

## **PRESENTACIÓN DEL PROYECTO**

### **I.1.1. Título**

EVA-“Arquitectura de las Computadoras”

### **I.1.2. Área del proyecto**

“Tecnología Multimedia Informativa”

### **I.1.3. Responsable del proyecto**

Carrera de Ingeniería Informática – Taller III – Grupo 1

### **I.1.4. Entidades asociadas**

“Universidad Autónoma Juan Misael Saracho” (UAJMS).

### **I.1.5. Personal vinculado al proyecto**

#### **I.1.5.1. Director de Proyecto**

Ramos <b>Apellido Paterno</b>	Vargas <b>Apellido Materno</b>	Abigail Lucia <b>Nombre</b>	7115987 <b>C.I.</b>
Ingeniería Informática <b>Carrera</b>		Ciencias Y Tecnología <b>Facultad:</b>	
----- <b>Telef. Domicilio</b>	76195149 <b>Celular</b>	abiga_il17@hotmail.com <b>Correo electrónico</b>	----- <b>Firma</b>

*Tabla N° 1 Director Responsable del Proyecto*

### I.1.5.2.Participantes equipo de trabajo

<b>Categoría</b>	<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Carrera/Profesión</b>	<b>C.I.</b>	<b>Firma</b>
Director	Abigail Lucia	Ing. Informática	7115987	
Asesor	Lic. Efraín Torrejón	Lic. En Ingeniería Informática	1337531	
Asesor	Ing. Silvana Paz	Ingeniera en Informática	1860481	
Asesor	Lic. Omar Choque	Lic. En Ingeniería Informática	-----	

*Tabla N° 2 Equipo de Trabajo*

**I.1.5.3. Equipo de trabajo de: Empresas/Instituciones/Organizaciones participantes/Cooperantes**

<b>Nombre:</b> Universidad Autónoma Juan Misael Saracho			
<b>Dirección:</b> Calle España Nro. s/n, Barrio El Tejar		Telf. Oficina: 6640265	
<b>Nombre y Apellidos</b>	<b>Cargo</b>	<b>C.I.</b>	<b>Firma</b>
Lic. Efraín Torrejón	Decano de la Facultad de Ciencias y tecnología.	1337531	
Ing. Silvana Paz	Directora del Departamento de Informática y Sistemas	1860481	

*Tabla N° 3 Empresas/Instituciones/Organizaciones participantes/Cooperantes*

### I.1.6. Actividades previstas para los integrantes del equipo de investigación.

Responsable	Actividades
Director:  Abigail L. Ramos Vargas	<ul style="list-style-type: none"><li>- Planificación y control del cronograma del proyecto.</li><li>- Asignar y gestionar recursos y prioridades a los distintos componentes y actividades del proyecto.</li><li>- Coordinar las iteraciones entre el equipo de trabajo y los usuarios del proyecto.</li><li>- Establecer un conjunto de prácticas que aseguren la calidad e integridad del proyecto.</li><li>- Supervisar el desarrollo del proyecto.</li><li>- Capturar la especificación y validación de requisitos interactuando con los usuarios.</li><li>- Elaboración del Análisis, Diseño y Desarrollo del Sistema.</li><li>- Elaboración del Modelo de datos.</li><li>- Elaboración de pruebas Funcionales en el Sistema.</li></ul>

*Tabla N° 4 Actividades Previstas para la investigación*

## **I.1.7. Descripción del Proyecto**

### **I.1.7.1 Resumen Ejecutivo del Proyecto**

Los productos multimedia en estos últimos tiempos han cobrado mayor fuerza ya que cada vez son más usados como medio de aprendizaje. Estos permiten que una misma información se presente de múltiples maneras, tiene infinidad de usos, en diferentes áreas: en medicina, cultura, artes, educación y otros más.

Actualmente los estudiantes de la universidad, están viviendo en una época donde las tecnologías están marcando un gran avance en el campo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por esta razón el departamento de informática y sistemas creo el grupo de multimedia, 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.

En este sentido se quiere realizar un trabajo de carácter educativo, pretendiendo realizar un sistema multimedia en el área de “Arquitectura de las Computadoras” como ayuda didáctica para los docentes y estudiantes en la facultad de Ciencias y Tecnología de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho.

El sistema reforzara 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.

Cumpliendo así los propósitos de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Dentro del análisis se utiliza la metodología de guiones, y para el diseño del sistema Action Script, Adobe Photo Shop, Sound Forge, Sony Vegas, Flash MX, moodle, todas estas herramientas harán del área de aprendizaje un área muy interactiva.

Una vez terminado el sistema multimedia su contenido será publicado en la plataforma web moodle y posteriormente su traspaso a los usuarios finales.

### **I.1.7.2. Descripción, Fundamentación y Justificación del Proyecto (qué y por qué)**

Habitualmente las aulas del programa de Ingeniería de Informática están repletas de estudiantes universitarios, esto imposibilita que el docente pueda realizar un seguimiento pormenorizado del aprendizaje del estudiante universitario, y es entonces cuando 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 - 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 elaboramos la virtualización de la materia de Arquitectura de las Computadoras en 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.1.8. Objetivos del proyecto**

### **I.1.8.1. Objetivo General**

- Proceso de enseñanza y aprendizaje en la materia Arquitectura de las Computadoras mejorado.

### **I.1.8.2. Objetivos Específicos**

- Sistema Multimedia asociado a la materia Arquitectura de las Computadoras.
- Texto guía de la Materia Arquitectura de las Computadoras.
- Contenido de la materia Arquitectura de las Computadoras adaptado a la plataforma Moodle.

## **I.1.9. Metodología para el desarrollo del Sistema Multimedia.**

### **I.1.9.1. Metodología de Guiones consta de las siguientes 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. Documentación del código fuente.
3. Elaboración de manuales.
4. Validación del producto.
5. Elaboración del informe final.

#### **I.1.10. Resultados esperados**

- Al finalizar el proyecto se ha desarrollado un conjunto de sistemas multimedia asociado a la materia Arquitectura de las Computadoras de la Carrera de Ingeniería Informática.
- Al finalizar el proyecto se ha desarrollado un Texto Guía para la materia Arquitectura de las Computadoras de la Carrera de Ingeniería Informática.
- Al finalizar el proyecto se ha almacenado el contenido de la materia Arquitectura



de las Computadoras en la plataforma Moodle.

- Mayor índice de Universitarios aprobados.
  
- Docentes conformes con los resultados obtenidos después de la implementación del proyecto.

#### **I.1.10.1. Transferencia de resultados**

##### **a) Medios y estrategias para la transferencia de resultados.**

- Virtualización de la materia Arquitectura de las Computadoras.
- La publicación de materia Arquitectura de las Computadoras utilizando Moodle.
- Propaganda mediante afiches del sistema virtual desarrollado.

##### **b) Grupo de beneficiarios de los resultados**

- Departamento de Informática y Sistemas
- El Plantel docente de la carrera de ingeniería Informática
- Estudiantes de la carrera Ing. Informática.

### I.1.11. Cronograma de Actividades

N°	Actividad	N° días	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8
<b>1</b>	<b>Sistema Multimedia asociado a la materia Arquitectura de las Computadoras.</b>	<b>155</b>								
	Planificación.	45	X	X						
	Diseño y Prototipo.	50		X	X					
	Instrumentación.	60				X	X			
<b>2</b>	<b>Texto guía de la Materia Arquitectura de las Computadoras.</b>	<b>30</b>								
	Recopilación y organización de los contenidos de la materia de Arquitectura de las Computadoras.	15			X					
	Diagramado.	15								X

<b>3</b>	<b>El Contenido de la materia Arquitectura de las Computadoras adaptado al Moodle.</b>	<b>60</b>								
	Estudio del Moodle.	15	x							
	Elaboración de los documentos de acuerdo al formato estándar.	20	x	x	x	x	x	x	x	
	Registro en el Moodle.	25							X	X

*Tabla N° 5 Diagrama de Actividades*

M1: Abril

Duración Del Desarrollo Del Proyecto: 245 dias

### I.1.12. Matriz de Marco Lógico

Resumen Narrativo	Indicadores	Medio de Verificación	Supuestos
<p><b>FIN</b></p> <p>Contribuir a la Virtualización de la carrera de Ingeniería Informática.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A finales del 2010 la Virtualización de la carrera de Ingeniería Informática alcanza un 40%</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informe del Director del Departamento de informática y Sistemas con referencia a la virtualización de la carrera de Ingeniería Informática.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El programa de Ingeniería Informática implementa los servicios que brinda el proyecto.</li> <li>• Las autoridades universitarias aprueban el proyecto.</li> </ul>

<p><b>PROPOSITO</b></p> <p>Materia Arquitectura de las Computadoras de la carrera Ingeniería Informática virtualizada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al finalizar el proyecto, al menos un 80% del contenido de la materia Arquitectura de las Computadoras ha sido virtualizado, (de acuerdo al concepto de virtualización adoptado por el Departamento de Informática y Sistemas), y puesto a disposición de los estudiantes de la carrera Ingeniería Informática.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informe del Director del Departamento de informática y Sistemas certificando la virtualización de la materia Arquitectura de las Computadoras abalado por el DIS.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presupuesto suficiente para la implementación de nuevas tecnologías en la educación.</li> </ul>
--	---	---	--

<b>COMPONENTES</b>			
1. Sistema Multimedia asociado a la materia Arquitectura de las Computadoras 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 Arquitectura de las Computadoras, 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 del Departamento de Tarija Estable lo cual permite el avance continuo del desarrollo del proyecto EVA.
2. Texto asociado a la Materia Arquitectura de las Computadoras elaborado.	2.1 Al finalizar el proyecto, se ha elaborado un texto de acuerdo a los requerimientos planteados por los expertos de la materia Arquitectura de las Computadoras.	2.1 Acta de aprobación que exprese la conformidad del texto firmada por los docentes de Taller III y avalada por los expertos de la materia.	Información Oportuna proporcionada por el docente de la materia "Arquitectura de las Computadoras".
3. La materia Arquitectura de las Computadoras, adaptada a la plataforma Moodle.	3.1 Al finalizar el proyecto, se ha adaptado al Moodle la materia Arquitectura de las Computadoras, de acuerdo a los requerimientos planteados por los expertos y cubriendo al menos un 80% del contenido oficial.	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.	

<b>ACTIVIDADES</b>					
<b>I. Sistema Multimedia asociado a la materia Arquitectura de las Computadoras.</b>	Sueldo y Salario	12800 Bs		Informe de la ejecución presupuestaria.	Los desembolsos se realizan de acuerdo al cronograma, Existencia y disponibilidad de recursos económicos para el desarrollo del proyecto.
	Herramienta principal (computadora)	4800 Bs			
	Transporte	960 Bs			
	Mobiliario	1000 Bs			
	Material de escritorio	2000 Bs			
	Varios	3350 Bs			
	<b>COSTO TOTAL PROYECTO</b>	24910 Bs			
<b>II. Texto guía de la Materia Arquitectura de las Computadoras.</b>					
Recopilación y organización de los contenidos de la materia de Arquitectura de las Computadoras.					
Diagramado e impresión					

<p><b>III.El Contenido de la materia Arquitectura de las Computadoras adaptado a la plataforma Moodle.</b></p> <p>Estudio de Moodle</p> <p>Elaboración de los documentos de acuerdo al formato estándar.</p> <p>Registro en el Moodle.</p>			
--	--	--	--

*Tabla N°6 Matriz de Marco Lógico*



## I.2. PRESUPUESTO / JUSTIFICACIÓN

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

	<b>43000. Maquinaria y Equipo.</b>			
	<b>46000.</b> Descripción de estudios y proyectos para inversión			
	<b>49000. Otros Activos</b>			1200
	Sub total rubro			1200
	TOTAL			24910

*Tabla N°7 Presupuesto y Justificación*

**I.2.1. Grupo 20000. Servicios no personales**

**SUB GRUPO 21000. Descripción de los gastos de servicios básicos**

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

*Tabla N°8 Gastos Servicios Básicos*

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

<b>Partida</b>	<b>Personal</b>	<b>Lugar</b>	<b>N° de</b>	<b>Costo</b>	<b>Costo</b>
----------------	-----------------	--------------	--------------	--------------	--------------

			viajes	unitario*	total
22100	Pasajes				
<b>Total</b>					
Partida	Personal	Lugar	Duración (días)	Costo unitario*	Costo total
22200	Viáticos				
22300	Fletes y Almacenamientos				
22600	Transporte de Personal	Tarija	160	6	960
<b>Total</b>					960
<b>Total sub grupo 22000</b>					960

*Tabla N°9 Gastos Viajes y Transporte*

**b) 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			
<b>Total</b>				4800

*Tabla N°10 Gastos Alquileres de Equipo*

**c) SUB GRUPO 24000. Descripción mantenimiento y reparación.**

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

*Tabla N°11 Gastos Mantenimiento y Reparación*

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

<b>Partida</b>	<b>Tipo de servicio profesional y comercial *</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Costo unitario</b>	<b>Tiempo mes</b>	<b>Costo total</b>
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				2500

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ANALISIS</li> <li>• DISEÑO</li> <li>• CONSTRUCCION</li> <li>• PRUEBAS.</li> </ul>				
25820	Consultores en Línea <ul style="list-style-type: none"> <li>• DIRECTOR DE PROYECTO</li> </ul>				
<b>Total</b>					15900

*Tabla N°12 Gastos Servicios Profesionales y Comerciales*

**I.2.2. Grupo 30000. Materiales y suministros**

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

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

*Tabla N°13 Gastos Alimentos y Productos Agroforestales*

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

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

*Tabla N°14 Gastos Papel, Cartón e Impresión*

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

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

33400	Calzados			
<b>Total</b>				

*Tabla N°15 Gastos Textiles y Vestuario*

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

<b>Partida</b>	<b>Combustibles, Productos Químicos, Farmacéuticos y Otros</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Costo/Unitario</b>	<b>Total</b>
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			
<b>Total</b>				

*Tabla N°16 Gastos Combustibles, Productos Químicos, Farmacéuticos y Otros*

**i) SUB GRUPO 39000. Descripción del gasto en productos varios**

<b>Partida</b>	<b>Productos de cuero y caucho</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Costo/Unitario</b>	<b>Total</b>
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			
<b>Total</b>				

*Tabla N°17 Gastos Productos Varios*

**I.2.3. GRUPO 40000. ACTIVOS REALES**

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

<b>Partida</b>	<b>Tipos de productos</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Costo/Unitario</b>	<b>Total</b>
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
<b>Total</b>				1200

*Tabla N°18 Gastos Maquinaria y Equipo*

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

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

*Tabla N°19 Estudios y Proyectos para Inversión*

**l) SUB GRUPO 49000. Descripción del gasto de Otros Activos**

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

*Tabla N°20 Gastos de otros Activos*

### I.3. CURRICULUM VITAE

#### I.3.1 Antecedentes Personales

Ramos	Vargas	Abigail Lucia	7115987
<b>Apellido Paterno</b>	<b>Apellido Materno</b>	<b>Nombre</b>	<b>C.I.</b>
04/09/85	Femenino	Barrio San Bernardo calle Mario Olaguivel s/n	
		<b>Dirección</b>	
Tarija	-----	76195149	Abiga_il17@hotmail.com
<b>Ciudad</b>	<b>Teléfono Domic.</b>	<b>Celular</b>	<b>Correo electrónico</b>

*Tabla N°21 Antecedentes Personales*

#### I.3.2. Antecedentes académicos

<b>Carrera</b>	<b>Curso/Semestre</b>	<b>Año</b>
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Primer	2004
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Segundo	2004
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Primer	2005
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Segundo	2005
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Primer	2006
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Segundo	2006
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Primer	2007
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Segundo	2007

Ingeniería Informática	Grupo 1 / Primer	2008
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Segundo	2008
Ingeniería Informática	Grupo 1 / Segundo	2009

*Tabla N°22 Antecedentes Académicos*

## **II. 1. COMPONENTE 1: EVA-“Arquitectura de las Computadoras”.**

### **II.1.1. MARCO TEORICO.**

#### **II.1.1.1. ENFOQUES PEDAGÓGICOS**

#### **II.1.1.2. Enfoques pedagógicos en el Proceso Enseñanza Aprendizaje (PEA)**

##### **II.1.1.2.1. 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.1.1.2.2. 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 curriculum, 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.1.1.2.3. 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.

**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 encargara 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 educacionales 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.1.1.3. 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.1.1.3.1. 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.1.1.3.2. 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.1.1.3.3. Líneas Generales de Acción de la U.A.J.M.S**

**II.1.1.3.4. La Universidad Autónoma” Juan Misael Saracho”**, 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 serie 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 detentan.

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.1.1.3.5. 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 multidisciplinares, 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.1.1.3.6. 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 parte, el nuevo valor del conocimiento incorpora necesariamente los conceptos de globalización e integración, los cuales propone conocimientos transdisciplinares, 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.1.1.3.7. 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 cogestión 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.1.1.3.8. 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.1.1.4. Propuesta Pedagógica Para el Proyecto “EVA”**

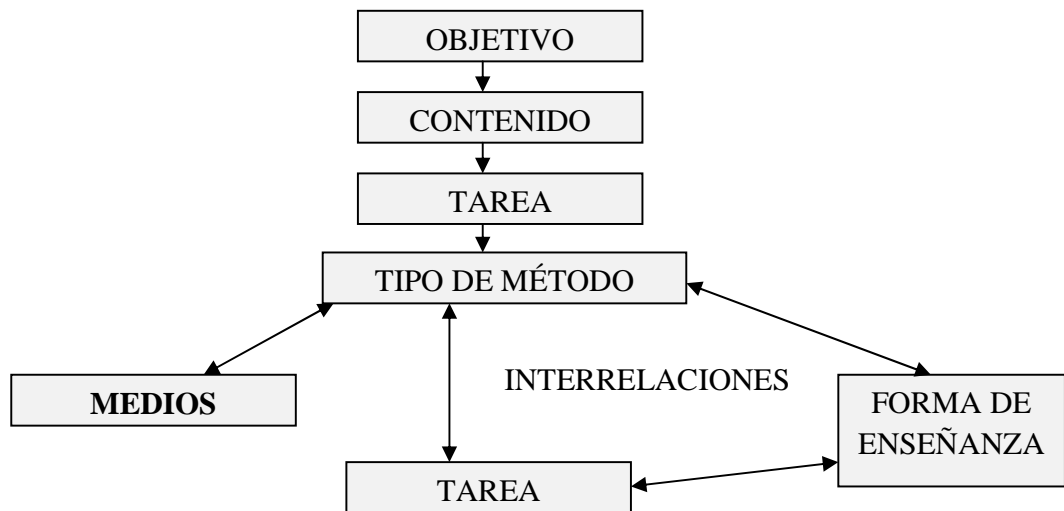
El modelo pedagógico educativo para el proyecto “EVA”, es el modelo constructivista el mismo que la U.A.J.M.S ha elegido para mejorar el PEA en esta institución formadora, caracterizado por qué: “el conocimiento es construido en la mente del aprendiz” Los datos que perciben las personas con sus sentidos 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 el enfoque constructivista se puede resumir en la siguiente figura.



*Figura N°1 Enfoque Constructivista*

## II.1.2. METODOLOGÍA DE DESARROLLO DEL PRODUCTO MULTIMEDIA.

### **II.1.2.1. Factores de calidad de productos multimedia**

#### **¿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.1.2.1.1. 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.1.2.1.2. Clasificación Según Un Sistema De Navegación**

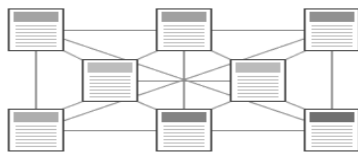
La estructura seguida en una aplicación multimedia es de gran relevancia pues determina el grado de interactividad de la aplicación, por tanto, la selección de un determinado tipo de estructura para la aplicación condicionará el sistema de navegación seguido por el usuario y la posibilidad de una mayor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

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.1.2.1.3. 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, etc.).
- **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.1.2.1.4. Usabilidad De La Multimedia**

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.1.2.1.5. 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 expresa 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.

**Rosado.-** Sugiere ingenuidad, bondad, ternura, buen sentimiento, calma, tranquilidad y ausencia de todo mal.

**Violeta.-** Puede significar: “calma, auto control, dignidad, aristocracia, sacrificio, desprendimiento”.

Además, es tan potente que puede impulsar a uno a sacrificarse por un gran ideal, proporciona mucho poder.

**Marrón.-** Es un color severo, confortable, evocador del ambiente otoñal, y da la impresión de gravedad y equilibrio.

**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.1.2.1.6. 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.

**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.

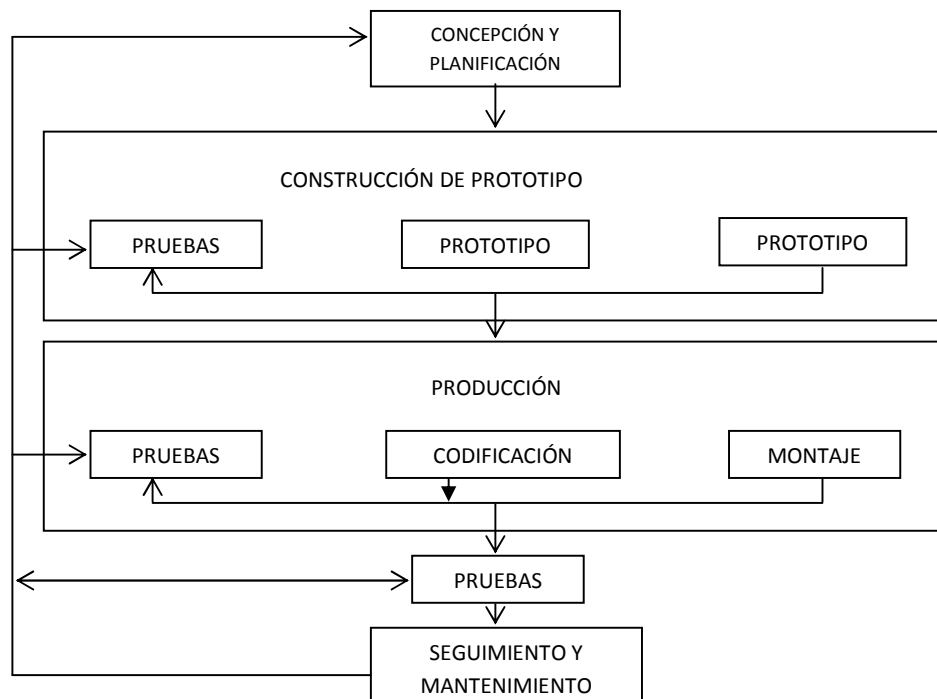
Los quioscos de los hoteles listan los restaurantes cercanos, mapas de ciudad, programación de vuelos y proporcionan servicios al cliente, como pedir la cuenta del hotel. Los quioscos de museos se utilizan para que los visitantes puedan revisar información detallada específica de cada vitrina.

