

INTRODUCCIÓN

La “Universidad Autónoma Juan Misael Saracho” como Institución de Educación Superior orienta su accionar en un proceso de educación continua, abierta y permanente, acorde con el avance científico-tecnológico y criterios de calidad, pertinencia e internacionalización y en un marco de cooperación¹. Y, empeñada en un proceso transformador de la educación superior, busca los mecanismos y medios necesarios para implementar nuevas formas de Enseñanza-Aprendizaje que involucren todos los postulados de la nueva tecnología y encuentra en la tecnología informática un valioso aporte para desarrollar las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación).

El rápido desarrollo de la tecnología y de la informática está proporcionando herramientas revolucionarias en todos los campos de la ciencia. En este sentido, los sistemas interactivos se están integrando en nuestro entorno cada vez hay más productos incluso para uso doméstico.

El software multimedia a diseñar, se encuentra orientado a la enseñanza de la Topografía y el uso de sus instrumentos para la medición de Áreas, está dirigido a estudiantes del nivel superior que pertenecen al Quinto Semestre de la carrera de ingeniería Forestal de la Universidad Autónoma “Juan Misael Saracho”, en base a los objetivos de la materia y de acuerdo al contenido de la materia propuesto en el plan de estudios, con el diseño de este software se pretende dar el apoyo al docente en la enseñanza y reforzar los conocimientos de los estudiantes en los correspondientes contenidos de la asignatura.

Para el análisis de requerimiento de software se utilizó el Método de ISAC y para el Diseño del Software la Metodología de Guiones.

El Trabajo de Dirigido está dividido en 5 capítulos; en el primer capítulo se encuentra el resumen del trabajo, los antecedentes de otros trabajos realizados, planteamiento del problema, justificación y limitaciones del trabajo; en el segundo capítulo está el grupo central de conceptos y teorías que se utilizaron para diseñar este trabajo dirigido; en el tercer capítulo diseño del software multimedia aplicando la metodología de guiones; cuarto capítulo nos muestra el prototipo de pantallas del software multimedia y en el quinto esta las conclusiones y recomendaciones del software multimedia.

¹ Art. 3º Parágrafo Tercero del Estatuto Orgánico de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho.