

BIBLIOGRAFIA

- 1.- **BUGER JEFF** La biblia de Multimedia – Primera Edición

- 2.- **CASANOVA SOSA ALBERTO** Enciclopedia de Informática y Computación, Multimedia, España, edición 1997.

- 3.- **KENNET** Kendall & Julie, E. Kendall: Análisis y Diseño de Sistemas - Tercera Edición

- 4.- **KROENKE DAVID M.** Procesamiento de Base de Datos, Fundamentos, Diseño e Instrumentación – Quinta Edición.

- 5.- **LEONARDO MARIO ROBERTO** Endodoncia -Tratamiento de Conductos Radiculares Tomo I

- 6.- **MENDOZA JORGE SAULO.** La magia de 3DS MAX8, 1ª Ed., Lima – Perú, Edit. Ritisa Graff, 2006

- 7.- **STOCK J.R. CRISTOPHER – GULABIVALA KISHER - T. WALKER RICHARD -JANE R. GOODMAN** Atlas de Endodoncia – Segunda Edición

- 8.- **SILBERSTCHAT ABRAHAM ; F. HENRY KORTH.** Fundamentos de Base de Datos, 2^{da} Ed., México, Edit. McGraw – Hill, 2002.

- 9.- **VILLAR DE LA CRUZ JOEL** Efectos con Macromedia Flash.

PÁGINAS DE INTERNET CONSULTADAS

- 1.- **Beneficios de la multimedia** <http://www.artemasdiseno.info/multimedia.htm>

- 2.- **Clasificación de las Aplicaciones Multimedia** <http://mad.unne.edu.ar/revista/revista118/evaluacion.html>

- 3.- **Herramientas de Diseño de la Base de Datos** http://geneura.ugr.es/~javi/php/php_manual_es.html#getting-started

- 4.- **Herramientas para la Conexión de la Base de datos** http://geneura.ugr.es/~javi/php/php_manual_es.html#getting-started
<http://www.vnunet.es>
<http://tecnologiaedu.us.es>

- 5.- **Metodología de Guiones** <http://tecnologiaedu.us.es>

- 6.- **Normas ISO 9000-3** <http://campus.fortunecity.com/defiant/114/iso9000.htm> fecha:29/05/2006

- 7.- **Principios Importantes de la Usabilidad en la Multimedia** <http://roble.pntic.mec.es/~sblanco1/products.htm>

- 8.- **McGraw-Hill Interamericana** <http://www.mcgraw-hill-educacion.com/>

- 9.- **Enciclopedia Multimedia (Sistemas de Multimedia)** <http://www.humanet.com.co/metodologia.htm>
HUMANET <http://www.humanet.com.co/>

- 10.- Camtasia Studio 4 (Editor y capturador de videos)** <http://www.techsmith.com/>
- 11.- SodelsCot Empresarial 35 (Conversor de texto a audio)** <http://www.sodels.com/>
- 12.- Ciberaula Vegas Adobe Premiere** http://www.ciberaula.com/curso/vegas/que_es/
- 13.- La tecnología multimedia Corrales Díaz Carlos** <http://iteso.mx/~carlosc/pagina/documentos/multidef.htm#aplica>
- 14.- Tutorial del componentes Menú de Flash** <http://www.cristalab.com/tutoriales/48/tutorial-del-componente-menu-de-flash>
- 15.- Softonic “Si quieres un editor de sonido Profesional no busques más”** <http://sound-forge.softonic.com/>
- 16.- Sintetizador de voz de Jorge, Loquendo** <http://www.gratisprogramas.org/descargar-warez/loquendo-ultra-hal-text-to-speech-voces/>

OTRAS PÁGINAS WEB VISITADAS

http://www.avizora.com/publicaciones/psicologia/textos/0078_evaluacion_educacional_formadora.htm

<http://www.cnice.mecd.es/eos/MaterialesEducativos/mem2001/nutricion/program/in/multi.html>

<http://www.cnice.mecd.es/eos/MaterialesEducativos/mem2001/nutricion/program/in/multi.html>

<http://iteso.mx/~carlosc/pagina/documentos/multidef.htm>

<http://www.3danimacion.com>

http://es.wikipedia.org/wiki/Base_de_Datos.html

<http://campus.fortunecity.com/defiant/114/iso9000.htm>

<http://tecnologiaedu.us.es>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

Nota. El cambio de direcciones o servidores que se den en un determinado tiempo y no estén en funcionamiento, esta fuera del alcance de los autores del trabajo.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aprendizaje.- Este concepto es parte de la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora.