**Redes privadas:** Comprende la instalación de un medio de comunicación (generalmente cable), servidores que transforman y distribuyen la información y los dispositivos que permiten manipularla (terminales, computadoras personales).

El imperativo de la integración de las comunicaciones ha favorecido enormemente la instalación de redes privadas, tanto para uso interno de una empresa o institución como para permitir las comunicaciones con proveedores, distribuidores y el mercado consumidor.

#### II.1.2.1.7. 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 a continuación:



## *Figura N°2 Esquema producto multimedia*

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.1.2.1.8. 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 ciertas conciencia y voluntad.

### **Otro tipo 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 compartimentada 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 suele 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.

En este caso particular el sistema multimedia **Eva-Arquitectura de las Computadoras** se basa en una metáfora de tipo educativo ya que su objetivo es guiar al estudiante en el desarrollo de la materia ya mencionada. De ahí que podemos definir la metáfora como: Una enciclopedia virtual ya que presenta la organización y

estructura de la información según las características de una enciclopedia estructurada por temas, subtemas, actividades, etc. de la materia.

#### **II.1.2.1.9. 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.1.2.1.10. 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.1.2.2. 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:

**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.

**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:

- a) 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.
- b) 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.
- c) 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:** Las propias Empresas Cliente, Contratación Externa, Las propias Empresas Desarrolladoras del Producto.

#### **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 habilidades de toma de decisión y de resolución de problemas 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 indicara 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.1.2.2.2. 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.

#### **II.1.2.2.2.2. 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.

<i>Nombre de la Universidad</i>				
<b>Guión de Producción Multimedia de Programas Educativos</b>				
Título:				
Tema:				
Género:				
Destinatario Tipo:				
Objetivos:				
Sinopsis:				
<b>Guión Contenido</b>	<b>de</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>

*Tabla N°23 Sinopsis del Guión*

- a) **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.

- b) **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.
- c) **Guión Icónico**, va indicando las imágenes que se tiene disponibles, sean gráficos, fotos, figuras, cuadros, imágenes de video o animación y en que 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 ej.: G4 equivale al gráfico número 4) o número secuencial solamente independientemente del tipo.
- d) **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; un registro directo es por Ej.: la grabación en off de una vos que realiza un relato.

### II.1.2.2.3. Estructura del Guion Multimedia

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



Acción	
--------	--

**Tabla N°24 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, han publicado autores, como Rossietal. (1996), para el diseño de Interfases Gráficas de Usuario (GUI) y en la norma ISO 8613 (ODA) de estructuración de documentos de oficina (ISO 1988).

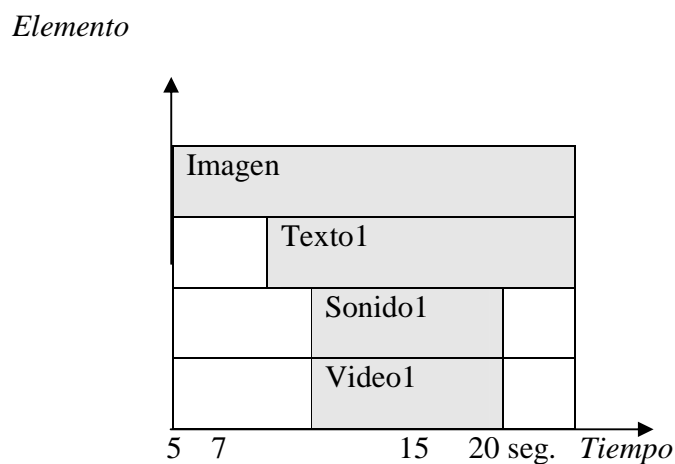
Con un DPD se representa la estructura de una presentación (a la que también denominamos formulario, por corresponder precisamente con el concepto que expresa este término en su aceptación más habitual) en forma de bloques anidados, en cuyo interior se registrarán, en el futuro, los contenidos que constituyan 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.1.2.2.2.5. 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 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.

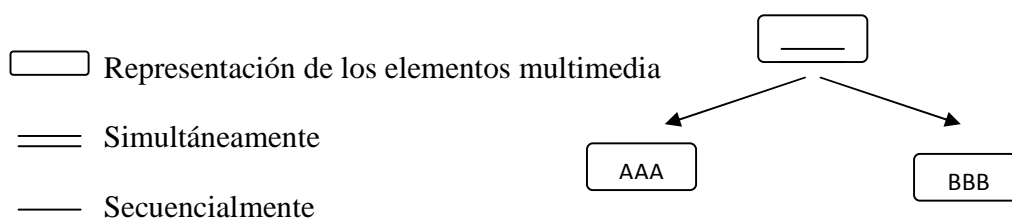


**Figura N°3 Sincronización**

#### **Ej.** Evolución temporal en una presentación con elementos multimedia

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.



#### II.1.2.2.2.6. Diseño Funcional.

##### **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.

#### **a) 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.

### **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 Premier, Sound, Forge, Adobe Photoshop.

#### **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 de 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 a permitir movernos a través del contenido.

#### **b) 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 ASSCII
RTF	Rich Text Format (formato de texto enriquecido), son las características de color , negrita, etc.

*Tabla N°25 Texto*

#### 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. Producción De Programación**

**Código fuente**, al que se hace referencia, es aquel que se escribe en el lenguaje nativo del sistema autor; estos códigos escritos y agrupados de forma lógica, forman un Handler. Controlan la forma en que responden un objeto cuando se interactúa sobre el o cuando cambian otras cosas en el entorno del programa, suelen basarse en términos de inglés fáciles de recordar. Algunos ejemplos de estos lenguajes son: HyperTalk (HyperCard), Lingo (Director) y SuperTalk (SuperCard).

**Manejadores** (Handler), es la parte de un programa que lleva a cabo tareas específicas cuando se las hace funcionar. Se pueden desarrollar para poner en marcha una secuencia de animación, para buscar una imagen en una base de datos, etc.

#### **II.1.2.2.3.5. 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 de 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 contingencia**, toda empresa dentro de su plan anual de actividades debe contemplar un plan estratégico de protección sobre su sistema, entendiéndose como un conjunto de pasos que se realizan con el propósito de salvaguardar los recursos de la empresa. Se puede mencionar algunos puntos que debe contemplar el plan de contingencia:

- ◆ Actividades antes de un desastre
- ◆ Actividades durante el desastre
- ◆ Actividades después del desastre

**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.

#### **b) 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.

**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.

#### **c) 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.

#### **d) 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 cabo.

### **II.1.3. PROCESO DE DESARROLLO DEL PRODUCTO MULTIMEDIA.**

#### **II.1.3.1. Metodología De Guiones Para el Sistema Multimedia Eva-“Arquitectura de las Computadoras”.**

##### **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-“Arquitectura de las Computadoras” 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 pedagógica apropiada para la enseñanza y el aprendizaje.
- Utilizar una metodología de guiones para el diseño 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 Arquitectura de las Computadoras 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-“Arquitectura de las Computadoras”** se encuentra delimitado por el programa docente 2009 de la materia Arquitectura de las Computadoras.
- 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 los conocimientos que contiene este sistema.
- El sistema contará con un módulo de Auto Evaluación que consistirá en actividades y cuestionarios mediante las cuales el usuario pueda notar el grado de su aprendizaje y quede motivado a aprender más.

- Para la valoración del conocimiento adquirido por los usuarios tendremos en cuenta:
    - Cuestionarios con múltiples opciones.
  - Contará con una opción de ayuda para docentes y alumnos, que contendrá aspectos básicos sobre el manejo de esta herramienta multimedia.
- **Limitaciones:**
- 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.
    - Macromedia 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-” Arquitectura de las Computadoras” 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.

#### ▪ **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 (años).** 15-hacia adelante.
- **Nivel de estudio.** Secundario y 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 la metodología de la formación “**Discursiva**”. Se utilizará esta metodología 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 Arquitectura de las Computadoras.

#### **II.1.3.1.1.4. Elaboración de contenidos**

##### **Las Propias Empresas Desarrolladoras del Producto:**

Porque el contenido está estructurado por los propios docentes de la materia Arquitectura de las Computadoras 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.1.3.1.1.5. 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.1.3.1.1.6. 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 esta 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; pero habrá una cantidad reducida de gráficos animados ya que en esta área se trabajara mayormente con diagramas o esquemas que describan el tema que se desarrolle.

**Descripción de Sonido:** El sonido que se utilizara en el sistema, estará relacionado con el tema, por otra parte se utiliza sonidos que al usuario le llame la atención cuando sea necesario.

**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 guión, estructura del guión multimedia (descripción por pantalla), diagrama de elementos de pantalla o modelo de presentación de un documento (dpd) y diagrama de sincronización (ds), 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)

#### Pantalla Principal

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Principal</b>	Esta es la pantalla de presentación e introducción al Entorno Virtual de Aprendizaje “EVA – <b>Arquitectura de las Computadoras</b> ”. En la parte superior izquierda está el escudo de la Universidad Autónoma “Juan Misael Saracho”; en el centro		

	<p>superior una imagen animada con el texto: “Universidad Autónoma Juan Misael Saracho, Facultad de Ciencias y Tecnología, Ingeniería Informática”.</p> <p>En esta pantalla se encuentra en el centro una imagen animada de presentación; en la parte inferior está el botón ingresar.</p>		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	Fondo.mp3
<b>Imágenes Animadas</b>		Escudo.swf Texto1.swf Texto2.swf Texto3.swf Materia.swf Sombra.swf	
<b>Botones</b>		Entrar.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	sonido_boton.mp3

**Tabla N°1** Guion de pantalla Principal

## Pantalla General

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_General</b>	<p>Muestra la presentación general del proyecto se presentan una generalidad de lo que esta contiene. Presenta botones que nos llevan a todos los temas que el mismo abarca asi como a la sección de glosario, videos y programa docente.</p> <p>Tambièn contiene una animación referente al tema general.</p>		
<b>Imágenes estáticas</b>		Guia.jpg Computadora.jpg Logo.jpg Portatil.swf	
<b>Imágenes Animadas</b>			

<b>Botones</b>	Pd.btn Tema1.btn Tema2.btn Tema3.btn Tema4.btn Videos.btn Glosario.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°2** Guion de pantalla General

**Pantalla Pd**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Pd</b>	<p>Muestra de manera general el programa docente de la materia.</p> <p>Describe los objetivos, carga horaria, y temas que esta abarca.</p>		
<b>Imágenes estáticas</b>		<p>Guia.jpg</p> <p>Computadora.jpg</p> <p>Logo.jpg</p>	
<b>Botones</b>		<p>Pd.btn</p> <p>Tema1.btn</p> <p>Tema2.btn</p> <p>Tema3.btn</p> <p>Tema4.btn</p> <p>Videos.btn</p> <p>Glosario.btn</p> <p>Minimizar.btn</p> <p>Maximizar.btn</p> <p>Cerrar.btn</p>	

**Tabla N°3** Guion de pantalla pd

## Pantalla Tema1

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
Pantalla_Tema1	Muestra los primeros 5 puntos del contenido del tema1		
Imágenes estáticas		Logo.jpg DIMM.jpg RAM.jpg	
Botones		Pd.btn Tema1.btn Tema2.btn Tema3.btn Tema4.btn Videos.btn Glosario.btn A1.btn A2.btn A3.btn A4.btn A5.btn Minimizar.btn	

	Maximizar.btn Cerrar.btn	
--	-----------------------------	--

**Tabla N°4** Guion de pantalla Tema1

**Pantalla Tema12**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Tema12</b>	Muestra los siguientes 4 puntos del contenido del tema1		
<b>Imágenes estáticas</b>		Logo.jpg Cache.jpg	
<b>Botones</b>		Pd.btn Tema12.btn Tema2.btn Tema3.btn Tema4.btn Videos.btn	



	Glosario.btn Actt1.btn Pdft1.btn A4.btn A5.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	
--	--	--

**Tabla N°5** Guion de pantalla Tema12

**Pantalla Tema2**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_Tema2</b>	Muestra los primeros 4 puntos del contenido del tema2		
<b>Imágenes estáticas</b>		Logo.jpg Microprocesador.jpg Estructura.jpg	
<b>Botones</b>		Pd.btn	

	Tema1.btn Tema2.btn Tema3.btn Tema4.btn Videos.btn Glosario.btn A21.btn A22.btn A23.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	
--	---	--

**Tabla N°6** Guion de pantalla Tema2

**Pantalla Tema22**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_Tema22</b>	Muestra los siguientes 3 puntos del contenido del tema2		
<b>Imágenes estáticas</b>		Logo.jpg	

<b>Botones</b>	Pd.btn Tema1.btn Tema22.btn Tema3.btn Tema4.btn Videos.btn Actt2.btn Pdft2.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	
----------------	---	--

**Tabla N°7** Guion de pantalla Tema22

**Pantalla Tema3**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_Tema3</b>	Muestra los primeros 6 puntos del contenido del tema3		
<b>Imágenes estáticas</b>		Logo.jpg Bus.jpg PCI.jpg	
<b>Botones</b>		Pd.btn	

	Tema1.btn Tema2.btn Tema3.btn Tema4.btn Videos.btn Glosario.btn A31.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	
--	---	--

**Tabla N°8** Guion de pantalla Tema3

**Pantalla Tema32**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_Tema32</b>	Muestra los siguientes 3 puntos del contenido del tema3		
<b>Imágenes estáticas</b>		Logo.jpg	

	Puerto.jpg Paralelo.jpg Chipset.jpg	
<b>Botones</b>	Pd.btn Tema1.btn Tema2.btn Tema32.btn Tema4.btn Videos.btn Glosario.btn Actt3.btn Pdft3.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°9** Guion de pantalla Tema32

**Pantalla Tema4**

<b>Guión de</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
-----------------	------------------------	----------------------	------------------------

Contenido			
<b>Pantalla_Tema4</b>	Muestra los primeros 6 puntos del contenido del tema4		
<b>Imágenes estáticas</b>		Logo.jpg Monitor.jpg Teclado.jpg Mouse.jpg Impresora.jpg Escanner.jpg Modem.jpg Perifericos.jpg Partes.jpg	
<b>Botones</b>		Pd.btn Tema1.btn Tema2.btn Tema3.btn Tema4.btn Videos.btn Glosario.btn A41.btn A42.btn A43.btn Minimizar.btn	

	Maximizar.btn Cerrar.btn	
--	-----------------------------	--

**Tabla N°10** Guion de pantalla Tema4

**Pantalla Tema42**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Tema42</b>	Muestra los siguientes 6 puntos del contenido del tema4		
<b>Imágenes estáticas</b>		Logo.jpg Raton.jpg Escanner1.jpg Altavoz.jpg Impresoras.jpg Monitors.jpg	

	Disco.jpg Cd.jpg Modem1.jpg	
<b>Botones</b>	Pd.btn Tema1.btn Tema2.btn Tema3.btn Tema42.btn Videos.btn Glosario.btn Actt4.btn Pdft4.btn A44.btn A45.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°11** Guion de pantalla Tema42

**Pantalla A1**



Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_A1</b>	Muestra la animación de un mapa conceptual de memorias como introducción.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fonfo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>		Ca1.swf Ca2.swf Ca3.swf Ca4.swf Ca5.swf Ca6.swf Ca7.swf Ca8.swf Ca9.swf Ca10.swf Ca11.swf Sombra1.swf	
<b>Botones</b>		Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

--	--	--

**Tabla N°12** Guion de pantalla A1

**Pantalla A2**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_A2</b>	Muestra la animación de la estructura de una memoria RAM		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>		Ca1.swf Ca2.swf Ca3.swf Ca4.swf Linea1.swf Linea2.swf Linea3.swf Linea4.swf Linea5.swf Linea6.swf	

	Linea7.swf Linea8.swf Linea9.swf Linea10.swf Linea11.swf Texto1.swf Texto2.swf Sombra1.swf	
<b>Botones</b>	Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°13** Guion de pantalla A2

**Pantalla A3**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_A3</b>	Muestra la animación de la estructura general		

	de una memoria RAM		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>		Ca1.swf Fle1.swf Fle2.swf Linea1.swf Linea2.swf Linea3.swf Texto1.swf Texto2.swf Texto3.swf Sombra1.swf Sombra2.swf	
<b>Botones</b>		Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°14** Guion de pantalla A3

## Pantalla A4

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_A4</b>	Muestra la animación de la estructura de una memoria ROM		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>		Ca1.swf circle.swf Linea1.swf Linea2.swf Linea3.swf Linea4.swf Linea5.swf Linea6.swf Linea7.swf Linea8.swf Texto1.swf Texto2.swf	

	Texto3.swf Sombra1.swf	
<b>Botones</b>	Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°15** Guion de pantalla A4

**Pantalla A5**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_A5</b>	Muestra la animación de mapa de memorias		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>		Ca1.swf Ca2.swf Ca3.swf	

	Ca4.swf	
	Ca5.swf	
	Ca6.swf	
	Ca7.swf	
	Ca8.swf	
	Ca9.swf	
	Ca10.swf	
	Ca11.swf	
	Ca12.swf	
	Ca13.swf	
	Ca14.swf	
	Linea1.swf	
	Linea2.swf	
	Linea3.swf	
	Linea4.swf	
	Linea5.swf	
	Linea6.swf	
	Linea7.swf	
	Linea8.swf	
	Linea9.swf	
	Linea10.swf	
	Linea11.swf	
	Linea12.swf	
	Texto1.swf	

	Sombra1.swf	
<b>Botones</b>	Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°16** Guion de pantalla A5

**Pantalla A21**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_A21</b>	Muestra la animación de la ALU		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>		Ca1.swf Ca2.swf Ca3.swf	



	Ca4.swf Ca5.swf Ca6.swf Linea1.swf Linea2.swf Linea3.swf Linea4.swf Linea5.swf Linea6.swf Linea7.swf Linea8.swf Linea9.swf Texto1.swf Texto2.swf Sombra1.swf	
<b>Botones</b>	Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°17** Guion de pantalla A21

**Pantalla A22**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
Pantalla_A22	Muestra la animación de la Unidad de Control		
Imágenes estáticas		Fondo.jpg	
Imágenes animadas		Ca1.swf Ca2.swf Ca3.swf Ca4.swf Ca5.swf Ca6.swf Linea1.swf Linea2.swf Linea3.swf Linea4.swf Linea5.swf Linea6.swf Linea7.swf Linea8.swf	

	Linea9.swf Linea10.swf Texto1.swf Texto2.swf Sombra1.swf	
<b>Botones</b>	Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°18** Guion de pantalla A22

**Pantalla A23**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_A23</b>	Muestra la animación de las Unidades Perifericas		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	

<b>Imágenes animadas</b>	Ca1.swf Imagen1.swf Imagen2.swf Imagen3.swf Imagen4.swf Imagen5.swf Imagen6.swf Linea1.swf Linea2.swf Linea3.swf Linea4.swf Linea5.swf Sombra1.swf	
<b>Botones</b>	Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°19** Guion de pantalla A23

**Pantalla A31**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
Pantalla_A31	Muestra la		

	animación del BUS		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>		Ca1.swf Imagen1.swf Texto1.swf Texto2.swf Texto3.swf Texto4.swf Texto5.swf Sombra1.swf	
<b>Botones</b>		Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°20** Guion de pantalla A31

**Pantalla A41**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_A41</b>	Muestra la animación de impresoras		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>		Ca1.swf Base.swf Imagen1.swf Imagen2.swf Imagen3.swf Texto1.swf Texto2.swf Texto3.swf Sombra1.swf	
<b>Botones</b>		Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°21** Guion de pantalla A41

## Pantalla A42

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
Pantalla_A42	Muestra la animación de Mouse		
Imágenes estáticas		Fondo.jpg	
Imágenes animadas		Ca1.swf Imagen1.swf Imagen2.swf Linea1.swf Linea2.swf Linea3.swf Texto1.swf Texto2.swf Texto3.swf	
Botones		Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

--	--	--

**Tabla N°22** Guion de pantalla A42

**Pantalla A43**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_A43</b>	Muestra la animación de monitores		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>		Ca1.swf Imagen1.swf Imagen2.swf Texto1.swf Texto2.swf Texto3.swf Texto4.swf Sombra1.swf	
<b>Botones</b>		Minimizar.btn	



	Maximizar.btn Cerrar.btn	
--	-----------------------------	--

**Tabla N°23** Guion de pantalla A43

**Pantalla A44**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
Pantalla_A44	Muestra la animación de teclados		
Imágenes estáticas		Fondo.jpg	
Imágenes animadas		Ca1.swf Imagen1.swf Imagen2.swf Imagen3.swf Texto1.swf Texto2.swf Texto3.swf	

	Texto4.swf Linea1.swf Linea2.swf Linea3.swf	
<b>Botones</b>	Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°24** Guion de pantalla A44

**Pantalla A45**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_A42</b>	Muestra la animación de impresoras		

<b>Imágenes estáticas</b>	Fondo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>	Ca1.swf Imagen1.swf Imagen2.swf Imagen3.swf Imagen4.swf Imagen5.swf Imagen6.swf Imagen7.swf Imagen8.swf Imagen9.swf Imagen10.swf Imagen11.swf Texto1.swf Texto2.swf Texto3.swf Texto4.swf Texto5.swf Texto6.swf Texto7.swf Texto8.swf Texto9.swf Texto1.swf	

