

**BIBLIOGRAFÍA**

- CANFUX, VERÓNICA.;  
CORRAL, ROBERTO.;  
ROJAS, ANA ROSA.** *Tendencias Pedagógicas Contemporáneas*, 3<sup>ra</sup> Ed., Colombia, Edit. El Poirá, 1996
- TALIZINA, N.F.  
HERNÁNDEZ, SAMPIERI,  
ROBERTO; Y OTROS.** *Manual de Psicología Pedagógica. Metodología del la Investigación*, 3<sup>ra</sup> Ed., México, Edit. McGraw-Hill Interamericana, 2003
- JEFF, BUGER.** *La Biblia del Multimedia*, 1<sup>ra</sup> Ed., U.S.A, Edit. Edison Wesley Iberoamericana, 1999
- KENNET** *Kendall & JULIE, E. Kendall: Análisis y Diseño de Sistemas*, 3<sup>ra</sup> Ed., México, Edit. El Poirá, 1997
- KROENKE, DAVID M.** *Procesamiento de Base de Datos, Fundamentos, Diseño e Instrumentación*, 5<sup>ta</sup> Ed., Colombia, Edit. Printice – Hall, Hispano Americano, 1995
- SAULO, MENDOZA, JORGE.** *La magia de 3DS MAX8*, 1<sup>a</sup> Ed., Lima – Perú, Edit. Ritis Graff, 2006
- SILBERSTCHAT,  
ABRAHAM.; KORTH, F.  
HENRY.** *Fundamentos de Base de Datos*, 2<sup>da</sup> Ed., México, Edit. McGraw – Hill, 2002

## PÁGINAS DE INTERNET CONSULTADAS

Beneficios de la multimedia	<a href="http://www.artemasdiseno.info/multimedia.htm">http://www.artemasdiseno.info/multimedia.htm</a>
Clasificación de las Aplicaciones Multimedia	<a href="http://mad.unne.edu.ar/revista/revista118/evaluacion.html">http://mad.unne.edu.ar/revista/revista118/evaluacion.html</a>
Herramientas de Diseño de la Base de Datos	<a href="http://geneura.ugr.es/~javi/php/php_manual_es.html#getting-started">http://geneura.ugr.es/~javi/php/php_manual_es.html#getting-started</a>
Herramientas para la Conexión de la Base de datos	<a href="http://geneura.ugr.es/~javi/php/php_manual_es.html#getting-started">http://geneura.ugr.es/~javi/php/php_manual_es.html#getting-started</a> <a href="http://www.vnunet.es">http://www.vnunet.es</a> <a href="http://tecnologiaedu.us.es">http://tecnologiaedu.us.es</a>
Metodología Tecnológica	<a href="http://www.softonic.com/">http://www.softonic.com/</a> <a href="http://www.aulaclic.com/">http://www.aulaclic.com/</a> <a href="http://www.ciberaula.com">http://www.ciberaula.com</a>
Metodología Pedagógica	<a href="http://www.tochtli.fisica.uson.mx/Foro_Divulgacion/foro/mesa1/m1_4.doc">http://www.tochtli.fisica.uson.mx/Foro_Divulgacion/foro/mesa1/m1_4.doc</a> <a href="http://dewey.uab.es/pmarques/ventajas.htm">http://dewey.uab.es/pmarques/ventajas.htm</a> <a href="http://www.arsys.es/ayuda/directorio/productos/hosting/multime">http://www.arsys.es/ayuda/directorio/productos/hosting/multime</a>
Metodología de Guiones	<a href="http://tecnologiaedu.us.es">http://tecnologiaedu.us.es</a>
Normas ISO 9000-3	<a href="http://campus.fortunecity.com/defiant/114/iso9000.htm">http://campus.fortunecity.com/defiant/114/iso9000.htm</a> fecha:29/05/2006
Principios Importantes de la Usabilidad en la Multimedia	<a href="http://roble.pntic.mec.es/~sblanco1/products.htm">http://roble.pntic.mec.es/~sblanco1/products.htm</a>
McGraw-Hill Interamericana	<a href="http://www.mcgraw-hill-educacion.com/">http://www.mcgraw-hill-educacion.com/</a>
Enciclopedia Multimedia (Sistemas de Multimedia) HUMANET	<a href="http://www.humanet.com.co/metodologia.htm">http://www.humanet.com.co/metodologia.htm</a> <a href="http://www.humanet.com.co/">http://www.humanet.com.co/</a>
Camtasia Studio 4 (Editor y capturador de videos)	<a href="http://www.techsmith.com/">http://www.techsmith.com/</a>

SodelsCot Empresarial 35 (Conversor de texto a audio)	<a href="http://www.sodels.com/">http://www.sodels.com/</a>
Ciberaula Adobe Premiere	<a href="http://www.ciberaula.com/curso/premiere/que_es/">http://www.ciberaula.com/curso/premiere/que_es/</a>
La tecnología multimedia Corrales Díaz Carlos	<a href="http://iteso.mx/~carlosc/pagina/documentos/multidef.htm#aplica">http://iteso.mx/~carlosc/pagina/documentos/multidef.htm#aplica</a>
Elecash Tutorial del componentes Menú de Flash	<a href="http://www.cristalab.com/tutoriales/48/tutorial-del-componente-menu-de-flash">http://www.cristalab.com/tutoriales/48/tutorial-del-componente-menu-de-flash</a>
Softonic “Si quieres un editor de sonido Profesional no busques más”	<a href="http://sound-forge.softonic.com/">http://sound-forge.softonic.com/</a>
Video de la Biografía de Alberth Einstein	<a href="http://www.truveo.com/Documental-Albert-einstein-Relatividad/id/446331317">http://www.truveo.com/Documental-Albert-einstein-Relatividad/id/446331317</a>
Sintetizador de voz de Jorge, Loquendo	<a href="http://www.gratisprogramas.org/descargar-warez/loquendo-ultra-hal-text-to-speech-voces/">http://www.gratisprogramas.org/descargar-warez/loquendo-ultra-hal-text-to-speech-voces/</a>

**Nota.** El cambio de direcciones o servidores que se den en un determinado tiempo y no estén en funcionamiento, está fuera del alcance del autor del Trabajo de Grado.

## 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 comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. La enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos.

**Autónomo.-** Que trabaja por cuenta propia. .

**Cartas y Pilas.-** Se presentan como cartas apiladas o como las páginas de un libro.

**Cognitivo.-** Perteneciente o relativo al conocimiento.

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

**Insondable.-** Dicho del mar: Que no se puede sondear, que no se puede hallar su fondo con la sonda. Que no se puede averiguar, sondear o saber a fondo.

**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 máquina) 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.

**Interfaz.-** Es un dispositivo, un conjunto de dispositivos o sistema que permiten la interrelación entre dos sistemas heterogéneos. Todo sistema que permite que una cosa sea usada para lo que fue hecha es una interfaz.

**Iconografía.-** Es el conjunto de todos los íconos integrados en un software multimedia.

**Ícono.-** Es una representación gráfica de una cosa que resulta de la abstracción de sus características más representativas. Constituye un símbolo de esa cosa.