Cd-Rom.- Acrónimo de Compact Disc-Read Only Memory. Estándar de almacenamiento de archivos informáticos en disco compacto. Se caracteriza por ser de sólo lectura.

Cognitivo.- Perteneciente o relativo al conocimiento.

Consistencia.- Duración, estabilidad, solidez.

Curricular.- Conjunto de estudios y prácticas destinadas a que el alumno desarrolle plenamente sus posibilidades.

Didáctica.- Propia, adecuada para enseñar o instruir.

Educación.- La educación es el conjunto de conocimientos, órdenes y métodos por medio de los cuales se ayuda al individuo en el desarrollo y mejora de las facultades intelectuales, morales y físicas.

Soporte.- Material en cuya superficie se registra información, como el papel, la cinta de vídeo o el disco compacto.

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

Hipertexto.- Es un documento digital que se puede leer de manera no secuencial.

Enseñanza.- Es el proceso mediante el cual se comunica o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. La enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos.

Cognitivo.- Perteneciente o relativo al conocimiento.

Constructivista.- Que construye o sirve para construir, por oposición a lo que destruye.

Interactivo.- Que procede por interacción, dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.

Interfaces.- Conexión física y funcional entre dos aparatos o sistemas independientes.

Itinerario.- Guía, lista de datos referentes a algo.

Metáfora.- Simulación de espacios conocidos que ayudan a clarificar la naturaleza de los elementos de información que contiene el sistema, y expresa de forma clara el modo en el que se encuentran relacionados.

Metodología.- Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

Multimedia.- En informática, forma de presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, animación y vídeo.

Kiosco de Información.- Los kioscos son aplicaciones generalmente jerárquicas que conducen al usuario de forma interactiva por todo el contenido existente.

Paradigma.- Cada uno de los esquemas formales en que se organizan las palabras nominales y verbales para sus respectivas flexiones o conjunto cuyos elementos pueden aparecer alternativamente en algún contexto especificado.

Pedagógico, ca.- Se dice de lo expuesto con claridad que sirve para educar o enseñar.

Proceso .-Conjunto de etapas o pasos realizados para llevar a cabo una función.

Sistema.- Cualquier conjunto de dispositivos que colaboran en la realización de una tarea.

Sistema Multimedia.- Es un sistema que se apoya en más de una clase de medios.

Software.- Programas de computadoras. Son las instrucciones responsables de que el hardware (la maquina) realice su tarea.

Interactivo.- Dicho de un programa que permite una interacción a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.

Información.- Comunicación o adquisición de conocimientos que permiten ampliar o precisar los que se poseen sobre una materia.

Tic.- Tecnologías de Información y Comunicación.

Tecnológico.- Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

Hipermedia.- No es más que la unión del hipertexto con otras tecnologías de tipo multimedia, es decir, gráficos, sonidos y video.

Hiperdocumento.- Conjunto de informaciones organizadas en una estructura arborescente mediante la utilización de una herramienta hipertexto. Esta información puede incluir texto, gráficos, imagen fija de alta resolución incluso sonido e imagen animada. La calidad de sonido e imagen animada depende de la herramienta utilizada para la creación del hiperdocumento y del soporte en el que dichos datos se almacenan.

Usabilidad.- Es la medida en que el sistema es fácil de aprender y utilizar.

Versátil.- Que se vuelve o se puede volver fácilmente. || 2. Capaz de adaptarse con facilidad y rapidez a diversas funciones.