	Texto11.swf	
<b>Botones</b>	Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°25** Guion de pantalla A45

**Pantalla Video**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_Video</b>	Muestra los títulos de videos relacionados al tema del proyecto.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg Imagen1.jpg	
<b>Botones</b>		Video1.btn Video2.btn Video3.btn Video4.btn	

	Pd.btn Tema1.btn Tema2.btn Tema3.btn Tema4.btn Videos.btn Glosario.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	
--	--	--

**Tabla N°26** Guion de pantalla Video

**Pantalla Video1**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Video1</b>	Muestra la reproducción del video 1 relacionado a conocer una computadora		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	

<b>Botones</b>	Inicio.btn Siguiente.btn Parar.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	
----------------	--	--

**Tabla N°27** Guion de pantalla Video1

**Pantalla Video2**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_Video2</b>	Muestra la reproducción del video 2 relacionado a conocer las partes internas de una computadora		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Botones</b>		Inicio.btn Siguiente.btn Parar.btn Minimizar.btn Maximizar.btn	

	Cerrar.btn	
--	------------	--

**Tabla N°28** Guion de pantalla Video2

**Pantalla Video3**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Video3</b>	Muestra la reproducción del video 3 relacionado a conocer productos y calidad de una computadora		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Botones</b>		Inicio.btn Siguiente.btn Parar.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°29** Guion de pantalla Video3

#### Pantalla Video4

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Video4</b>	Muestra la reproducción del video relacionado al armado de una computadora		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Botones</b>		Inicio.btn Siguiete.btn Parar.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°30** Guion de pantalla Video4

#### Pantalla Glosario



Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Glosario</b>	Muestra el concepto de términos usados a lo largo de los temas desarrollados.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Logo.jpg	
<b>Imágenes fijas</b>		Imag1.jpg Imag2.jpg Imag3.jpg Imag4.jpg Imag5.jpg Imag6.jpg	
<b>Botones</b>		Pd.btn Tema1.btn Tema2.btn Tema3.btn Tema4.btn Videos.btn Glosario.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°31** Guion de pantalla Glosario

**Pantalla ActividadesTema1**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_ActividadesTema1</b>	Muestra preguntas de las actividades del tema1.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>		Texto.swf Texto1.swf Textos.swf Textos1.swf R.swf R2.swf	
<b>Botones</b>		Solucion.btn Rep.btn Ver.btn Solucion2.btn Rep2.btn Ver2.btn Siguiete.btn Minimizar.btn	

	Maximizar.btn Cerrar.btn	
--	-----------------------------	--

**Tabla N°32** Guion de pantalla ActividadesTema1

**Pantalla Actividades1Tema1**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Actividades1Tema1</b>	Muestra la segunda parte de las actividades del tema1.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>		Texto.swf Texto1.swf Textos12.swf Textos13.swf R.swf R2.swf	
<b>Botones</b>		Solucion.btn Rep.btn Ver.btn	

	Solucion2.btn Rep2.btn Ver2.btn Atras.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	
--	--	--

**Tabla N°33** Guion de pantalla Actividades1Tema1

**Pantalla ActividadesTema2**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_ActividadesTema2</b>	Muestra actividades del tema2.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>		Texto.swf Texto1.swf Textos.swf Textos1.swf R.swf R2.swf	

<b>Botones</b>	Solucion.btn	
	Rep.btn	
	Ver.btn	
	Solucion2.btn	
	Rep2.btn	
	Ver2.btn	
	Siguiente.btn	
	Minimizar.btn	
	Maximizar.btn	
	Cerrar.btn	

**Tabla N°34** Guion de pantalla ActividadesTema2

**Pantalla Actividades1Tema2**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Actividades1Tema2</b>	Muestra la segunda parte de las actividades del tema2.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	

<b>Imágenes animadas</b>	Texto.swf Texto1.swf Textos23.swf R.swf	
<b>Botones</b>	Solucion.btn Rep.btn Ver.btn Atras.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°35** Guion de pantalla Actividades1Tema2

**Pantalla ActividadesTema3**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_ActividadesTema3</b>	Muestra actividades del tema3.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	

<b>Imágenes animadas</b>	Texto.swf Texto3.swf Textos3.swf Textos32.swf R.swf R2.swf	
<b>Botones</b>	Solucion.btn Rep.btn Ver.btn Solucion2.btn Rep2.btn Ver2.btn Siguiente.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°36** Guion de pantalla ActividadesTema3

**Pantalla Actividades1Tema3**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Actividades1Tema3</b>	Muestra la segunda parte de las actividades del tema3.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>		Texto.swf Texto3.swf Textos33.swf R.swf	
<b>Botones</b>		Solucion.btn Rep.btn Ver.btn Atras.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°37** Guion de pantalla Actividades1Tema3

**Pantalla ActividadesTema4**



Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_ActividadesTema4</b>	Muestra actividades del tema4.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>		Texto.swf Texto4.swf Textos4.swf Textos42.swf R.swf R2.swf	
<b>Botones</b>		Solucion.btn Rep.btn Ver.btn Solucion2.btn Rep2.btn Ver2.btn Siguiete.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°38** Guion de pantalla ActividadesTema4

**Pantalla Actividades1Tema4**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_Actividades1Tema4</b>	Muestra actividades del tema4.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>		Texto.swf Texto4.swf Textos43.swf R.swf	
<b>Botones</b>		Solucion.btn Rep.btn Ver.btn Atras.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°39** Guion de pantalla Actividades1Tema4

## Pantalla Manual

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Manual</b>	Muestra un mini manual sobre el lenguaje assembler, la pantalla visualiza seis botones y una imagen estatica.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg	
<b>Imágenes animadas</b>		Cuadrado.swf Circulo.swf Rectangulo.swf Cuad.swf	
<b>Botones</b>		Introduccion.btn Registros.btn Interrupciones.btn Moviendo Operadores.btn SUM.btn Interrupciones.btn Minimizar.btn	

	Maximizar.btn Cerrar.btn	
--	-----------------------------	--

**Tabla N°40** Guion de pantalla Manual

**Pantalla Introduccion**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_Introduccion</b>	Muestra una introducción y ventajas sobre el lenguaje ensamblador en un texto estatico.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg Cuadrado.swf Circulo.swf Rectangulo.swf	
<b>Imágenes animadas</b>		Cuad.swf	
<b>Botones</b>		Introduccion.btn Registros.btn Interrupciones.btn Moviendo Operadores.btn	

	SUM.btn Interrupciones.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	
--	---	--

**Tabla N°41** Guion de pantalla Introduccion

**Pantalla Registros**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Registros</b>	Muestra un texto sobre el uso de registros en lenguaje assembler en un texto estatico.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg Cuadrado.swf Circulo.swf Rectangulo.swf	
<b>Imágenes animadas</b>		Cuad.swf	
<b>Botones</b>		Introduccion.btn	

	Registros.btn	
	Interrupciones.btn	
	Moviendo Operadores.btn	
	SUM.btn	
	Interrupciones.btn	
	Siguiente.btn	
	Minimizar.btn	
	Maximizar.btn	
	Cerrar.btn	

**Tabla N°42** Guion de pantalla Registros

**Pantalla Registros2**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Registros2</b>	Muestra un texto sobre el uso de registros en lenguaje assembler en un texto estatico.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg Cuadrado.swf	

	Circulo.swf Rectangulo.swf	
<b>Imágenes animadas</b>	Cuad.swf	
<b>Botones</b>	Introduccion.btn Registros.btn Interrupciones.btn Moviendo Operadores.btn SUM.btn Interrupciones.btn Siguiete.btn Atras.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla Nº43** Guion de pantalla Registros2

**Pantalla Interrupciones**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_Interrupciones</b>	Muestra un texto sobre el uso de		

	interrupciones en lenguaje assembler en un texto estatico.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg Cuadrado.swf Circulo.swf Rectangulo.swf	
<b>Imágenes animadas</b>		Cuad.swf	
<b>Botones</b>		Introduccion.btn Registros.btn Interrupciones.btn Moviendo Operadores.btn SUM.btn Interrupciones.btn Siguiete.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°43** Guion de pantalla Interrupciones

**Pantalla Interrupciones2**



Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Interrupciones2</b>	Muestra un texto sobre el uso de interrupciones en lenguaje assembler en un texto estatico.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg Cuadrado.swf Circulo.swf Rectangulo.swf	
<b>Imágenes animadas</b>		Cuad.swf	
<b>Botones</b>		Introduccion.btn Registros.btn Interrupciones.btn Moviendo Operadores.btn SUM.btn Interrupciones.btn Atras.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°44** Guion de pantalla Interrupciones2

**Pantalla Datos**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_Datos</b>	Muestra un texto sobre el manejo de datos en lenguaje assembler en un texto estatico. Tambien contiene un ejemplo sobre este mismo tema.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg Cuadrado.swf Circulo.swf Rectangulo.swf	
<b>Imágenes animadas</b>		Cuad.swf	
<b>Botones</b>		Introduccion.btn Registros.btn Interrupciones.btn Moviendo Operadores.btn SUM.btn	

	Interrupciones.btn Siguiente.btn Ejemplo.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	
--	--	--

**Tabla Nº45** Guion de pantalla Datos

**Pantalla Datos2**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Datos2</b>	Muestra un texto sobre el manejo de datos en lenguaje assembler en un texto estatico. Tambien contiene un ejemplo sobre este mismo tema.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg Cuadrado.swf Circulo.swf Rectangulo.swf	

<b>Imágenes animadas</b>	Cuad.swf	
<b>Botones</b>	Introduccion.btn Registros.btn Interrupciones.btn Moviendo Operadores.btn SUM.btn Interrupciones.btn Atras.btn Ejemplo.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°46** Guion de pantalla Datos2

**Pantalla Operdores**

<b>Guión de Contenido</b>	<b>Guión Narrativo</b>	<b>Guión Icónico</b>	<b>Guión de Sonido</b>
<b>Pantalla_Operadores</b>	Muestra un texto sobre el manejo de operadores en lenguaje assembler en un		

	<p>texto estatico. Tambien contiene un ejemplo sobre este mismo tema.</p>		
<b>Imágenes estáticas</b>	<p>Fondo.jpg</p> <p>Cuadrado.swf</p> <p>Circulo.swf</p> <p>Rectangulo.swf</p>		
<b>Imágenes animadas</b>	<p>Cuad.swf</p>		
<b>Botones</b>	<p>Introduccion.btn</p> <p>Registros.btn</p> <p>Interrupciones.btn</p> <p>Moviendo Operadores.btn</p> <p>SUM.btn</p> <p>Interrupciones.btn</p> <p>Siguiente.btn</p> <p>Minimizar.btn</p> <p>Maximizar.btn</p> <p>Cerrar.btn</p>		

**Tabla N°47** Guion de pantalla Operadores

**Pantalla Operdores2**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Operadores2</b>	Muestra un texto sobre el manejo de operadores en lenguaje assembler en un texto estatico. Tambien contiene un ejemplo sobre este mismo tema.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg Cuadrado.swf Circulo.swf Rectangulo.swf	
<b>Imágenes animadas</b>		Cuad.swf	
<b>Botones</b>		Introduccion.btn Registros.btn Interrupciones.btn Moviendo Operadores.btn SUM.btn Interrupciones.btn Atras.btn Ejemplo.btn Minimizar.btn	

	Maximizar.btn Cerrar.btn	
--	-----------------------------	--

**Tabla Nº48** Guion de pantalla Operadores2

**Pantalla SUM**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_SUM</b>	Muestra un texto sobre el manejo de operadores SUM en lenguaje assembler en un texto estatico. Tambien contiene un ejemplo sobre este mismo tema.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg Cuadrado.swf Circulo.swf Rectangulo.swf	
<b>Imágenes animadas</b>		Cuad.swf	
<b>Botones</b>		Introduccion.btn Registros.btn	

	Interrupciones.btn Moviendo Operadores.btn SUM.btn Interrupciones.btn Siguiente.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	
--	--	--

**Tabla N°49** Guion de pantalla SUM

**Pantalla SUM2**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_SUM2</b>	Muestra un texto sobre el manejo de operadores SUM en lenguaje assembler en un texto estatico. Tambien contiene un ejemplo sobre		



	este mismo tema.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg Cuadrado.swf Circulo.swf Rectangulo.swf	
<b>Imágenes animadas</b>		Cuad.swf	
<b>Botones</b>		Introduccion.btn Registros.btn Interrupciones.btn Moviendo Operadores.btn SUM.btn Interrupciones.btn Atras.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	

**Tabla N°50** Guion de pantalla SUM2

**Pantalla Ejemplo**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
<b>Pantalla_Ejemplo</b>	Muestra un ejemplo sobre el punto Manejo de Datos de este mismo tema.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg Cuadrado.swf Circulo.swf Rectangulo.swf	
<b>Imágenes animadas</b>		Cuad.swf	
<b>Botones</b>		Cerrar.btn	

**Tabla Nº51** Guion de pantalla Ejemplo

**Pantalla Ejemplo2**

Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido
--------------------	-----------------	---------------	-----------------

<b>Pantalla_Ejemplo2</b>	Muestra un ejemplo sobre el punto Manejo de Operadores de este mismo tema.		
<b>Imágenes estáticas</b>		Fondo.jpg Cuadrado.swf Circulo.swf Rectangulo.swf	
<b>Imágenes animadas</b>		Cuad.swf	
<b>Botones</b>		Cerrar.btn	

**Tabla N°52** Guion de pantalla Ejemplo2

### II.1.3.1.2.3. Descripción por Pantalla

#### Pantalla Principal

Pantalla_Principal	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de memorias de computadoras.
	Texto1.swf	(Texto Animado) Universidad Autónoma Juan Misael Saracho.
	Texto2.swf	(Texto Animado) Facultad de Ciencias y Tecnología
	Texto3.swf	(Texto Animado) Programa de Ingeniería Informática.
	Materia.swf	(Texto animado) nombre de la materia que desarrolla el proyecto.
	Sombra.swf	(Imagen Animada) imagen animada
<b>Sonido</b>	sonido_boton.mp3	Sonido de los botones:  Entrar.btn

<b>Acciones</b>	Entrar.btn	“El botón nos permite ingresar al sistema a la pantalla general”
	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°53** *Descripcion PantallaPrincipal*

**Pantalla General**

Pantalla_General	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Logo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Guia.jpg	(Imagen Estática) Imagen logo de fondo.
	Computadora.jpg	(Imagen Estática) Imagen logo de fondo.
	Imagen.jpg	(Imagen Animada) Animacion de imagenes.
<b>Acciones</b>	Pd.btn	“El botón nos permite ingresar a la pantalla Programa”
	Tema1.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema1”
	Tema2.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema2”
	Tema3.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema3”
	Tema4.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema4”
	Videos.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla video”
	Glosario.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla glosario”
Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”	

	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°54** Descripción Pantalla General

**Pantalla Pd**

Pantalla_Pd	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Logo.jpg	(Imagen Estática) Imagen logo de fondo.
	Guia.jpg	(Imagen Estática) Imagen muestra de un usuario de computadoras.
	Computadora.jpg	(Imagen Estática) Imagen de muestra de una

		computadora.
<b>Texto</b>	Texto.txt	(Texto Estático) Texto titulo de la pantalla.
<b>Acciones</b>	Pd.btn	“El botón nos permite ingresar a la pantalla Programa”
	Tema1.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema1”
	Tema2.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema2”
	Tema3.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema3”
	Tema4.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema4”
	Videos.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla video”
	Glosario.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla glosario”
	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”



--	--	--

**Tabla N°55** Descripción Pantalla Pd

**Pantalla Tema1**

Pantalla_Tema1	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Logo.jpg	(Imagen Estática) Imagen logo de fondo.
	DIMM.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplía la imagen) Imagen de una memoria Dimm .

	RAM.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplia la imagen) Imagen de una memoria Ram.
<b>Texto</b>	Texto.txt	(Texto Estático) Texto titulo de la pantalla.
	Texto1.txt	(Texto Estático) Texto contenido de la pantalla.
<b>Acciones</b>	Pd.btn	“El botón nos permite ingresar a la pantalla Programa”
	Tema1.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema1”
	Tema2.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema2”
	Tema3.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema3”
	Tema4.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema4”
	Videos.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla video”
	Glosario.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla glosario”
	A1.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla Ani1”
	A2.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla Ani2”

	A3.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla Ani3”
	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°56** Descripción Pantalla Tema1

**Pantalla Tema12**

Pantalla_Tema12	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Logo.jpg	(Imagen Estática) Imagen logo de fondo.
	Cache.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplía la imagen) Imagen de una memoria Cache.
<b>Texto</b>	Texto1.txt	(Texto Estático) Texto contenido de la pantalla.

<b>Acciones</b>	Pd.btn	“El botón nos permite ingresar a la pantalla Programa”
	Tema12.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema12”
	Tema2.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema2”
	Tema3.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema3”
	Tema4.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema4”
	Videos.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla video”
	Glosario.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla glosario”
	Actt1.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla actividadestema1”
	Pdft1.btn	“Al hacer click nos permite descargar un documento pdf del tema1”
	A4.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla Ani4”
	A5.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla Ani5”
Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”	

	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°57** Descripción Pantalla Tema12

**Pantalla Tema2**

Pantalla_Tema2	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
Imagen	Logo.jpg	(Imagen Estática) Imagen logo de fondo.
	Microprocesador.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplía la imagen) Imagen de un microprocesador.
	Estructura.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplía la imagen) Imagen de la estructura de un microprocesador.

<b>Texto</b>	<p>Texto.txt</p> <p>Texto1.txt</p>	<p>(Texto Estático) Texto titulo de la pantalla.</p> <p>(Texto Estático) Texto contenido de la pantalla.</p>
<b>Acciones</b>	<p>Pd.btn</p> <p>Tema1.btn</p> <p>Tema2.btn</p> <p>Tema3.btn</p> <p>Tema4.btn</p> <p>Videos.btn</p> <p>Glosario.btn</p> <p>Actt2.btn</p> <p>Pdft2.btn</p> <p>A21.btn</p> <p>A22.btn</p>	<p>“El botón nos permite ingresar a la pantalla Programa”</p> <p>“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema1”</p> <p>“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema2”</p> <p>“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema3”</p> <p>“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema4”</p> <p>“Al hacer click nos manda a la pantalla video”</p> <p>“Al hacer click nos manda a la pantalla glosario”</p> <p>“Al hacer click nos manda a la pantalla actividadestema2”</p> <p>“Al hacer click nos permite descargar un documento pdf del tema2”</p> <p>“Al hacer click nos manda a la pantalla Ani21”</p> <p>“Al hacer click nos manda a la pantalla Ani22”</p> <p>“Al hacer click nos manda a la pantalla Ani23”</p>

	A23.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Minimizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”
	Cerrar.btn	

**Tabla N°58** Descripción Pantalla Tema2

**Pantalla Tema22**

Pantalla_Tema22	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Logo.jpg	(Imagen Estática) Imagen logo de fondo.
<b>Texto</b>	Texto1.txt	(Texto Estático) Texto contenido de la pantalla.
<b>Acciones</b>	Pd.btn	“El botón nos permite ingresar a la pantalla Programa”
	Tema1.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema1”

	Tema22.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema22”
	Tema3.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema3”
	Tema4.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema4”
	Videos.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla video”
	Glosario.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla glosario”
	Actt2.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla actividadestema2”
	Pdft2.btn	“Al hacer click nos permite descargar un documento pdf del tema2”
	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”



**Tabla N°59** Descripción Pantalla Tema22

**Pantalla Tema3**

<b>Pantalla_Tema3</b>	<b>Elemento</b>	<b>Diagrama de Presentación Dpd</b>
<b>Imagen</b>	Logo.jpg	(Imagen Estática) Imagen logo de fondo.
	Bus.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplía la imagen) Imagen esquema de un bus.
	PCI.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplía la imagen) Imagen de una tarjeta PCI.
<b>Texto</b>	Texto.txt	(Texto Estático) Texto titulo de la pantalla.
	Texto1.txt	(Texto Estático) Texto contenido de la pantalla.
<b>Acciones</b>	Pd.btn	“El botón nos permite ingresar a la pantalla Programa”
	Tema1.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema1”
	Tema2.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema2”
	Tema3.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema3”
	Tema4.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema4”
	Videos.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla video”

	Glosario.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla glosario”
	Actt3.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla actividadestema3”
	Pdf3.btn	“Al hacer click nos permite descargar un documento pdf del tema3”  “Al hacer click nos manda a la pantalla Ani31”
	A31.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”  “Al hacer click maximiza la pantalla”
	Minimizar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”
	Maximizar.btn	
	Cerrar.btn	

**Tabla N°60** Descripción Pantalla Tema3

**Pantalla Tema32**

Pantalla_Tema32	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
-----------------	----------	------------------------------

<b>Imagen</b>	Logo.jpg  Puerto.jpg  Paralelo.jpg  Chipset.jpg	(Imagen Estática) Imagen logo de fondo.  (Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplia la imagen) Imagen muestra de puertos de una computadora.  (Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplia la imagen) Imagen de un puerto paralelo.  (Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplia la imagen) Imagen de un chipset.
<b>Texto</b>	Texto.txt  Texto1.txt	(Texto Estático) Texto titulo de la pantalla.  (Texto Estático) Texto contenido de la pantalla.
<b>Acciones</b>	Pd.btn  Tema1.btn  Tema2.btn  Tema32.btn  Tema4.btn  Videos.btn	"El botón nos permite ingresar a la pantalla Programa"  "Al hacer click nos manda a la pantalla del tema1"  "Al hacer click nos manda a la pantalla del tema2"  "Al hacer click nos manda a la pantalla del tema32"  "Al hacer click nos manda a la pantalla del tema4"  "Al hacer click nos manda a la pantalla video"

	Glosario.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla glosario”
	Actt3.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla actividadestema3”
	Pdft3.btn	“Al hacer click nos permite descargar un documento pdf del tema3”
	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°61** Descripción Pantalla Tema32

#### Pantalla Tema4

Pantalla_Tema4	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Logo.jpg	(Imagen Estática) Imagen logo de fondo.
	Monitor.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplía la imagen) Imagen de un monitor.
	Teclado.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que

	<p>Mouse.jpg</p> <p>Escanner.jpg</p> <p>Impresora.jpg</p> <p>Modem.jpg</p> <p>Perifericos.jpg</p> <p>Partes.jpg</p>	<p>amplia la imagen) Imagen de un teclado.</p> <p>(Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplia la imagen) Imagen de un mouse.</p> <p>(Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplia la imagen) Imagen de un escanner.</p> <p>(Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplia la imagen) Imagen de una impresora.</p> <p>(Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplia la imagen) Imagen de un modem.</p> <p>(Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplia la imagen) Imagen de los perifeicos.</p> <p>(Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplia la imagen) Imagen de las partes de una computadora.</p>
<b>Acciones</b>	<p>Pd.btn</p> <p>Tema1.btn</p> <p>Tema2.btn</p> <p>Tema3.btn</p> <p>Tema4.btn</p> <p>Videos.btn</p> <p>Glosario.btn</p>	<p>“El botón nos permite ingresar a la pantalla Programa”</p> <p>“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema1”</p> <p>“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema2”</p> <p>“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema3”</p> <p>“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema4”</p> <p>“Al hacer click nos manda a la pantalla video”</p> <p>“Al hacer click nos manda a la pantalla glosario”</p>

	A41.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla Ani41”
	A42.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla Ani42”
	A43.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla Ani43”
	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°62** Descripción Pantalla Tema4

**Pantalla Tema42**

Pantalla_Tema42	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
-----------------	----------	------------------------------

<b>Imagen</b>	Logo.jpg	(Imagen Estática) Imagen logo de fondo.
	Raton.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como un enlace que amplia la imagen) Imagen de un raton o mouse de una computadora.
	Escanner1.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como un enlace que amplia la imagen) Imagen de un escanner.
	Impresoras.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como un enlace que amplia la imagen) Imagen de una impresora.
	Altavoz.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como un enlace que amplia la imagen) Imagen de parlantes o altavoces.
	Monitors.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como un enlace que amplia la imagen) Imagen de clase de monitores.
	Disco.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como un enlace que amplia la imagen) Imagen de un disco duro.
	Cd.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como un enlace que amplia la imagen) Imagen de un lector quemador de Cd.
	Modem1.jpg	(Imagen Estática a la vez trabaja como un enlace que amplia la imagen) Imagen de un modem.

