constituye un hardware, sobre el cual un software puede ejecutarse/desarrollarse. No debe confundirse esto con arquitecturas

Digitalización.- Es el proceso mediante el cual, partiendo de una señal analógica, como es cualquiera de las imágenes que nos rodean en el mundo real, obtenemos una representación de la misma en formato digital (señal digital).

Interactividad.- Permite una interacción a modo de dialogo entre ordenador y usuario.

Ramificación.- Parte de una cosa que se deriva de otra principal.

Usabilidad.- Se refiere a la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario, en condiciones específicas de uso.

Navegación.- Característica de ciertos sistemas que permiten ver y explorar el contenido de los mismos, pudiendo intercambiar entre ellas cambiando de pestañas o solapas.

Metáfora.- Es el diseño de la interfaz de un producto ayuda al usuario a establecer unas expectativas acerca de su utilidad y funcionamiento.

Pedagogía.- Es la ciencia que tiene como objeto de estudio a la Formación y estudia a la educación como fenómeno socio-cultural y específicamente humano.

Cognoscitivismo.- Es una teoría del conocimiento que profesa que la comprensión de las cosas se basa en la percepción de los objetos y de las relaciones e interacciones entre ellos.

Constructivismo.- Sistema de pensamiento pedagógico que se centra en la manera en que el alumno adquiere progresivamente, a través de etapas, los conocimientos que debe aprender y los procesos mentales para lograrlo.

Jerarquizado.- Es el orden de los elementos de una serie según su valor.

Hipermedia.- Es el término con que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar, o componer contenidos que tengan texto, video, audio, mapas u otros medios, y que además tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios.

Gráficos Vectoriales.- Se refiere al uso de fórmulas geométricas para representar imágenes por software y hardware. Esto significa que los gráficos vectoriales son creados con primitivas geométricas como puntos, líneas, curvas o polígonos.

TIC's.- (Tecnologías de la Información y la Comunicación) son un conjunto de servicios, redes, software y dispositivos que tienen como fin la mejora de la calidad de vida de las personas dentro de un entorno, y que se integran a un sistema de información interconectado y complementario.

Software.- Se refiere al equipamiento lógico o soporte lógico de un computador digital, y comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica, en contraposición a los componentes físicos del sistema.

Hardware.- Corresponde a todas las partes físicas y tangibles de una computadora: sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos,^[1] sus cables, gabinetes o cajas, periféricos de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado; contrariamente al soporte lógico e intangible que es llamado software.

II.3.3. Propuesta de Componente “Adaptación a la Plataforma Moodle”

II.3.3.1. Problema

La escasa motivación en la implementación y uso de las TIC en el carrera de Ingeniería Informática hacen que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea deficiente debido a que las clases no son completamente concisas, con demasiado contenido teórico, recursos didácticos insuficientes, el material de apoyo se encuentra desactualizado, no existen recursos web que contemplen todo el contenido de la materia en particular y la planificación de las distintas asignaturas no se encuentran disponibles en forma permanente para los estudiantes. Por otra parte al no realizarse un control exhaustivo del avance de la materia con lleva perjuicios en su desarrollo.

II.3.3.2. Solución

Habiendo determinado la problemática se concluye que la solución es adaptar el contenido de la materia Economía General a la plataforma Moodle dado que la misma es una aplicación para crear y gestionar plataformas educativas, es decir, espacios donde un centro educativo, institución o empresa, gestiona recursos educativos proporcionados por unos docentes y organiza el acceso a esos recursos por los estudiantes, y además permite la comunicación entre todos los implicados (alumnado y profesorado).

Los ambientes o entornos de aprendizaje serán los constructivistas los cuales son espacios de exploración grupal y personal, basados en tecnología, en los cuales los estudiantes realizan un trabajo útil y significativo, y además, participaran de actividades de aprendizaje, utilizando las fuentes de información y las herramientas de construcción del conocimiento.

La organización de los contenidos se desarrollara sobre los modelos de tecnologías aplicadas a la formación a distancia las cuales se indicaran a continuación:

Los ambientes o entornos de aprendizaje serán los constructivistas los cuales son espacios de exploración grupal y personal, basados en tecnología, en los cuales los estudiantes realizan un trabajo útil y significativo, y además, participaran de actividades de aprendizaje, utilizando las fuentes de información y las herramientas de construcción del conocimiento.

La organización de los contenidos se desarrollara sobre los modelos de tecnologías aplicadas a la formación a distancia las cuales se indicaran a continuación:

Tecnologías Transmisivas.

Estas tecnologías se centran en ofrecer información al estudiante. Las presentaciones multimedia son instrumentos pedagógicos que siguen estando al servicio de una metodología tradicional de "enseñanza" y "aprendizaje" que distingue claramente entre el que "sabe" y los que "aprenden". Con este modelo, toda la actividad se centra en el docente que ejerce la función de transmisor de la información y el estudiante sigue siendo sujeto pasivo. Eso sí, pensamos que los receptores están más motivados porque utilizamos medios audiovisuales.

Tecnologías interactivas.

Estas tecnologías se centran más en el alumnado quien tiene un cierto control sobre el acceso a la información (control de navegación) que se le quiere transmitir. Así pues, en este modelo, hay que cuidar especialmente la interfaz entre el usuario y el sistema ya que de ella dependerán en gran medida las posibilidades educativas.

En estas tecnologías interactivas situaríamos los programas de enseñanza asistida por ordenador (EAO), los productos multimedia en CD-ROM o DVD y algunas Web interactivas. El ordenador actúa como un sistema que aporta la información (contenidos formativos, ejercicios, actividades, simulaciones, etc.) y, en función de la interacción del usuario, le propone actividades, lleva un seguimiento de sus acciones y realiza una realimentación hacia el usuario-estudiante en función de sus acciones.

Tecnologías colaborativas.

Las TIC pueden contribuir a la introducción de elementos interactivos y de intercambio de ideas y materiales tanto entre profesorado y alumnado como entre los mismos estudiantes. Estas posibilidades cooperativas engloban prácticamente a todas las formas de comunicación habituales de la enseñanza tradicional. Pero debe quedar claro que, la simple incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje no garantiza la

efectividad en los resultados sin tener un proyecto pedagógico que soporte estas posibilidades.

Los tres tipos de tecnologías son necesarias y el reto que nos propone Moodle es combinar adecuadamente los distintos elementos tecnológicos y pedagógicos en un diseño global de entornos virtuales de aprendizaje sustentados en los principios del aprendizaje colaborativo.

Los contenidos de la materia de Economía General serán publicados por unidades temáticas en la plataforma Moodle, en la cual cada unidad temática tendrá su respectiva actividad y evaluación que serán establecidos por el docente encargado de la materia para un determinado periodo de tiempo.

II.3.3.3. Impacto del Proyecto

La adaptación del contenido temático de la materia Economía General tendrá como resultado la disponibilidad de información interactiva on-line al alcance de los estudiantes y docentes, esto dará como resultado estudiantes motivados a la investigación y por lo tanto el proceso de enseñanza-aprendizaje en la carrera de Ingeniería Informática se verá mejorado.

II.3.3.4. Publico Objetivo

La adaptación del contenido de la materia Economía General a la plataforma Moodle afectará de modo directo a los estudiantes y docentes de la carrera de Ingeniería Informática.

II.3.3.5. Beneficios Directos

Se contará con los contenidos de la materia de Economía General disponible de manera oportuna y permanente en la plataforma web Moodle.

Influirá en el mejoramiento del proceso de Enseñanza-Aprendizaje donde se encuentran inmiscuidos los docentes y estudiantes de la carrera de ingeniería informática.

II.3.3.6. Beneficios Indirectos

Se alcanzará mayor experiencia en la educación semi-presencial, y se incrementará el uso de las TICs en el proceso enseñanza-aprendizaje

II.3.3.7. Conclusiones

Se concluye que el desarrollo de este componente contribuirá de una forma notable en la virtualización de la materia de Economía General y el mejoramiento del PEA a través del uso de la plataforma web Moodle.

II.3.4. Medios de Verificación Componente 3

Se encuentra en anexo3 al final del documento.