<b>Acciones</b>	Pd.btn	“El botón nos permite ingresar a la pantalla Programa”
	Tema1.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema1”
	Tema2.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema2”
	Tema3.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema3”
	Tema42.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla del tema42”
	Videos.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla video”
	Glosario.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla glosario”
	Actt4.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla actividadestema4”
	Pdft4.btn	“Al hacer click nos permite descargar un documento pdf del tema4”
	A44.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla Ani44”
	A45.btn	“Al hacer click nos manda a la pantalla Ani45”
Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”	



	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°63** Descripción Pantalla Tema42

**Pantalla A1**

Pantalla_A1	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
-------------	----------	------------------------------

<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo de la pantalla.
	Ca1-Ca11.swf	(Imágenes Animadas) Imágenes de cajitas que forman la estructura de la animación.
<b>Texto</b>	Texto.txt	(Texto Estático) Texto título de la pantalla.
<b>Acciones</b>	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°64** Descripción Pantalla A1

**Pantalla A2**

Pantalla_A2	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo de la pantalla.
	Ca1- Ca3.swf	(Imágenes Animadas) Imágenes que forman la

	Linea1- Linea11.swf	animación.  (Imágenes Animadas) Imágenes que forman la estructura de la animación.
<b>Texto</b>	Texto.txt  Texto1.swf  Texto2.swf	(Texto Estático) Texto titulo de la pantalla.  (Texto Animado) Texto parte de la animación.  (Texto Animado) Texto parte de la animación.
<b>Acciones</b>	Minimizar.btn  Maximizar.btn  Cerrar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”  “Al hacer click maximiza la pantalla”  “Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°65** Descripción Pantalla A2

### Pantalla A3

Pantalla_A3	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Ca1.swf	(Imagen Animada) Imagen que forma la estructura de la animación.
	Fle1.swf	(Imagen Animada) Imagen que forma la estructura de la animación.
	Fle2.swf	(Imagen Animada) Imagen que forma la estructura de la animación.
	Linea1- Linea3.swf	(Imagen Animada) Imagen que forma la estructura de la animación.
<b>Texto</b>	Texto.txt	(Texto Estático) Texto titulo de la pantalla.
	Texto1.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto2.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto3.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
<b>Acciones</b>	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

--	--	--

**Tabla N°66** Descripción Pantalla A3

**Pantalla A4**

<b>Pantalla_A4</b>	<b>Elemento</b>	<b>Diagrama de Presentación Dpd</b>
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Ca1.swf	(Imagen Animada) Imagen que forma la estructura de la animación.
	Circle.swf	(Imagen Animada) Imagen que forma la estructura de la animación.
	Linea1- Linea8.swf	(Imagenes Animadas) Imagenes que forma la estructura de la animación.
<b>Texto</b>	Texto.txt	(Texto Estático) Texto titulo de la pantalla.
	Texto1.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto2.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto3.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.

<b>Acciones</b>	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°67** Descripción Pantalla A4

**Pantalla A5**

<b>Pantalla_A5</b>	<b>Elemento</b>	<b>Diagrama de Presentación Dpd</b>
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Ca1-Ca14.swf	(Imágenes Animadas) Imágenes que forma la estructura de la animación.
	Linea1-Linea12.swf	(Imágenes Animadas) Imágenes que forma la estructura de la animación.
<b>Texto</b>	Texto.txt	(Texto Estático) Texto título de la pantalla.
<b>Acciones</b>		

	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°68** Descripción Pantalla A5

**Pantalla A21**

Pantalla_A21	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Ca1-Ca6.swf	(Imágenes Animadas) Imágenes que forma la estructura de la animación.
	Linea1-	(Imágenes Animadas) Imágenes que forma la estructura de la animación.

	Linea9.swf	
<b>Texto</b>	Texto.swf	(Texto Animado) Texto titulo de la pantalla.
	Texto1.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto2.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
<b>Acciones</b>	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°69** Descripción Pantalla A21

### Pantalla A22

Pantalla_A22	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.



	Ca1-Ca6.swf	(Imágenes Animadas) Imágenes que forman la estructura de la animación.
	Linea1-Linea10.swf	(Imágenes Animadas) Imágenes que forman la estructura de la animación.
<b>Texto</b>	Texto.swf	(Texto Animado) Texto título de la pantalla.
	Texto1.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto2.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
<b>Acciones</b>	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°70** Descripción Pantalla A22

**Pantalla A23**

<b>Pantalla_A23</b>	<b>Elemento</b>	<b>Diagrama de Presentación Dpd</b>
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Ca1.swf	(Imagen Animada) Imagen parte de la animación.
	Imagen1- Imagen6.swf	(Imágenes Animadas) Imágenes que forman la estructura de la animación.
	Linea1-Linea5.swf	(Imágenes Animadas) Imágenes que forman la estructura de la animación.
<b>Texto</b>	Texto.txt	(Texto Estático) Texto título de la pantalla.
<b>Acciones</b>	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°71** Descripción Pantalla A23

**Pantalla A31**

<b>Pantalla_A31</b>	<b>Elemento</b>	<b>Diagrama de Presentación Dpd</b>
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.

	Ca1.swf Imagen1.swf	(Imagen Animada) Imagen parte de la animación. (Imagen Animada) Imagen parte de la animación.
<b>Texto</b>	Texto1.swf Texto2.swf Texto3.swf Texto4.swf Texto5.swf Texto6.swf	(Texto Animado) Texto titulo de la pantalla. (Texto Animado) Texto que indica parte de la animación. (Texto Animado) Texto que indica parte de la animación. (Texto Animado) Texto que indica parte de la animación. (Texto Animado) Texto que indica parte de la animación. (Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
<b>Acciones</b>	Minimizar.btn  Maximizar.btn  Cerrar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”  “Al hacer click maximiza la pantalla”  “Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°72** Descripción Pantalla A31

**Pantalla A41**

Pantalla_A41	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
--------------	----------	------------------------------

<b>Imagen</b>	Fondo.jpg  Ca1.swf  Imagen1- Imagen3.swf	(Imagen Estática) Imagen de fondo.  (Imagen Animada) Imagen parte de la animación.  (Imagen Animada) Imagen parte de la animación.
<b>Texto</b>	Texto1.swf  Texto2.swf  Texto3.swf  Texto4.swf	(Texto Animado) Texto titulo de la pantalla.  (Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.  (Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.  (Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
<b>Acciones</b>	Minimizar.btn  Maximizar.btn  Cerrar.btn	"Al hacer click minimiza la pantalla"  "Al hacer click maximiza la pantalla"  "Al hacer click cierra la pantalla"

**Tabla N°73** Descripción Pantalla A41

## Pantalla A42

Pantalla_A42	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Ca1.swf	(Imagen Animada) Imagen parte de la animación.
	Imagen1- Imagen2.swf	(Imágenes Animadas) Imágenes que forma la estructura de la animación.
	Linea1-Linea3.swf	(Imágenes Animadas) Imágenes que forma la estructura de la animación.
<b>Texto</b>	Texto1.swf	(Texto Animado) Texto titulo de la pantalla.
	Texto2.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto3.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto4.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
<b>Acciones</b>	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

--	--	--

**Tabla N°74** Descripción Pantalla A42

**Pantalla A43**

<b>Pantalla_A43</b>	<b>Elemento</b>	<b>Diagrama de Presentación Dpd</b>
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Ca1.swf	(Imagen Animada) Imagen parte de la animación.
	Imagen1- Imagen2.swf	(Imagenes Animadas) Imagenes que forma la estructura de la animación.
<b>Texto</b>	Texto1.swf	(Texto Animado) Texto titulo de la pantalla.
	Texto2.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto3.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto4.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.

<b>Acciones</b>	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°75** Descripción Pantalla A43

**Pantalla A44**

<b>Pantalla_A44</b>	<b>Elemento</b>	<b>Diagrama de Presentación Dpd</b>
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Ca1.swf	(Imagen Animada) Imagen parte de la animación.
	Imagen1- Imagen3.swf	(Imágenes Animadas) Imágenes que forma la estructura de la animación.
	Linea1-Linea3.swf	(Imágenes Animadas) Imágenes que forma la estructura de la animación.
<b>Texto</b>	Texto1.swf	(Texto Animado) Texto titulo de la pantalla.

	<p>Texto2.swf</p> <p>Texto3.swf</p> <p>Texto4.swf</p>	<p>(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.</p> <p>(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.</p> <p>(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.</p>
<b>Acciones</b>	<p>Minimizar.btn</p> <p>Maximizar.btn</p> <p>Cerrar.btn</p>	<p>“Al hacer click minimiza la pantalla”</p> <p>“Al hacer click maximiza la pantalla”</p> <p>“Al hacer click cierra la pantalla”</p>

**Tabla N°76** Descripción Pantalla A44

**Pantalla A42**

<b>Pantalla_A42</b>	<b>Elemento</b>	<b>Diagrama de Presentación Dpd</b>
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.



	Ca1.swf	(Imagen Animada) Imagen parte de la animación.
	Imagen1- Imagen11.swf	(Imágenes Animadas) Imágenes que forma la estructura de la animación.
<b>Texto</b>	Texto1.swf	(Texto Animado) Texto título de la pantalla.
	Texto2.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto3.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto4.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto1.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto2.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto3.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto4.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto1.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto2.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.
	Texto3.swf	(Texto Animado) Texto que indica parte de la animación.

	Texto4.swf	
<b>Acciones</b>	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°77** Descripción Pantalla A45

### Pantalla Video

Pantalla_Video	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Imagen.jpg	(Imagen Estática) Imagen relacionada al tema de computadoras.
<b>Texto</b>	Texto.txt	(Texto Estático) Texto títulos de los videos disponibles.

<b>Acciones</b>	Video1.btn	“Al hacer click nos lleva a la pantalla video1”
	Video2.btn	“Al hacer click nos lleva a la pantalla video2”
	Video3.btn	“Al hacer click nos lleva a la pantalla video3”
	Video4.btn	“Al hacer click nos lleva a la pantalla video4”
	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°78** Descripción Pantalla Video

**Pantalla Video1**

Pantalla_Video	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.

<b>Texto</b>	Texto.txt	(Texto Estático) Texto titulo de la pantalla.
<b>Acciones</b>	Inicio.btn	“Al hacer click da inicio al video”
	Siguiente.btn	“Al hacer click nos permite pasar al siguiente video si existe”
	Parar.btn	“Al hacer click nos permite parar el video”
	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°79** Descripcion Pantalla Video1

**Pantalla Video2**

<b>Pantalla_Video</b>	<b>Elemento</b>	<b>Diagrama de Presentación Dpd</b>
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
<b>Texto</b>	Texto.txt	(Texto Estático) Texto titulo de la pantalla.
<b>Acciones</b>	Inicio.btn	“Al hacer click da inicio al video”
	Siguiente.btn	“Al hacer click nos permite pasar al siguiente video si existe”
	Parar.btn	“Al hacer click nos permite parar el video”
	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°80** Descripción Pantalla Video2

### Pantalla Video3

Pantalla_Video	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
Imagen	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
Texto	Texto.txt	(Texto Estático) Texto titulo de la pantalla.
Acciones	Inicio.btn Siguiente.btn Parar.btn Minimizar.btn Maximizar.btn Cerrar.btn	“Al hacer click da inicio al video” “Al hacer click nos permite pasar al siguiente video si existe” “Al hacer click nos permite parar el video” “Al hacer click minimiza la pantalla” “Al hacer click maximiza la pantalla” “Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°81** Descripción Pantalla Video3

**Pantalla Video4**

<b>Pantalla_Video</b>	<b>Elemento</b>	<b>Diagrama de Presentación Dpd</b>
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
<b>Texto</b>	Texto.txt	(Texto Estático) Texto titulo de la pantalla.
<b>Acciones</b>	Inicio.btn	“Al hacer click da inicio al video”
	Siguiente.btn	“Al hacer click nos permite pasar al siguiente video si existe”
	Parar.btn	“Al hacer click nos permite parar el video”
	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°82** Descripción Pantalla Video4

**Pantalla Glosario**

Pantalla_Glosario	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Logo.jpg  Imagen1- Imagen6.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.  (Imagen Estática a la vez trabaja como enlace que amplía la imagen) Imagenes relacionadas a las palabras descritas en el glosario.
<b>Texto</b>	Texto.txt  Texto.swf	(Texto Estático) Texto titulo de la pantalla.  (Texto Dinamico) Texto titulo de la pantalla.
<b>Acciones</b>	Pd.btn  Tema1.btn  Tema2.btn  Tema3.btn  Tema4.btn  Videos.btn  Glosario.btn  Minimizar.btn	“El botón nos permite ingresar a la pantalla Programa”  “Al hacer click nos manda a la pantalla del tema1”  “Al hacer click nos manda a la pantalla del tema2”  “Al hacer click nos manda a la pantalla del tema3”  “Al hacer click nos manda a la pantalla del tema4”  “Al hacer click nos manda a la pantalla video”  “Al hacer click nos manda a la pantalla glosario”  “Al hacer click minimiza la pantalla”



	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°83** Descripción Pantalla Video

**Pantalla ActividadesTema1**

Pantalla_ActividadesTema1	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
<b>Texto</b>	Texto.swf	(Texto Dinamico) Texto titulo de la pantalla.

	<p>Texto1.swf</p> <p>Textos.swf</p> <p>Textos1.swf</p> <p>R.swf</p> <p>R2.swf</p>	<p>(Texto Dinamico) Texto nombre del tema.</p> <p>(Texto Dinamico) Texto muestra la pregunta1.</p> <p>(Texto Dinamico) Texto muestra la pregunta2.</p> <p>(Campo Dinamico) Donde se recibe la respuesta1.</p> <p>(Campo Dinamico) Donde se recibe la respuesta2.</p>
<b>Acciones</b>	<p>Solucion.btn</p> <p>Rep.btn</p> <p>Ver.btn</p> <p>Solucion2.btn</p> <p>Rep2.btn</p> <p>Ver2.btn</p> <p>Siguiente.btn</p> <p>Minimizar.btn</p>	<p>“Al hacer click muestra la rspuesta correcta”</p> <p>“Al hacer click nos permite limpiar el campo respuesta y volver a intentar”</p> <p>“Al hacer click nos permite ver si nuestra resúesta es correcta o no”</p> <p>“Al hacer click muestra la respuesta2 correcta”</p> <p>“Al hacer click nos permite limpiar el campo respuesta2 y volver a intentar”</p> <p>“Al hacer click nos permite ver si nuestra respúesta2 es correcta o no”</p> <p>“Al hacer click nos permite pasar a la pantalla actividades1Tema1”</p> <p>“Al hacer click minimiza la pantalla”</p> <p>“Al hacer click maximiza la pantalla”</p>

	Maximizar.btn  Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”
--	---------------------------------	-------------------------------------

**Tabla N°84** Descripción Pantalla ActividadesTema1

**Pantalla Actividades1Tema1**

Pantalla_Actividades1Tema1	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
<b>Texto</b>	Texto.swf  Texto1.swf  Textos12.swf  Textos13.swf  R.swf	(Texto Dinamico) Texto titulo de la pantalla.  (Texto Dinamico) Texto nombre del tema.  (Texto Dinamico) Texto muestra la pregunta3.  (Texto Dinamico) Texto muestra la pregunta4.  (Campo Dinamico) Donde se recibe la respuesta3.  (Campo Dinamico) Donde se recibe la

	R2.swf	respuesta4.
<b>Acciones</b>	Solucion.btn	“Al hacer click muestra la rspuesta correcta”
	Rep.btn	“Al hacer click nos permite limpiar el campo respuesta y volver a intentar”
	Ver.btn	“Al hacer click nos permite ver si nuestra resúesta es correcta o no”
	Solucion2.btn	“Al hacer click muestra la respuesta2 correcta”
	Rep2.btn	“Al hacer click nos permite limpiar el campo respuesta3 y volver a intentar”
	Ver2.btn	“Al hacer click nos permite ver si nuestra respúesta4 es correcta o no”
	Atrás.btn	“Al hacer click podemos regresar a la pantalla actividadesTema1”
	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°85** Descripción Pantalla Actividades1Tema1

## Pantalla ActividadesTema2

Pantalla_ActividadesTema2	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
<b>Texto</b>	Texto.swf  Texto2.swf Textos2.swf  Textos22.swf  R.swf  R2.swf	(Texto Dinamico) Texto titulo de la pantalla.  (Texto Dinamico) Texto nombre del tema.  (Texto Dinamico) Texto muestra la pregunta1.  (Texto Dinamico) Texto muestra la pregunta2.  (Campo Dinamico) Donde se recibe la respuesta1.  (Campo Dinamico) Donde se recibe la respuesta2.
<b>Acciones</b>	Solucion.btn  Rep.btn  Ver.btn	“Al hacer click muestra la rspuesta correcta”  “Al hacer click nos permite limpiar el campo respuesta y volver a intentar”  “Al hacer click nos permite ver si nuestra resúesta es correcta o no”  “Al hacer click muestra la respuesta2

	Solucion2.btn	correcta”
	Rep2.btn	“Al hacer click nos permite limpiar el campo respuesta2 y volver a intentar”
	Ver2.btn	“Al hacer click nos permite ver si nuestra respúesta2 es correcta o no”
	Siguiente.btn	“Al hacer click nos permite pasar a la pantalla actividades1Tema2”
	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°86** Descripción Pantalla ActividadesTema2

**Pantalla Actividades1Tema2**

Pantalla_Actividades1Tema2	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
<b>Texto</b>	<p>Texto.swf</p> <p>Texto2.swf</p> <p>Textos22.swf</p> <p>R.swf</p>	<p>(Texto Dinamico) Texto titulo de la pantalla.</p> <p>(Texto Dinamico) Texto nombre del tema.</p> <p>(Texto Dinamico) Texto muestra la pregunta1.</p> <p>(Campo Dinamico) Donde se recibe la respuesta3.</p>
<b>Acciones</b>	<p>Solucion.btn</p> <p>Rep.btn</p> <p>Ver.btn</p> <p>Atrás.btn</p> <p>Minimizar.btn</p>	<p>“Al hacer click muestra la rspuesta correcta”</p> <p>“Al hacer click nos permite limpiar el campo respuesta y volver a intentar”</p> <p>“Al hacer click nos permite ver si nuestra resúesta es correcta o no”</p> <p>“Al hacer click nos permite regresar a la pantalla actidadesTema2”</p> <p>“Al hacer click minimiza la pantalla”</p> <p>“Al hacer click maximiza la pantalla”</p>

	Maximizar.btn  Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”
--	---------------------------------	-------------------------------------

**Tabla N°87** Descripción Pantalla Actividade1Tema2

**Pantalla ActividadesTema3**

Pantalla_ActividadesTema3	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
<b>Texto</b>	Texto.swf  Texto3.swf Textos3.swf  Textos32.swf	(Texto Dinamico) Texto titulo de la pantalla.  (Texto Dinamico) Texto nombre del tema.  (Texto Dinamico) Texto muestra la pregunta1.  (Texto Dinamico) Texto muestra la pregunta2.  (Campo Dinamico) Donde se recibe la



	R.swf	respuesta1.
	R2.swf	(Campo Dinamico) Donde se recibe la respuesta2.
<b>Acciones</b>	Solucion.btn	“Al hacer click muestra la rspuesta correcta”
	Rep.btn	“Al hacer click nos permite limpiar el campo respuesta y volver a intentar”
	Ver.btn	“Al hacer click nos permite ver si nuestra resúesta es correcta o no”
	Solucion2.btn	“Al hacer click muestra la respuesta2 correcta”
	Rep2.btn	“Al hacer click nos permite limpiar el campo respuesta2 y volver a intentar”
	Ver2.btn	“Al hacer click nos permite ver si nuestra respúesta2 es correcta o no”
	Ver2.btn	“Al hacer click nos permite pasar a la pantalla actividades1Tema3”
	Siguiente.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Minimizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”
	Cerrar.btn	

--	--	--

**Tabla N°88** Descripción Pantalla Actividad Tema3

**Pantalla Actividades1Tema3**

<b>Pantalla_Actividades1Tema3</b>	<b>Elemento</b>	<b>Diagrama de Presentación Dpd</b>
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
<b>Texto</b>	Texto.swf  Texto3.swf  Textos33.swf  R.swf	(Texto Dinamico) Texto titulo de la pantalla.  (Texto Dinamico) Texto nombre del tema.  (Texto Dinamico) Texto muestra la pregunta1.  (Campo Dinamico) Donde se recibe la respuesta3.
<b>Acciones</b>	Solucion.btn  Rep.btn	“Al hacer click muestra la rspuesta correcta”  “Al hacer click nos permite limpiar el campo respuesta y volver a intentar”  “Al hacer click nos permite ver si nuestra

	Ver.btn	resúesta es correcta o no”
	Atrás.btn	“Al hacer click nos permite regresar a la pantalla actidadesTema3”
	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°89** *Descripcion Pantalla ActividadeTema3*

**Pantalla ActividadesTema4**

Pantalla_ActividadesTema4	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
<b>Texto</b>	<p>Texto.swf</p> <p>Texto4.swf</p> <p>Textos4.swf</p> <p>Textos42.swf</p> <p>R.swf</p> <p>R2.swf</p>	<p>(Texto Dinamico) Texto titulo de la pantalla.</p> <p>(Texto Dinamico) Texto nombre del tema.</p> <p>(Texto Dinamico) Texto muestra la pregunta1.</p> <p>(Texto Dinamico) Texto muestra la pregunta2.</p> <p>(Campo Dinamico) Donde se recibe la respuesta1.</p> <p>(Campo Dinamico) Donde se recibe la respuesta2.</p>
<b>Acciones</b>	<p>Solucion.btn</p> <p>Rep.btn</p> <p>Ver.btn</p> <p>Solucion2.btn</p> <p>Rep2.btn</p>	<p>“Al hacer click muestra la rspuesta correcta”</p> <p>“Al hacer click nos permite limpiar el campo respuesta y volver a intentar”</p> <p>“Al hacer click nos permite ver si nuestra resúesta es correcta o no”</p> <p>“Al hacer click muestra la respuesta2 correcta”</p> <p>“Al hacer click nos permite limpiar el campo respuesta2 y volver a intentar”</p> <p>“Al hacer click nos permite ver si nuestra</p>

	Ver2.btn	respuesta2 es correcta o no” “Al hacer click nos permite pasar a la pantalla actividades1Tema4”
	Siguiente.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Minimizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”
	Cerrar.btn	

**Tabla N°90** Descripción Pantalla Actividad Tema4

**Pantalla Actividades1Tema4**

Pantalla_Actividades1Tema4	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
Imagen	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.

<p><b>Texto</b></p>	<p>Texto.swf</p> <p>Texto4.swf</p> <p>Textos43.swf</p> <p>R.swf</p>	<p>(Texto Dinamico) Texto titulo de la pantalla.</p> <p>(Texto Dinamico) Texto nombre del tema.</p> <p>(Texto Dinamico) Texto muestra la pregunta3.</p> <p>(Campo Dinamico) Donde se recibe la respuesta3.</p>
<p><b>Acciones</b></p>	<p>Solucion.btn</p> <p>Rep.btn</p> <p>Ver.btn</p> <p>Atrás.btn</p> <p>Minimizar.btn</p> <p>Maximizar.btn</p>	<p>“Al hacer click muestra la rspuesta correcta”</p> <p>“Al hacer click nos permite limpiar el campo respuesta y volver a intentar”</p> <p>“Al hacer click nos permite ver si nuestra resúesta es correcta o no”</p> <p>“Al hacer click nos permite regresar a la pantalla actidadesTema4”</p> <p>“Al hacer click minimiza la pantalla”</p> <p>“Al hacer click maximiza la pantalla”</p> <p>“Al hacer click cierra la pantalla”</p>

	Cerrar.btn	
--	------------	--

**Tabla N°91** Descripción Pantalla Actividades1Tema4

**Pantalla Manual**

Pantalla_Manual	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Circulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuadrado.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Rectangulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuad.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
<b>Acciones</b>	Introduccion.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Introduccion”
	Registros.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Registros”
	Interrupciones.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Interrupciones”
		“Al hacer click muestra la pantalla Msnejo de

	Manejo de datos.btn	datos”
	Operadores.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Operadores”
	SUM.btn	“Al hacer click muestra la pantalla SUM”
	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°92** Descripción Pantalla Manual

**Pantalla Introduccion**

Pantalla_Introduccion	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Circulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuadrado.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Rectangulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuad.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.



<b>Texto</b>	Teoria.txt	(Texto Estático) Texto que describe teoria.
<b>Acciones</b>	Introduccion.btn Registros.btn Interrupciones.btn  Manejo de datos.btn Operadores.btn SUM.btn Minimizar.btn  Maximizar.btn  Cerrar.btn	"Al hacer click muestra la pantalla Introduccion"  "Al hacer click muestra la pantalla Registros"  "Al hacer click muestra la pantalla Interrupciones"  "Al hacer click muestra la pantalla Msnejo de datos"  "Al hacer click muestra la pantalla Operadores"  "Al hacer click muestra la pantalla SUM"  "Al hacer click minimiza la pantalla"  "Al hacer click maximiza la pantalla"  "Al hacer click cierra la pantalla"

**Tabla N°93** Descripcion Pantalla Introduccion

**Pantalla Registros**

<b>Pantalla_Registros</b>	<b>Elemento</b>	<b>Diagrama de Presentación Dpd</b>
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg Circulo.swf Cuadrado.swf Rectangulo.swf Cuad.swf	(Imagen Estática) Imagen de fondo. (Imagen Animada) Imagen de fondo. (Imagen Animada) Imagen de fondo. (Imagen Animada) Imagen de fondo. (Imagen Animada) Imagen de fondo.
<b>Texto</b>	Teoria.txt	(Texto Estático) Texto que describe teoria.
<b>Acciones</b>	Introduccion.btn Registros.btn Interrupciones.btn Manejo de datos.btn Operadores.btn SUM.btn Siguiete.btn Minimizar.btn Maximizar.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Introduccion” “Al hacer click muestra la pantalla Registros” “Al hacer click muestra la pantalla Interrupciones” “Al hacer click muestra la pantalla Msnejo de datos” “Al hacer click muestra la pantalla Operadores” “Al hacer click muestra la pantalla Registros2” “Al hacer click muestra la pantalla SUM” “Al hacer click minimiza la pantalla” “Al hacer click maximiza la pantalla”

	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”
--	------------	-------------------------------------

**Tabla N°94** Descripción Pantalla Registros

**Pantalla Registros2**

Pantalla_Registros2	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Circulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuadrado.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Rectangulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuad.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
<b>Texto</b>	Teoria.txt	(Texto Estático) Texto que describe teoria.
<b>Acciones</b>	Introduccion.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Introduccion”
	Registros.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Registros”
	Interrupciones.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Interrupciones”

	Manejo de datos.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Msnejo de datos”
	Operadores.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Operadores”
	SUM.btn	“Al hacer click muestra la pantalla SUM”
	Atrás.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Registros”
	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°95** Descripción Pantalla Registros2

### **Pantalla Interrupciones**

<b>Pantalla_Interrupciones</b>	<b>Elemento</b>	<b>Diagrama de Presentación Dpd</b>
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Circulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuadrado.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.

	Rectangulo.swf Cuad.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo. (Imagen Animada) Imagen de fondo.
<b>Texto</b>	Teoria.txt	(Texto Estático) Texto que describe teoria.
<b>Acciones</b>	Introduccion.btn  Registros.btn  Interrupciones.btn  Manejo de datos.btn Operadores.btn SUM.btn Siguiente.btn  Minimizar.btn  Maximizar.btn  Cerrar.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Introduccion”  “Al hacer click muestra la pantalla Registros”  “Al hacer click muestra la pantalla Interrupciones”  “Al hacer click muestra la pantalla Msnejo de datos”  “Al hacer click muestra la pantalla Operadores”  “Al hacer click muestra la pantalla Interrupciones2”  “Al hacer click minimiza la pantalla”  “Al hacer click maximiza la pantalla”  “Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°96** Descripción Pantalla Interrupciones

**Pantalla Interrupciones2**

<b>Pantalla_Interrupciones2</b>	<b>Elemento</b>	<b>Diagrama de Presentación Dpd</b>
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Circulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuadrado.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Rectangulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuad.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
<b>Texto</b>	Teoria.txt	(Texto Estático) Texto que describe teoria.
<b>Acciones</b>	Introduccion.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Introduccion”
	Registros.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Registros”
	Interrupciones.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Interrupciones”
	Manejo de datos.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Msnejo de datos”

	Operadores.btn	Operadores” “Al hacer click muestra la pantalla SUM”
	SUM.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Interrupciones”
	Atras.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Minimizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”
	Cerrar.btn	

**Tabla N°97** Descripcion Pantalla Interrupciones2

### Pantalla Datos

Pantalla_Datos	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Circulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuadrado.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Rectangulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuad.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.

<b>Texto</b>	Teoria.txt	(Texto Estático) Texto que describe teoria.
<b>Acciones</b>	Introduccion.btn Registros.btn Interrupciones.btn Manejo de datos.btn Operadores.btn SUM.btn Siguiete.btn  Minimizar.btn  Maximizar.btn  Cerrar.btn	"Al hacer click muestra la pantalla Introduccion" "Al hacer click muestra la pantalla Registros" "Al hacer click muestra la pantalla Interrupciones" "Al hacer click muestra la pantalla Msnejo de datos" "Al hacer click muestra la pantalla Operadores" "Al hacer click muestra la pantalla SUM" "Al hacer click muestra la pantalla Datos2"  "Al hacer click minimiza la pantalla"  "Al hacer click maximiza la pantalla"  "Al hacer click cierra la pantalla"

**Tabla N°98** *Descripcion Pantalla Datos*

**Pantalla Datos2**



<b>Pantalla_Datos5</b>	<b>Elemento</b>	<b>Diagrama de Presentación Dpd</b>
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg Circulo.swf Cuadrado.swf Rectangulo.swf Cuad.swf	(Imagen Estática) Imagen de fondo. (Imagen Animada) Imagen de fondo. (Imagen Animada) Imagen de fondo. (Imagen Animada) Imagen de fondo. (Imagen Animada) Imagen de fondo.
<b>Texto</b>	Teoria.txt	(Texto Estático) Texto que describe teoria.
<b>Acciones</b>	Introduccion.btn Registros.btn Interrupciones.btn Manejo de datos.btn Operadores.btn SUM.btn Ejemplo.btn Minimizar.btn Maximizar.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Introduccion” “Al hacer click muestra la pantalla Registros” “Al hacer click muestra la pantalla Interrupciones” “Al hacer click muestra la pantalla Msnejo de datos” “Al hacer click muestra la pantalla Operadores” “Al hacer click muestra la pantalla SUM” “Al hacer click muestra la pantalla Ejemplo” “Al hacer click minimiza la pantalla” “Al hacer click maximiza la pantalla”

	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”
--	------------	-------------------------------------

**Tabla N°99** Descripción Pantalla Datos2

**Pantalla Operadores**

Pantalla_Operadores	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Circulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuadrado.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Rectangulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuad.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
<b>Texto</b>	Teoria.txt	(Texto Estático) Texto que describe teoria.
<b>Acciones</b>	Introduccion.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Introduccion”
	Registros.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Registros”
	Interrupciones.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Interrupciones”
	Manejo de	“Al hacer click muestra la pantalla Msnejo de datos” “Al hacer click muestra la pantalla

	datos.btn	Operadores”
	Operadores.btn	“Al hacer click muestra la pantalla SUM”
	SUM.btn	“Al hacer click muestra la pantalla Operadores2”
	Siguiente.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Minimizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”
	Cerrar.btn	

**Tabla N°100** Descripción Pantalla Operadores

### Pantalla Operadores2

Pantalla_Operadores2	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Circulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuadrado.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Rectangulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuad.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.

<b>Texto</b>	Teoria.txt	(Texto Estático) Texto que describe teoria.
<b>Acciones</b>	<p>Introduccion.btn</p> <p>Registros.btn</p> <p>Interrupciones.btn</p> <p>Manejo de datos.btn</p> <p>Operadores.btn</p> <p>SUM.btn</p> <p>Atrás.btn</p> <p>Ejemplo.btn</p> <p>Minimizar.btn</p> <p>Maximizar.btn</p> <p>Cerrar.btn</p>	<p>“Al hacer click muestra la pantalla Introduccion”</p> <p>“Al hacer click muestra la pantalla Registros”</p> <p>“Al hacer click muestra la pantalla Interrupciones”</p> <p>“Al hacer click muestra la pantalla Manejo de datos”</p> <p>“Al hacer click muestra la pantalla Operadores”</p> <p>“Al hacer click muestra la pantalla SUM”</p> <p>“Al hacer click muestra la pantalla Operadores”</p> <p>“Al hacer click muestra la pantalla Ejemplo2”</p> <p>“Al hacer click minimiza la pantalla”</p> <p>“Al hacer click maximiza la pantalla”</p> <p>“Al hacer click cierra la pantalla”</p>

**Tabla N°101** Descripción Pantalla Operadores2

## Pantalla SUM

Pantalla_SUM	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Circulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuadrado.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Rectangulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuad.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
<b>Texto</b>	Teoria.txt	(Texto Estático) Texto que describe teoria.
<b>Acciones</b>	Introduccion.btn	"Al hacer click muestra la pantalla Introduccion"
	Registros.btn	"Al hacer click muestra la pantalla Registros"
	Interrupciones.btn	"Al hacer click muestra la pantalla Interrupciones"
	Manejo de datos.btn	"Al hacer click muestra la pantalla Msnejo de datos"
	Operadores.btn	"Al hacer click muestra la pantalla Operadores"

	SUM.btn	“Al hacer click muestra la pantalla SUM”
	Siguiente.btn	“Al hacer click muestra la pantalla SUM2”
	Minimizar.btn	“Al hacer click minimiza la pantalla”
	Maximizar.btn	“Al hacer click maximiza la pantalla”
	Cerrar.btn	“Al hacer click cierra la pantalla”

**Tabla N°102** Descripción Pantalla SUM

### Pantalla SUM2

Pantalla_SUM2	Elemento	Diagrama de Presentación Dpd
<b>Imagen</b>	Fondo.jpg	(Imagen Estática) Imagen de fondo.
	Circulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuadrado.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Rectangulo.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.
	Cuad.swf	(Imagen Animada) Imagen de fondo.

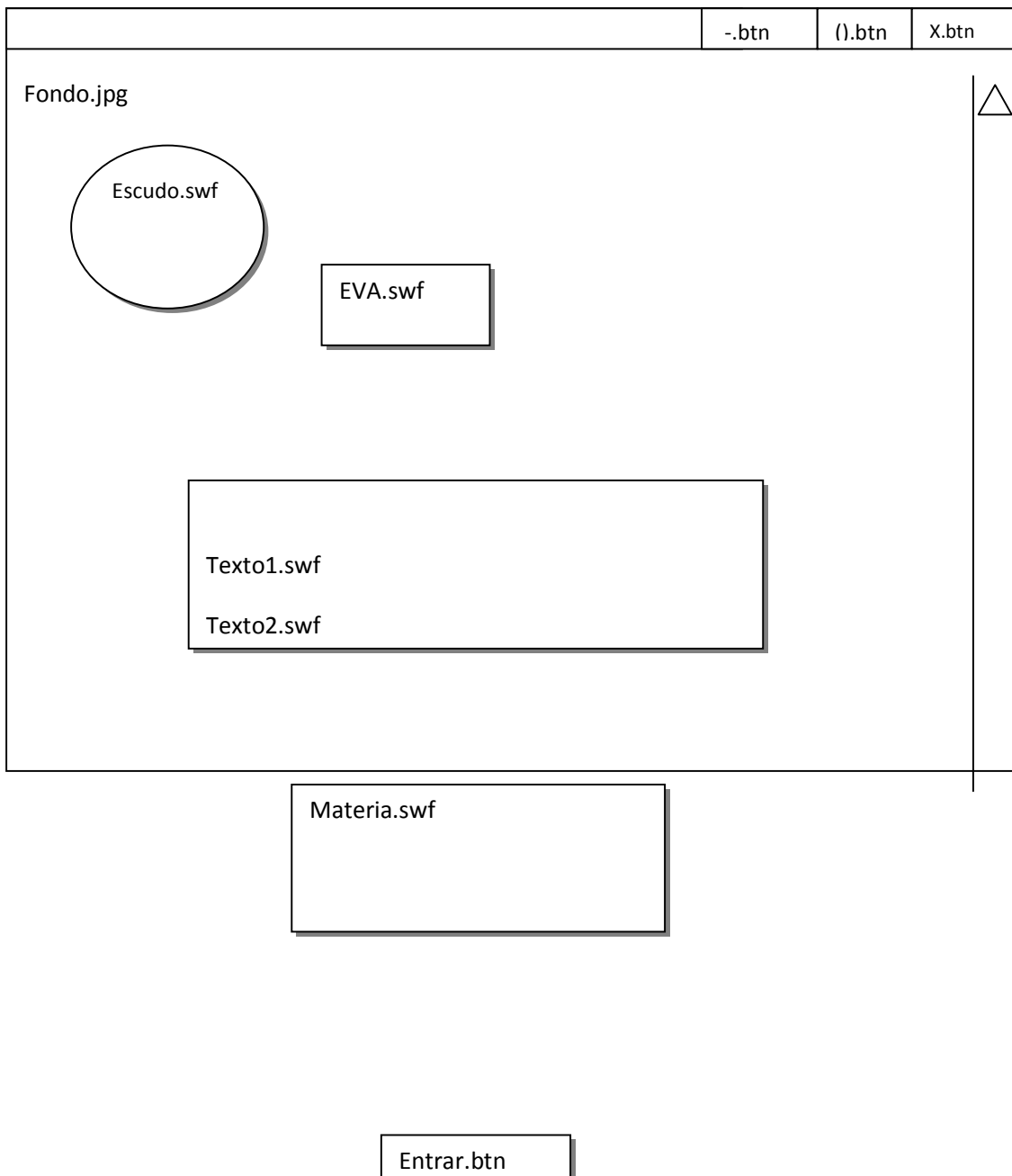
<b>Texto</b>	Teoria.txt	(Texto Estático) Texto que describe teoria.
<b>Acciones</b>	Introduccion.btn Registros.btn Interrupciones.btn  Manejo de datos.btn Operadores.btn SUM.btn Atras.btn  Minimizar.btn  Maximizar.btn  Cerrar.btn	"Al hacer click muestra la pantalla Introduccion" "Al hacer click muestra la pantalla Registros" "Al hacer click muestra la pantalla Interrupciones"  "Al hacer click muestra la pantalla Msnejo de datos" "Al hacer click muestra la pantalla Operadores" "Al hacer click muestra la pantalla SUM" "Al hacer click muestra la pantalla SUM"  "Al hacer click minimiza la pantalla"  "Al hacer click maximiza la pantalla"  "Al hacer click cierra la pantalla"

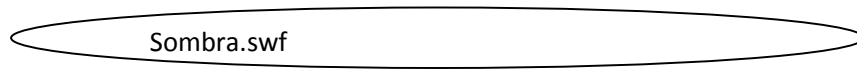
**Tabla N°103** *Descripcion Pantalla SUM2*