III.CAPITULO III: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

III.1. Conclusiones

- Se ha obtenido toda la información relevante a la materia de Economía General perteneciente a la carrera de Ingeniería Informática tanto en su contenido teórico, practico, actividades, evaluaciones, programa analítico de la materia, etc.
Con esta información se elaboro el contenido del sistema multimedia educativo e informativo EVA-Economía General, como también el texto guía asociado a la materia de Economía General que constituye una referencia importante al utilizar el sistema.
- El docente guía de la materia Economía General mostro interés en la elaboración del contenido del sistema multimedia tanto en el contenido como en la presentación, colores, forma de ilustrar la información y la estructura de navegabilidad del usuario final.
- Para el desarrollo del componente sistema multimedia se utilizó la metodología de guiones por ser una metodología que se adapta a sistemas multimedia y es apta para poder interactuar con el sistema.
- El propósito general planteado en el presente proyecto es el de fortalecer el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la materia de Economía General perteneciente a la carrera de Ing. Informática, por tal motivo se desarrolló:
 - Texto de la Materia de Economía General, que contiene las bases fundamentales de la teoría y las guías de la materia en las cuales se realizan las aplicaciones prácticas.
 - Sistema multimedia asociado a la materia de Economía General, el cual presenta la información de una manera más amigable y atrayente para el usuario.
 - Adaptación del sistema multimedia en la plataforma Moodle, que a través de sus recursos permite que el usuario posea el control y ritmo de avance del contenido, comunicación con el docente, acceso a actividades y evaluarse después del contenido de cada tema.

- El uso de sistemas multimedia para el área educativa, debe ser tomando en cuenta como un material didáctico tecnológico que puede utilizar los docentes dentro del proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes para poder alivianar la falencia de una aprendizaje no personalizado dentro de las aulas.
- Este propósito se convertirá en una realidad en la medida en que los grupos involucrados participen activamente en la ejecución del proyecto.
- El componente Adaptación del sistema multimedia a la plataforma Moodle tendrá éxito al cumplirse factores críticos como:
 - Administración adecuada del curso, actualización del contenido de los temas por parte de los docentes de la materia
 - Uso frecuente y explotación de comunicación entre el alumno y docente, mediante foros, chat o consultas
 - Participación activa del alumno, no solo en el análisis del contenido de la materia si no en participación mediante, evaluaciones, cuestionarios o talleres.

III.2. Recomendaciones

- La distribución de los sistemas multimedia a los estudiantes de la materia de Economía General, contribuirá al conocimiento mas detallado de los estudiantes de la carrera de Ing. Informática ya que son parte del grupo de involucrados beneficiados.
- A los docentes de la carrera de Ing. Informática, asignar un asesor por materia para los grupos multimedia, ya que fue de mucha necesidad durante el desarrollo del proyecto.
- Se puede recomendar a los docentes de la carrera de Ing. Informática en los siguientes aspectos:

Planificación

- Para desarrollar una de las funciones del sistema multimedia como es ser un sistema multimedia informativo se recomienda trabajar con expertos en el área de diseño grafico, publicidad, marketing, para lograr mejores resultados.
- Asignar un asesor para el grupo multimedia ya que fue de mucha necesidad al desarrollar el proyecto.

Proyecto

- La instalación de un servidor para la plataforma Moodle y de esa forma implementar y fomentar la utilización de cursos on-line.
- Hacer uso del texto Guía de la materia de Economía General como un texto oficial de la materia o como un texto de respaldo para los estudiantes que cursan la materia de Economía General en la carrera de Ing. Informática. El texto es un complemento importante en el uso del sistema multimedia EVA-Economía general en la plataforma Moodle, pero por si solo el texto contiene la teoría fundamental, práctica y evaluaciones que lo convierten en un texto completo y de gran apoyo para el estudiante.
- Una política de la U.A.J.M.S es la de disponer recursos tecnológicos para mejorar la enseñanza en las aulas, en este sentido el sistema multimedia debe llegar fortalecer esta política.
- Se recomienda a la U.A.J.M.S implementar el presente proyecto para utilizar los componentes:
 - ✓ Sistema Multimedia asociado a la materia Economía General
 - ✓ Contenido de la materia Economía General adaptado al Moodle

III.3. Bibliografía

- [1]. <http://aplicatics.blogspot.com/>
- [2]. <http://proyectosytesis.blogspot.com/2009/07/los-modelos-pedagogicos-y-su-relacion.html>
- [3]. <http://dismul.blogspot.com/2006/08/metforas-visuales.html>
- [4]. http://webs2002.uab.es/paplicada/htm/papers/Paper_materialesmultimedia_marques.htm
- [5]. <http://en.proyectoagrega.es/default/d-ia-fo-plantilla-guion-multimedia>
- [6]. http://www.adelat.org/media/docum/moodle/docum/23_cap05.pdf
- [7]. <http://www.scribd.com/doc/6954157/Modelos-Multimedia>
- [8]. <http://www.duamu.com/re/articulo/1344/id/665/articulos-uso-de-metaforas-en-diseno-de-interfaz.html>