**II.1.3.1.2.4. Diagrama de Presentación del Documento Multimedia (DPD)**



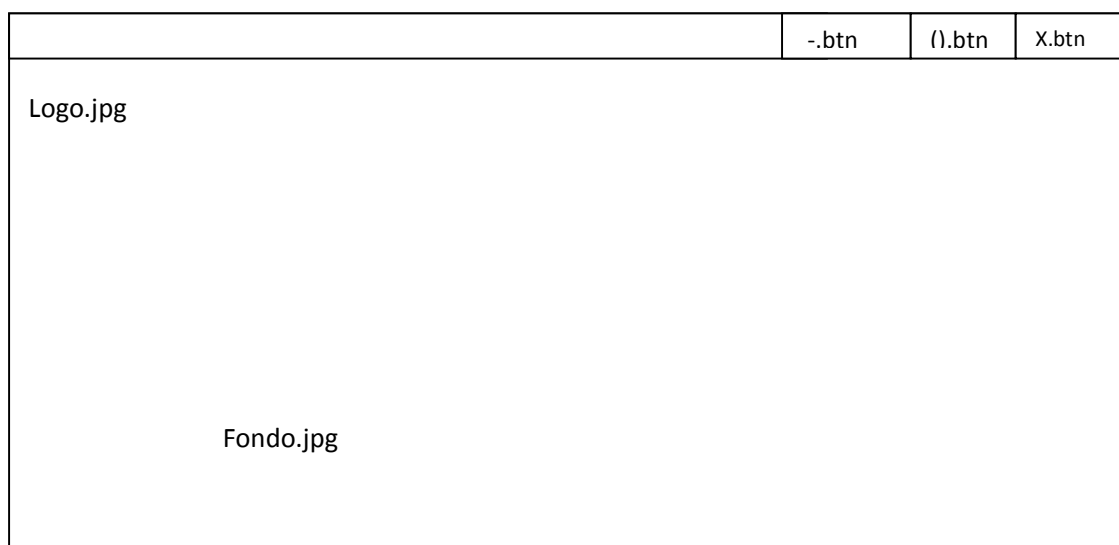
## Pantalla Principal

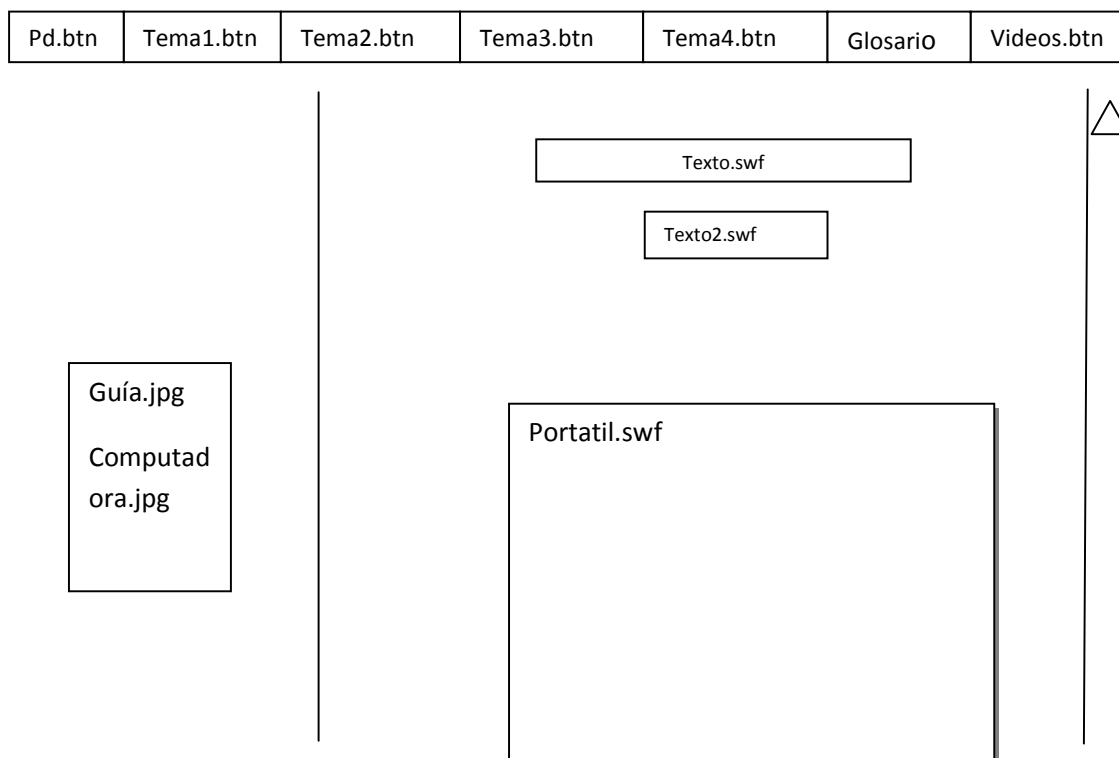




**Figura N° 1** Pantalla Principal


**Pantalla General**





**Figura N° 2** Pantalla General

### Pantalla Programa Docente

						-.btn	() .btn	x.btn
Logo.jpg								
Pd.btn	Tema1.btn	Tema2.btn	Tema3.btn	Tema4.btn	Glosario	Videos.btn		
Fondo.jpg								
								

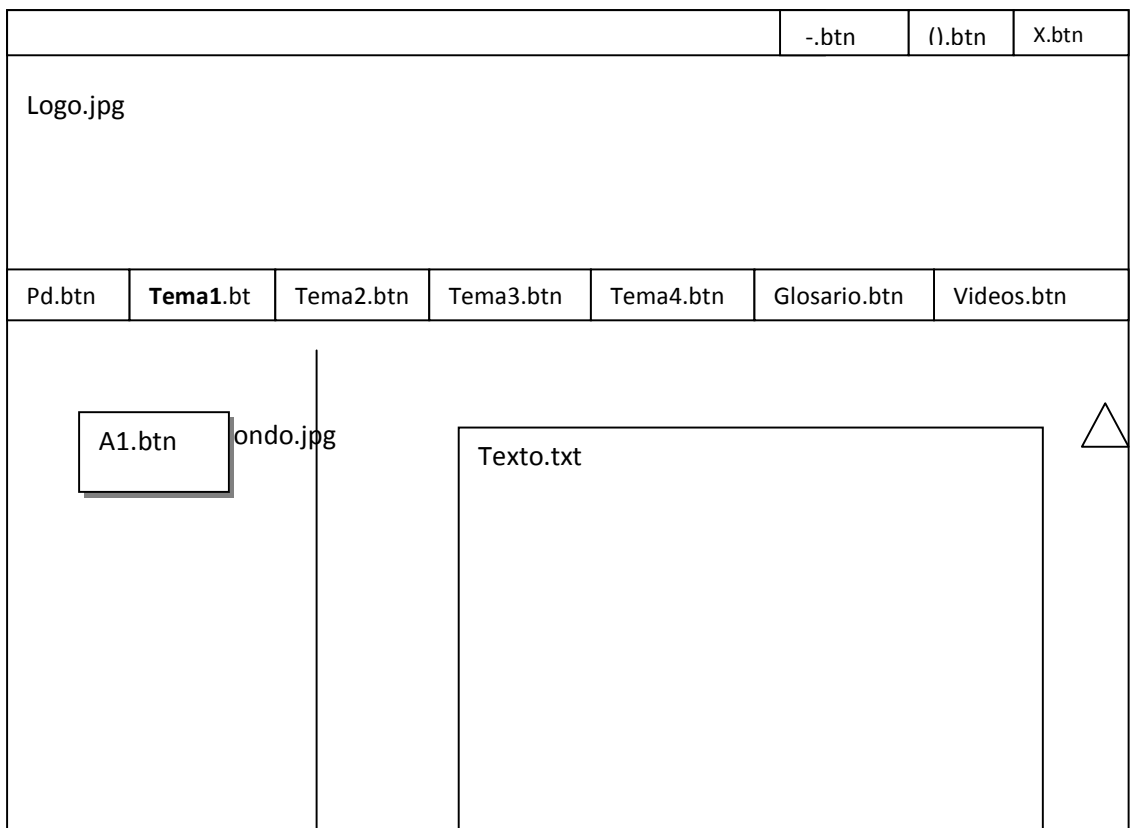
Guía.jpg  
Computad  
ora.jpg

Texto.txt



**Figura N°3** Pantalla Programa Docente

## Pantalla Tema1

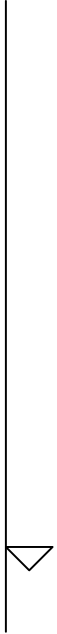


A2.btn

Dimm.jpg

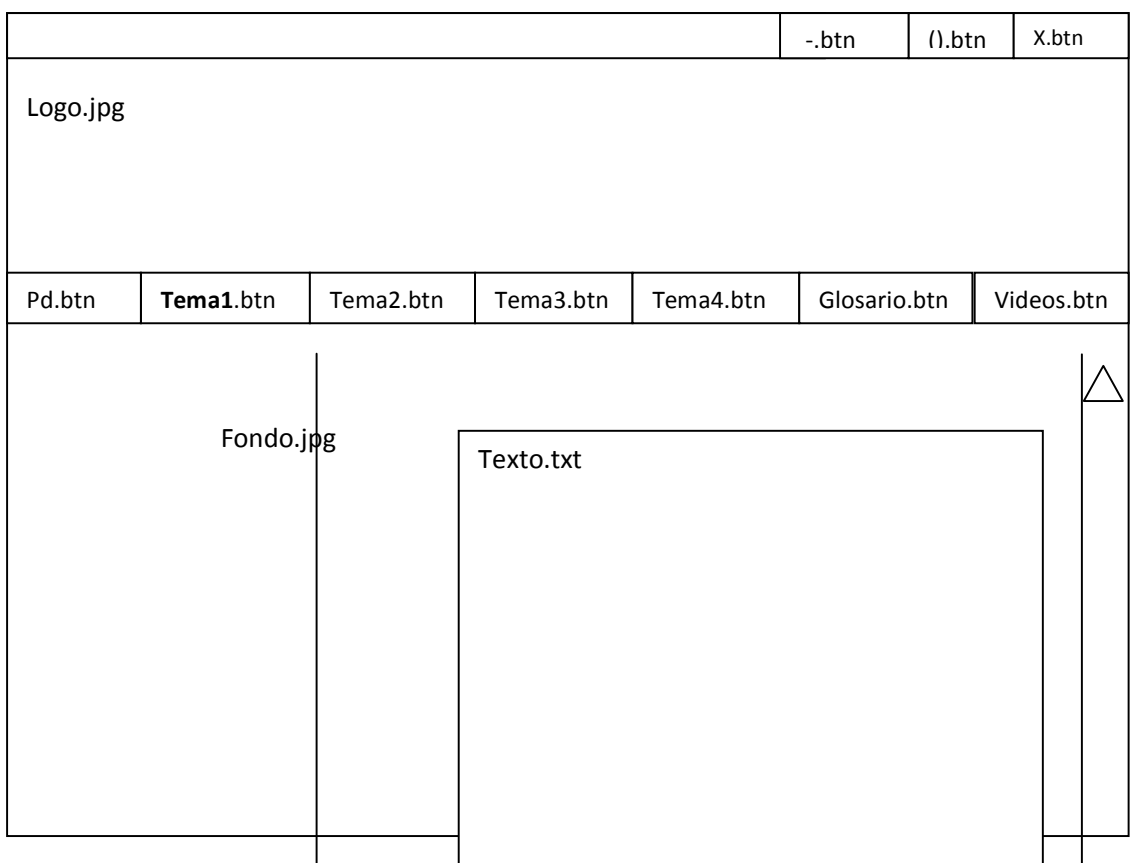
A3.btn

Ram.jpg



**Figura N°4** Pantalla Tema1

## Pantalla Tema12





A4.btn

Cache.jpg

A5.btn

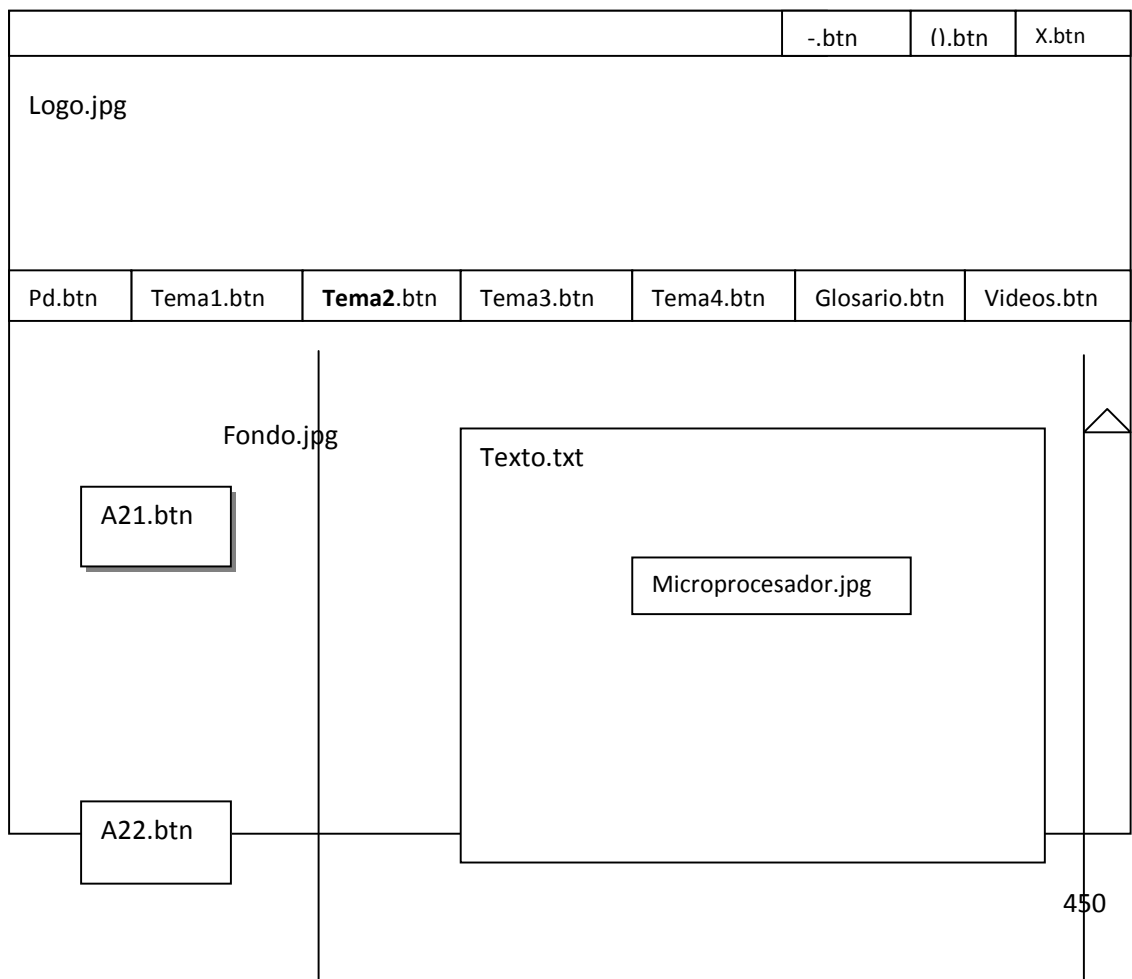
Act1.btn

Pdf1.btn



**Figura N°5** Pantalla Tema12

## Pantalla Tema2



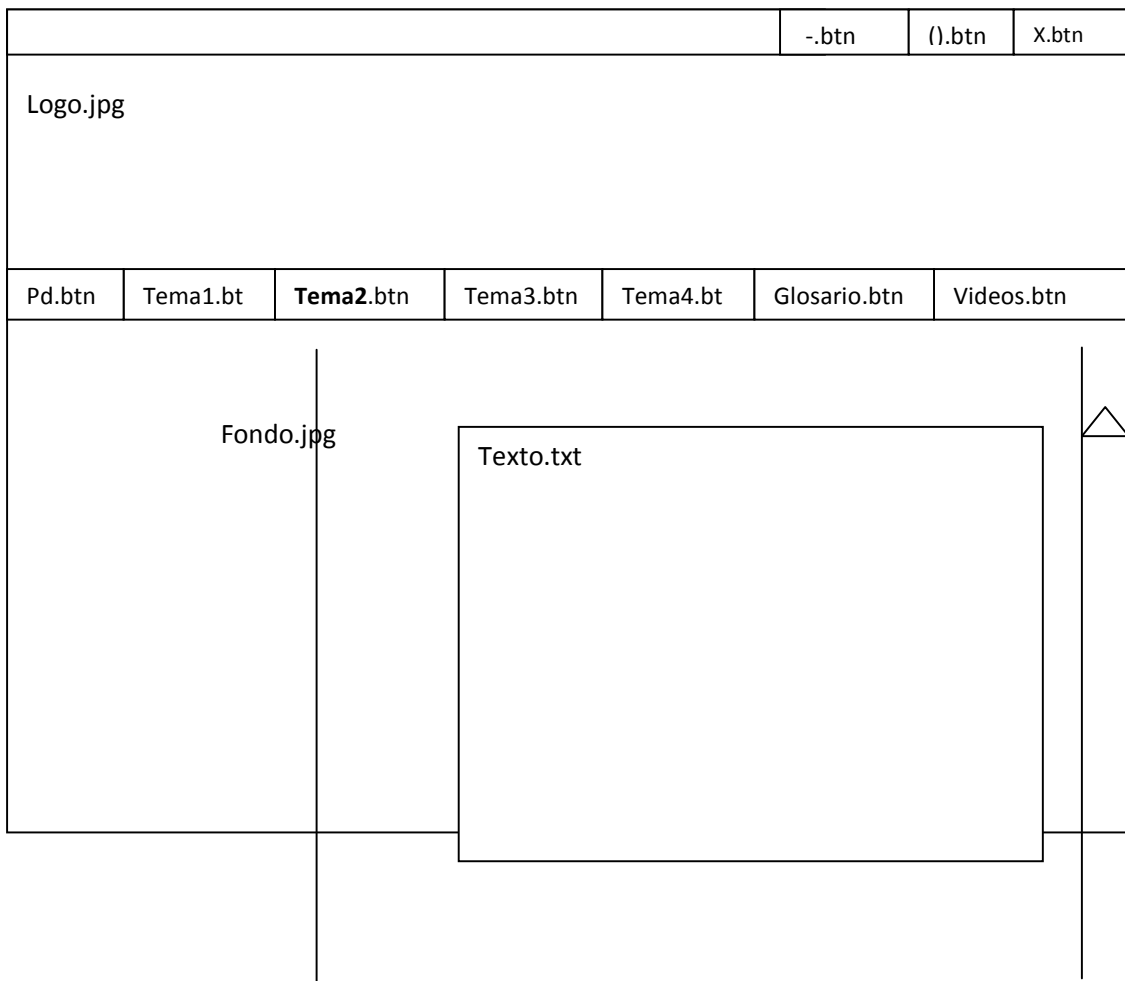
Estructura.jpg

A23.btn



**Figura N°6** Pantalla Tema2

## Pantalla Tema22



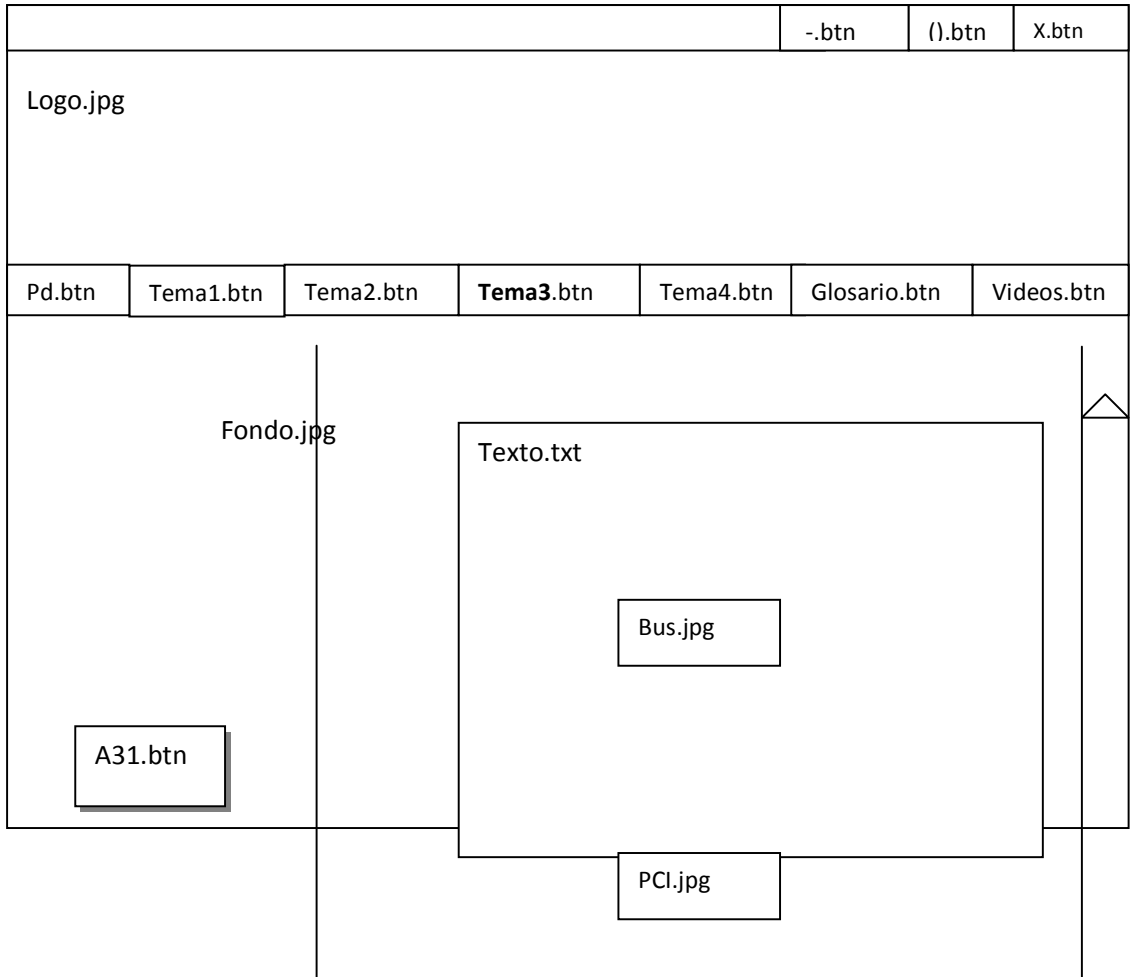
Act2.btn

Pdf2.btn



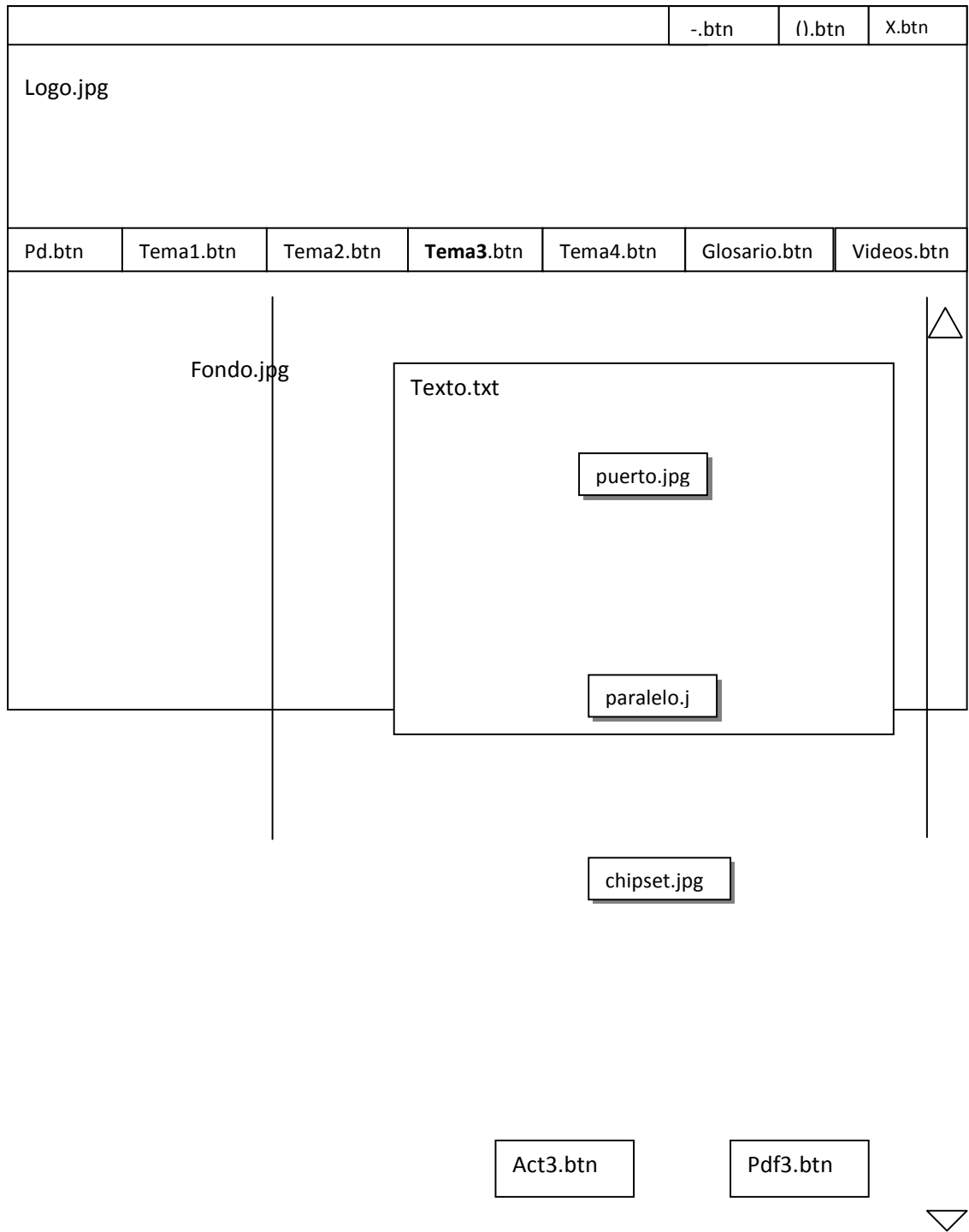
**Figura N°7** Pantalla Tema22

**Pantalla Tema3**



***Figura N°8 Pantalla Tema3***

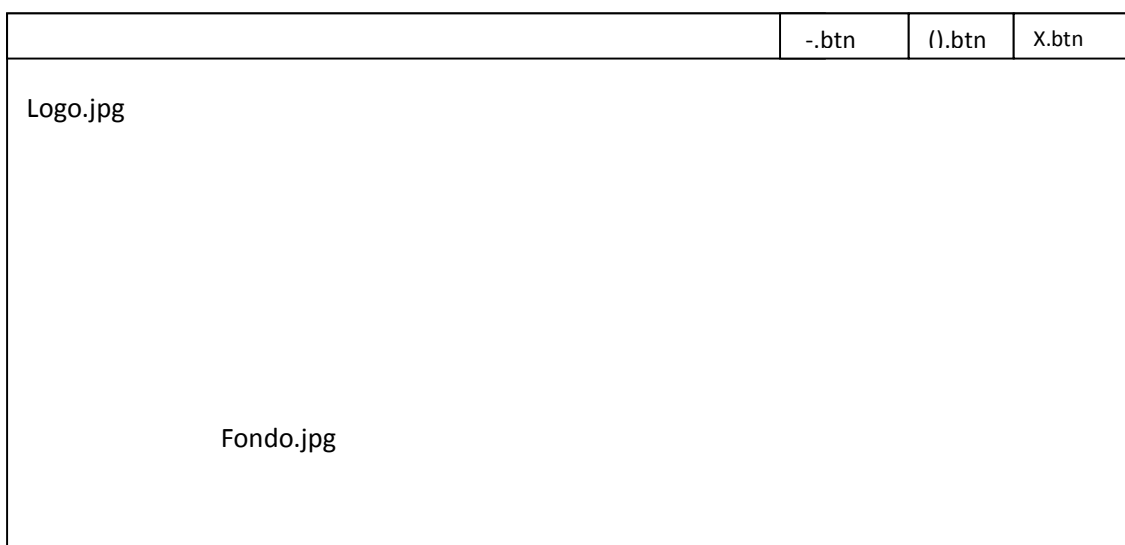
**Pantalla Tema32**

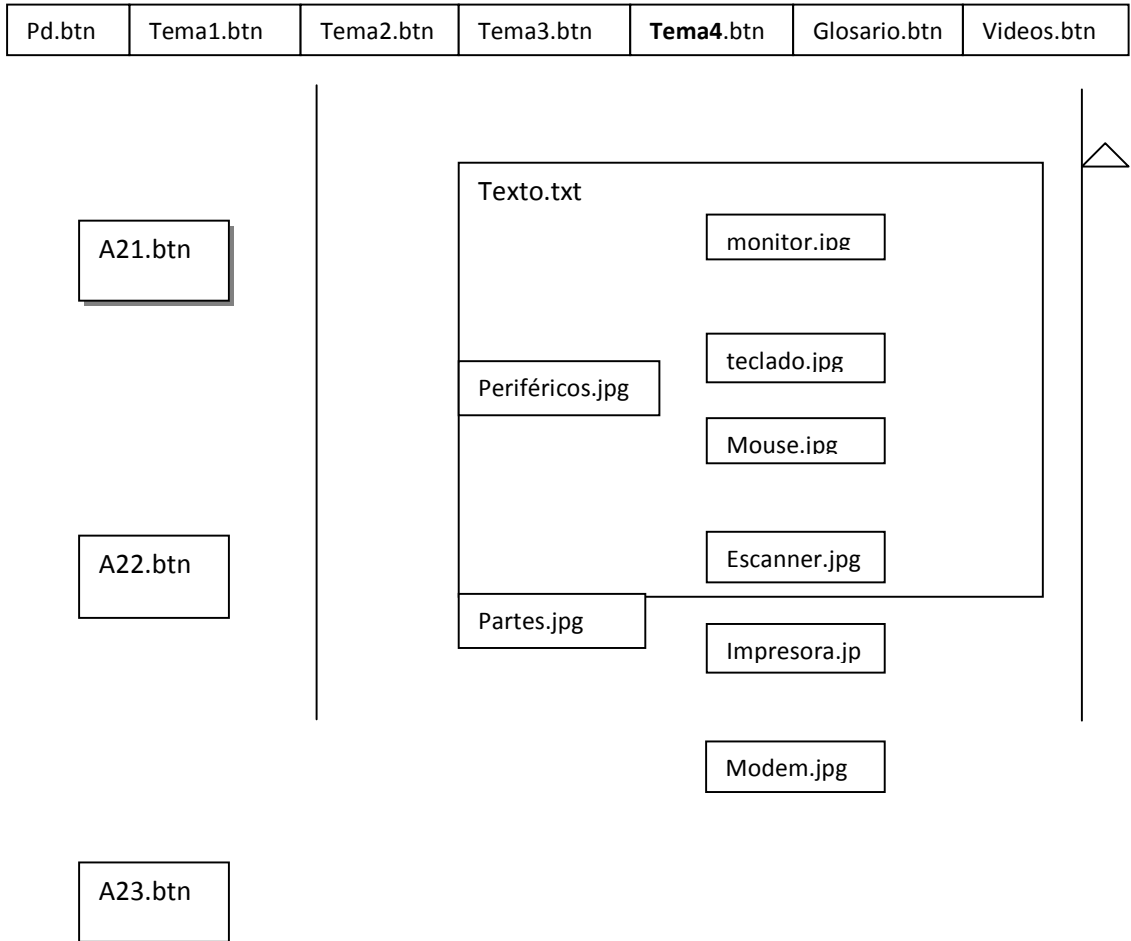




**Figura N°9** Pantalla Tema32

**Pantalla Tema4**

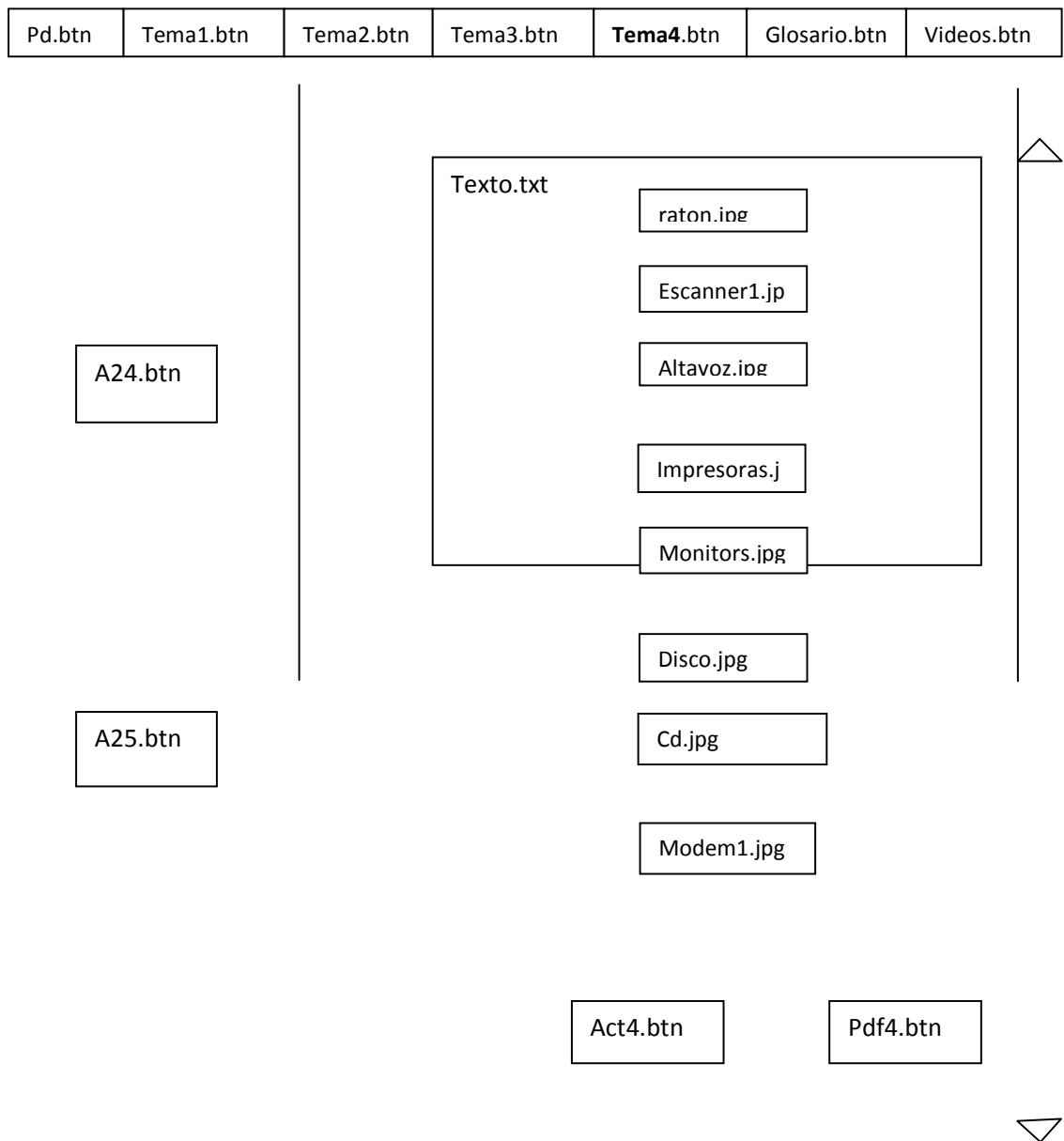




**Figura N°10** Pantalla Tema4

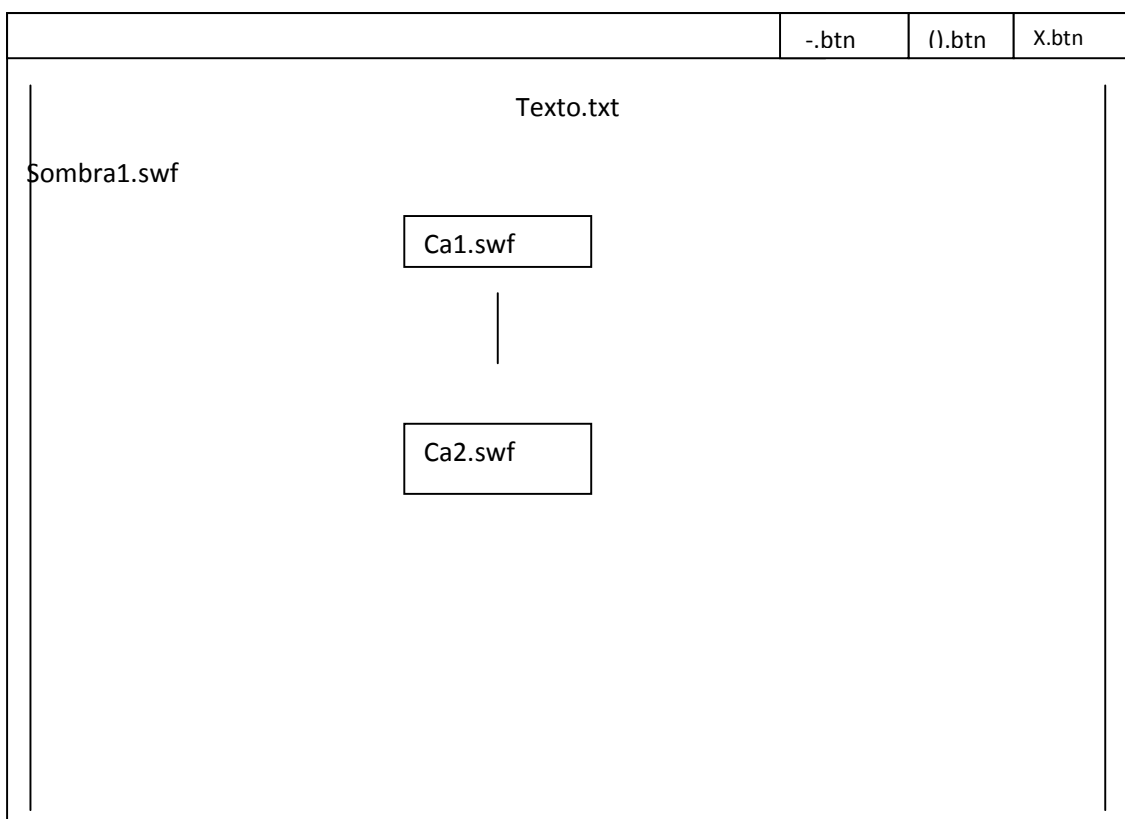
## Pantalla Tema42

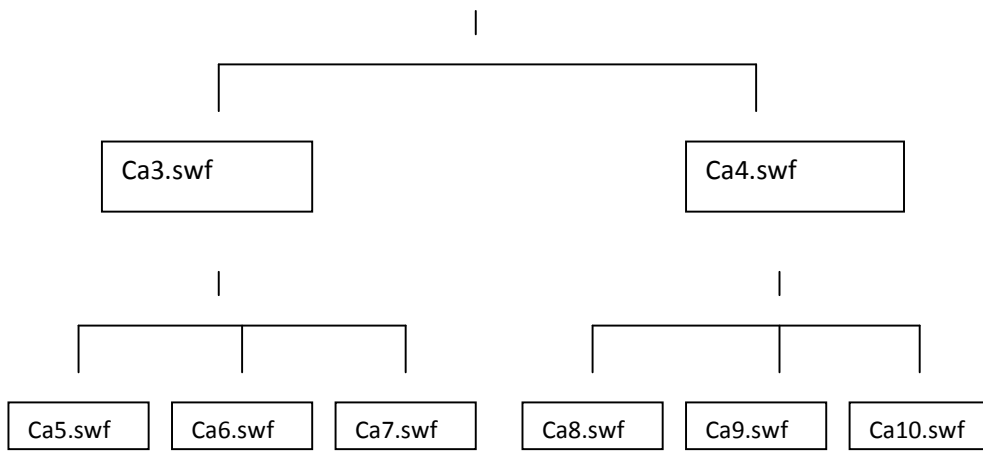
	-.btn	().btn	x.btn
Logo.jpg			
Fondo.jpg			



**Figura N°11** Pantalla Tema42

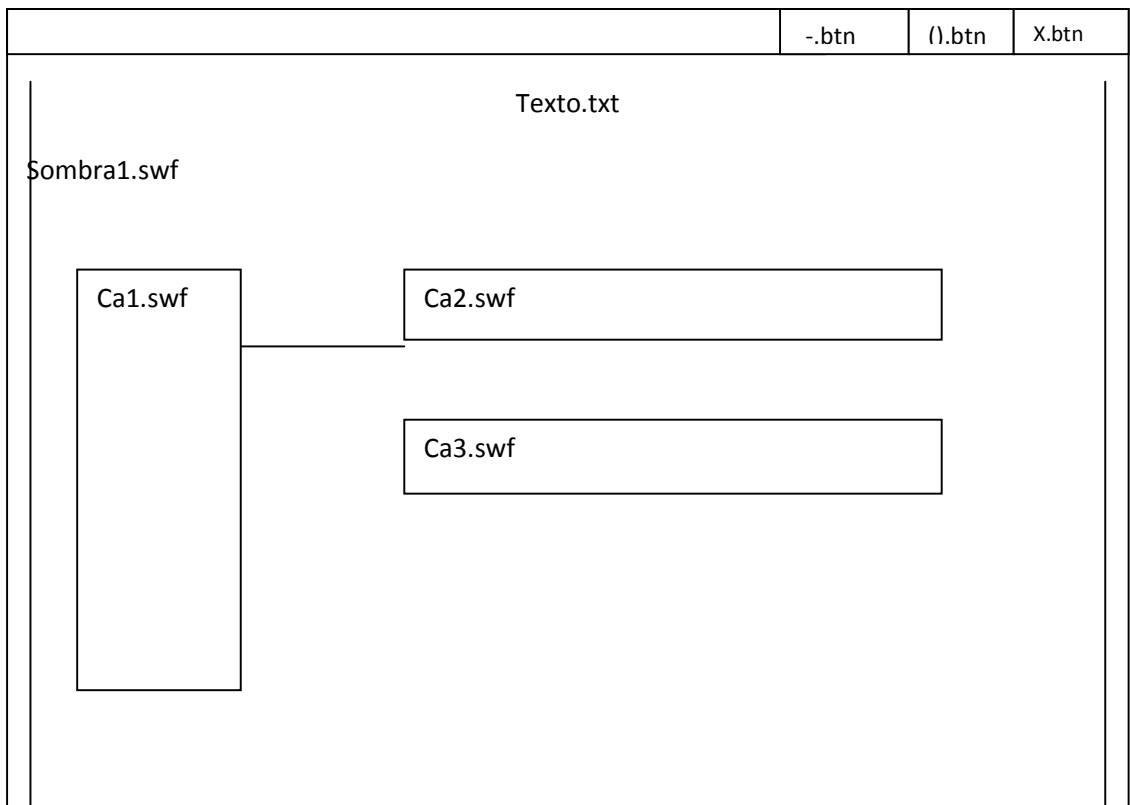
## Pantalla A1





**Figura N°12 Pantalla A1**

## Pantalla A2



\_\_\_\_\_

|

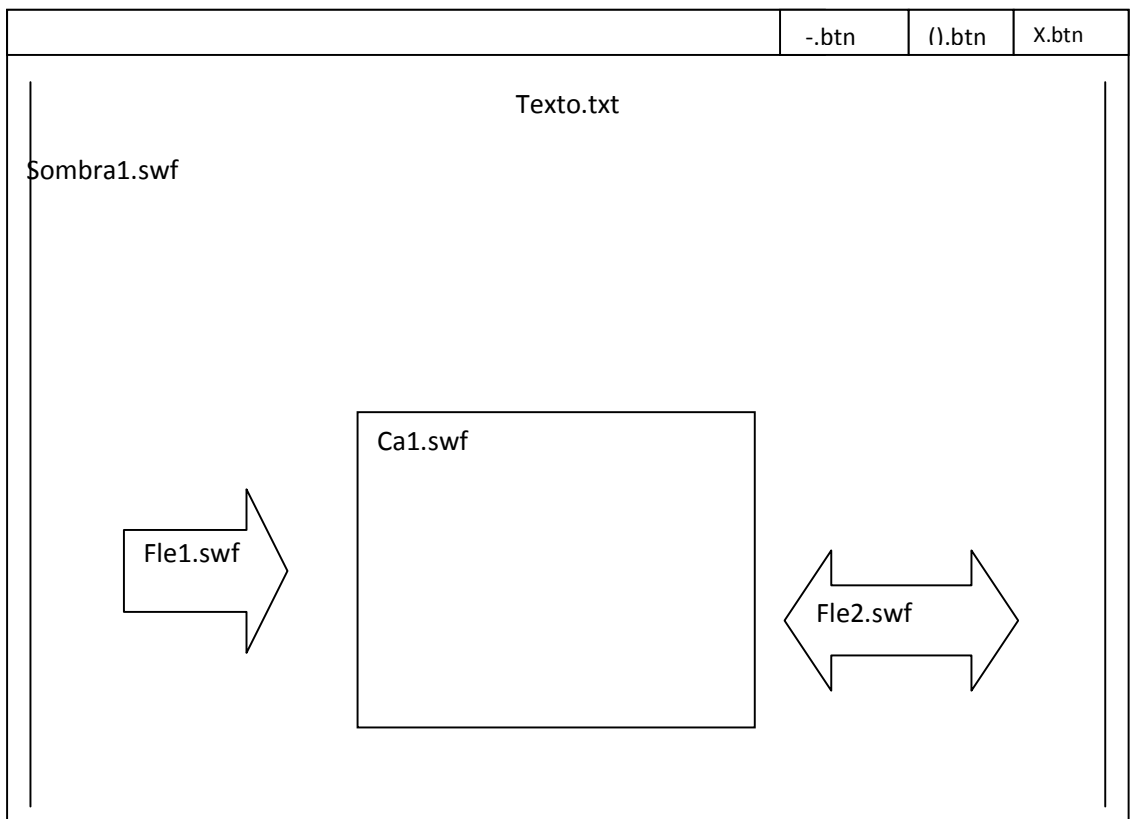
\_\_\_\_\_ Ca4.swf

\_\_\_\_\_

**Figura N°13 Pantalla A2**



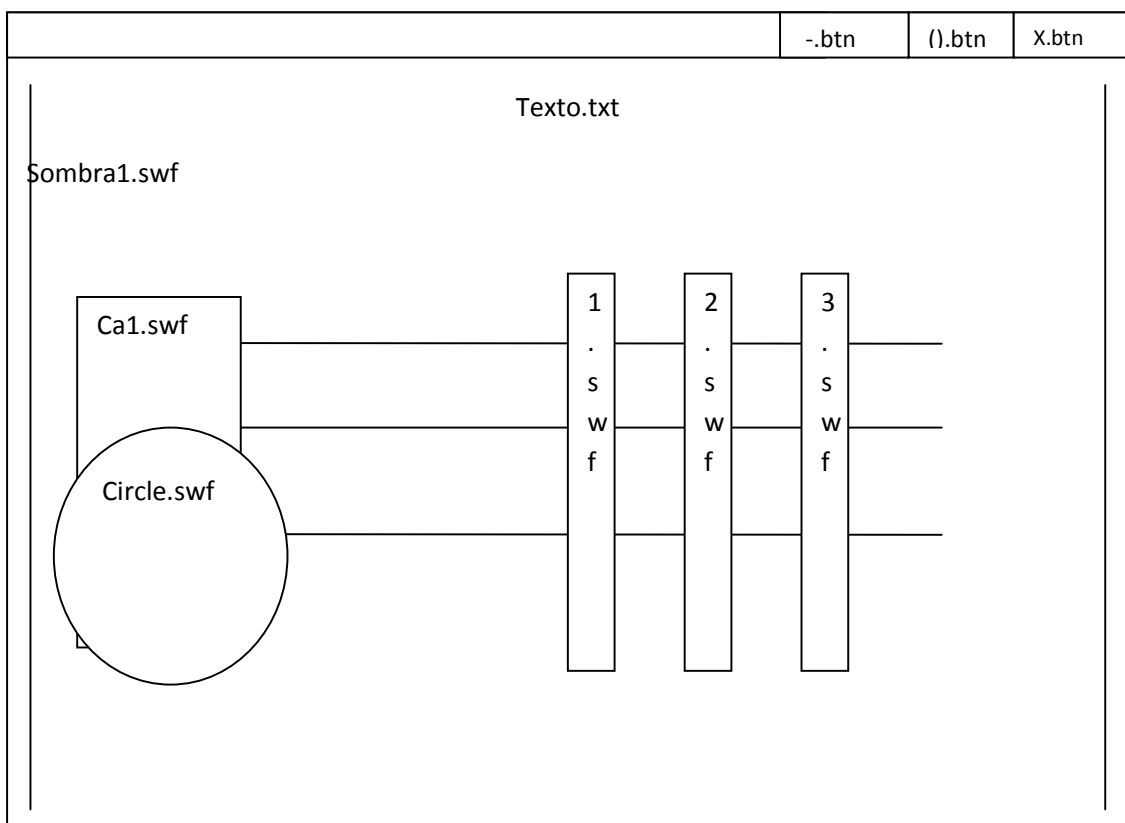
**Pantalla A3**



---

***Figura N°14 Pantalla A3***

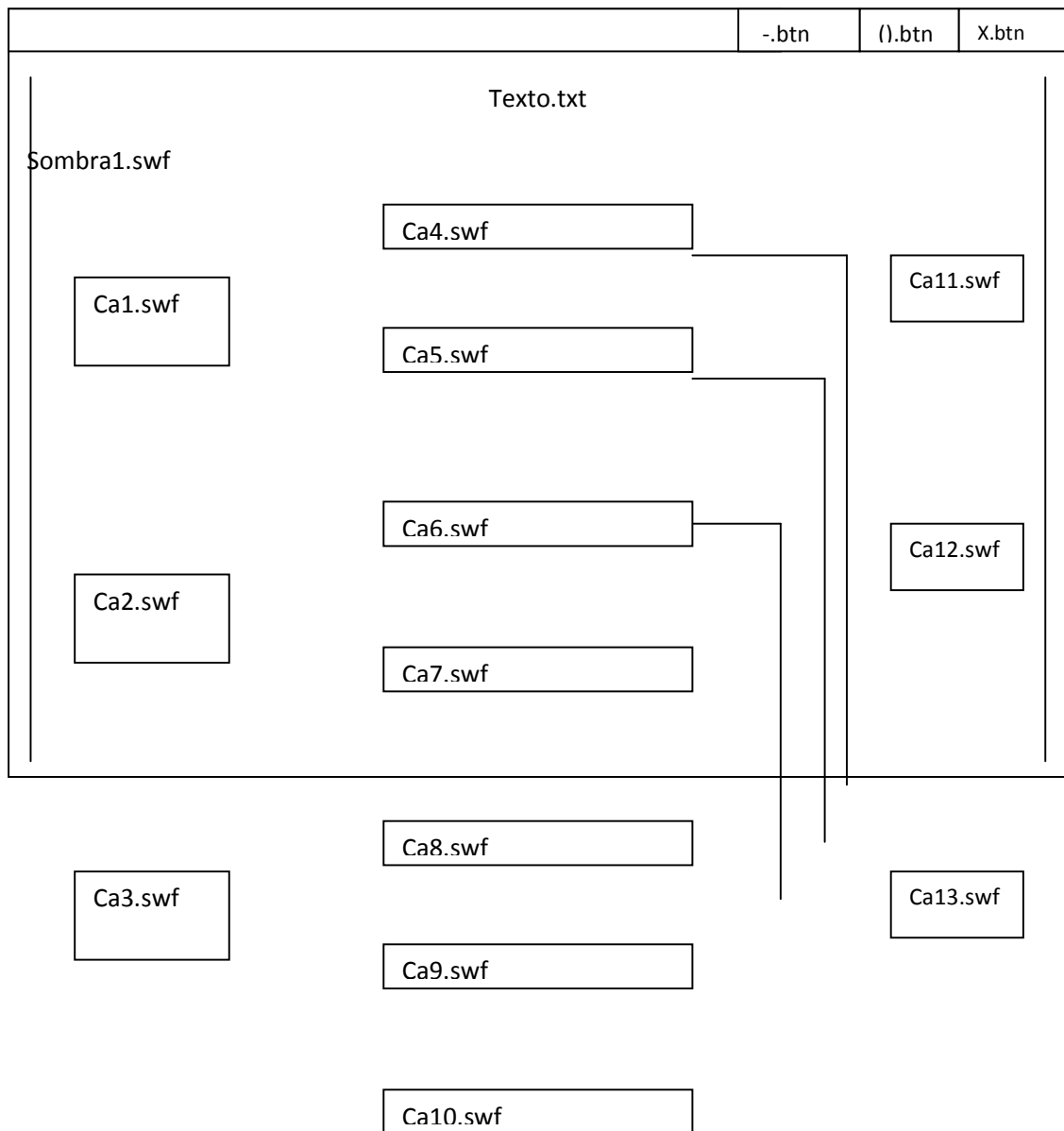
**Pantalla A4**



---

***Figura N°15 Pantalla A4***

Pantalla A5

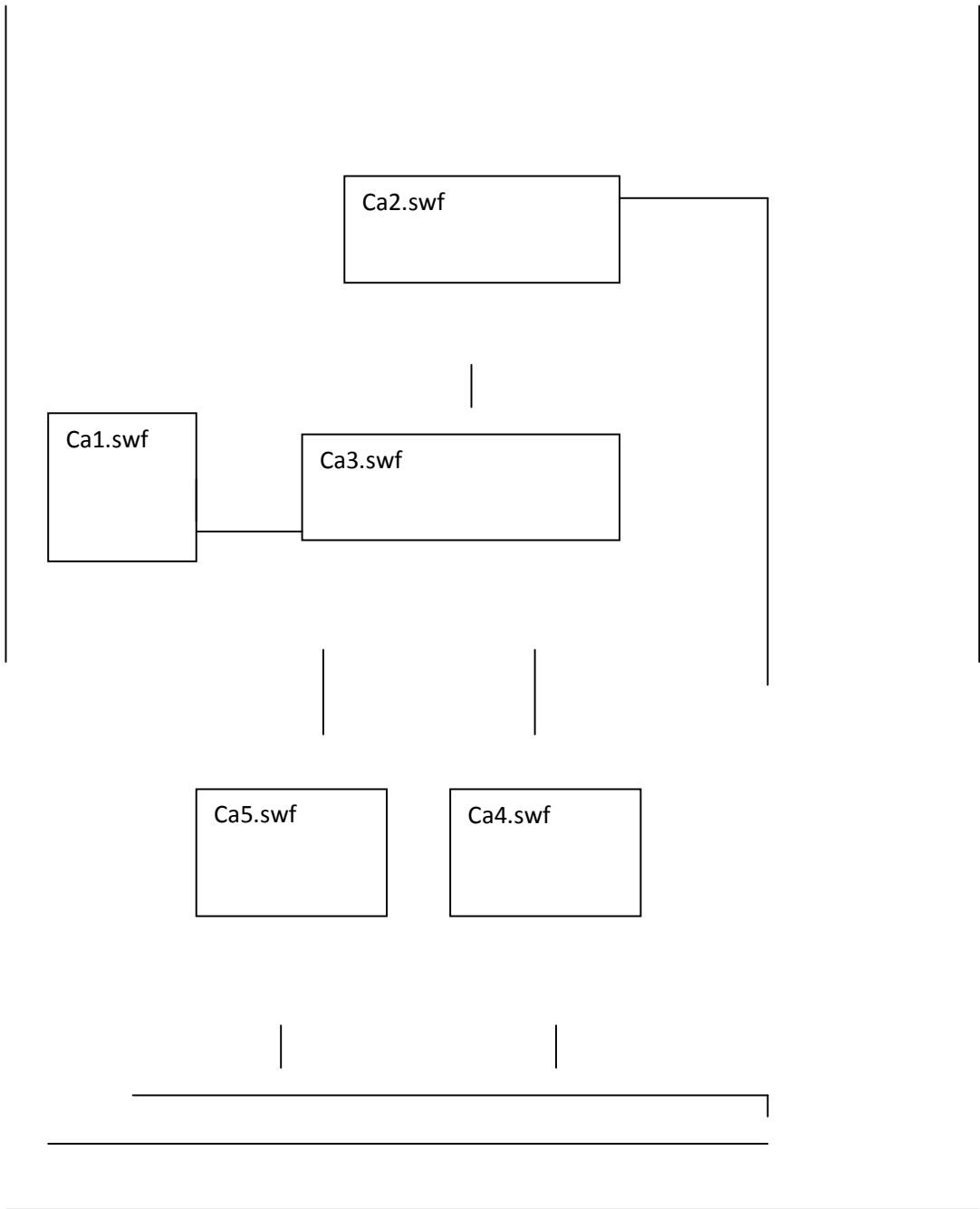


---

**Figura N°16 Pantalla A5**

**Pantalla A21**

	-.btn	(!).btn	X.btn
Texto.txt			
Sombra1.swf			

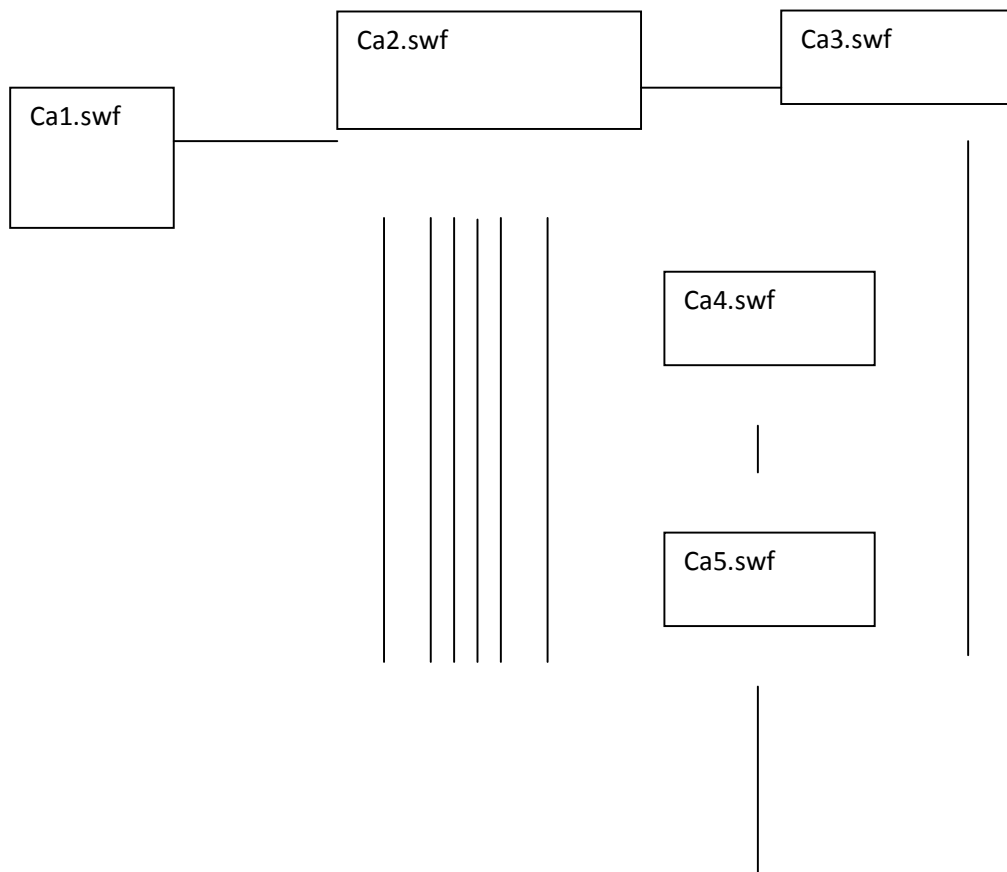


**Figura N°17** Pantalla A21

**Pantalla A22**

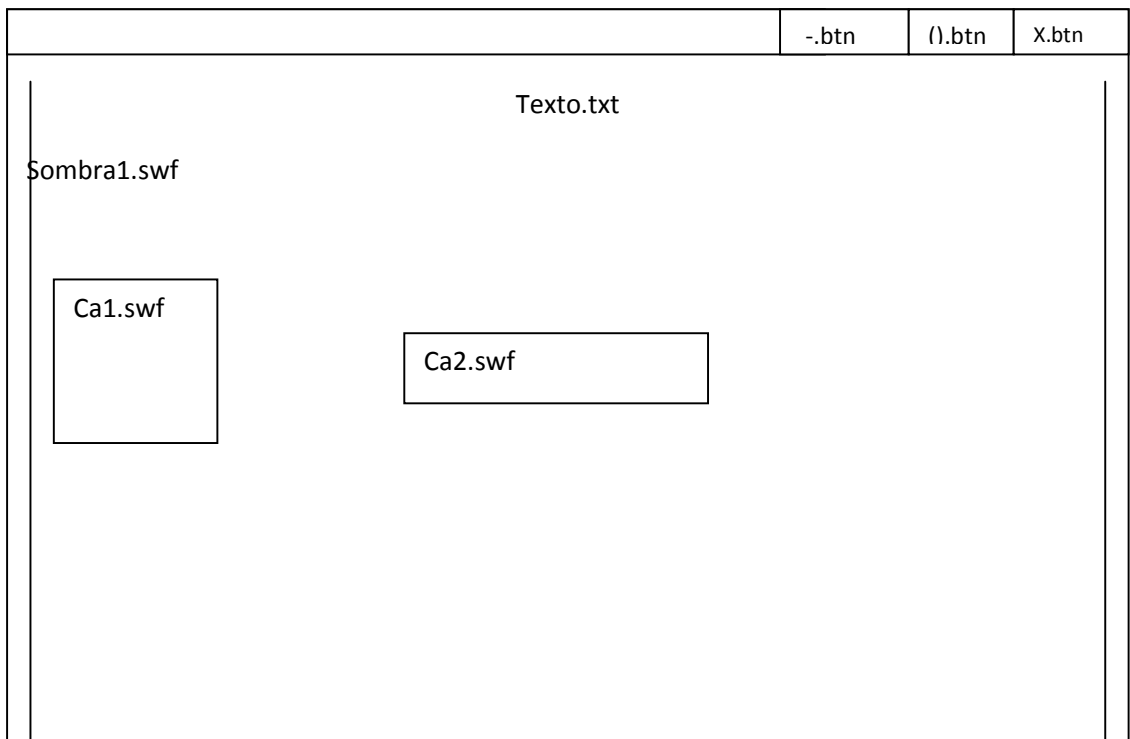
	-.btn	() .btn	X.btn
Sombra1.swf	Texto.txt		

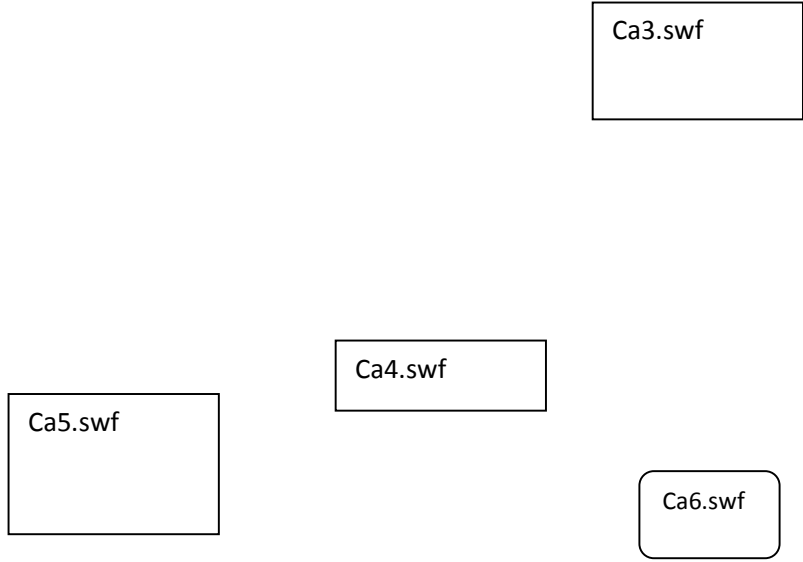




**Figura N°18 Pantalla A22**

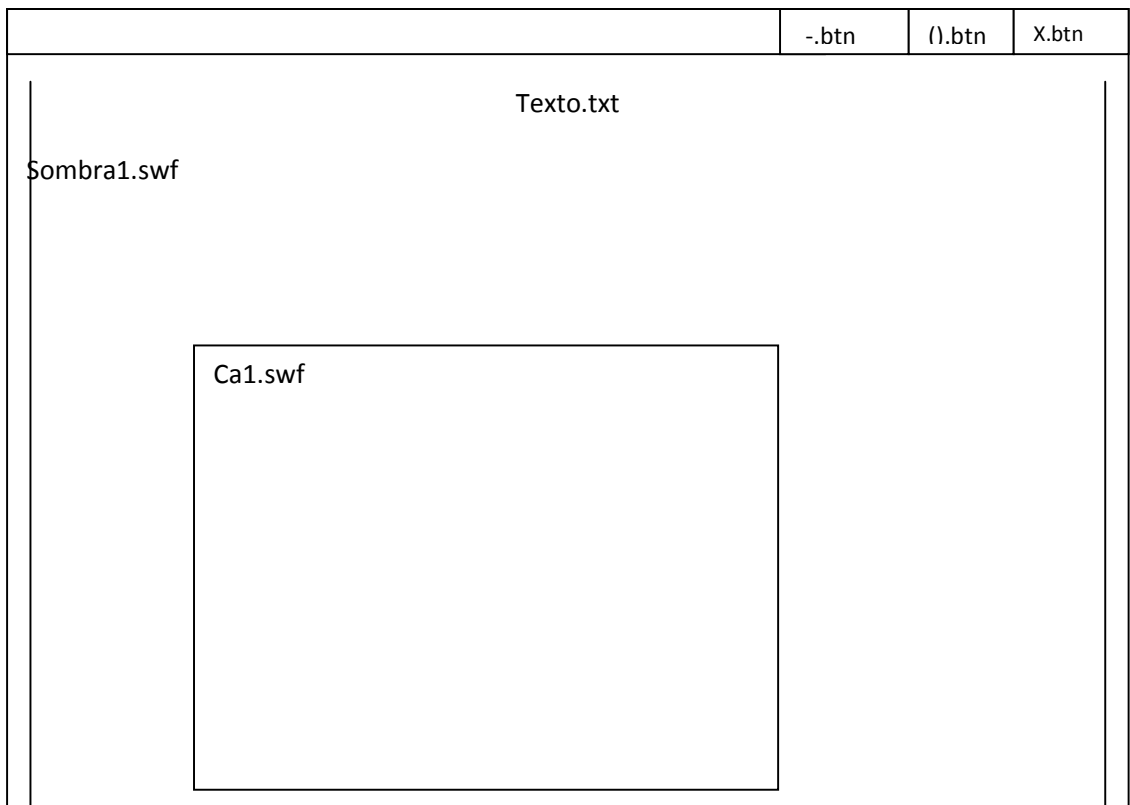
**Pantalla A23**





**Figura N°19** Pantalla A23

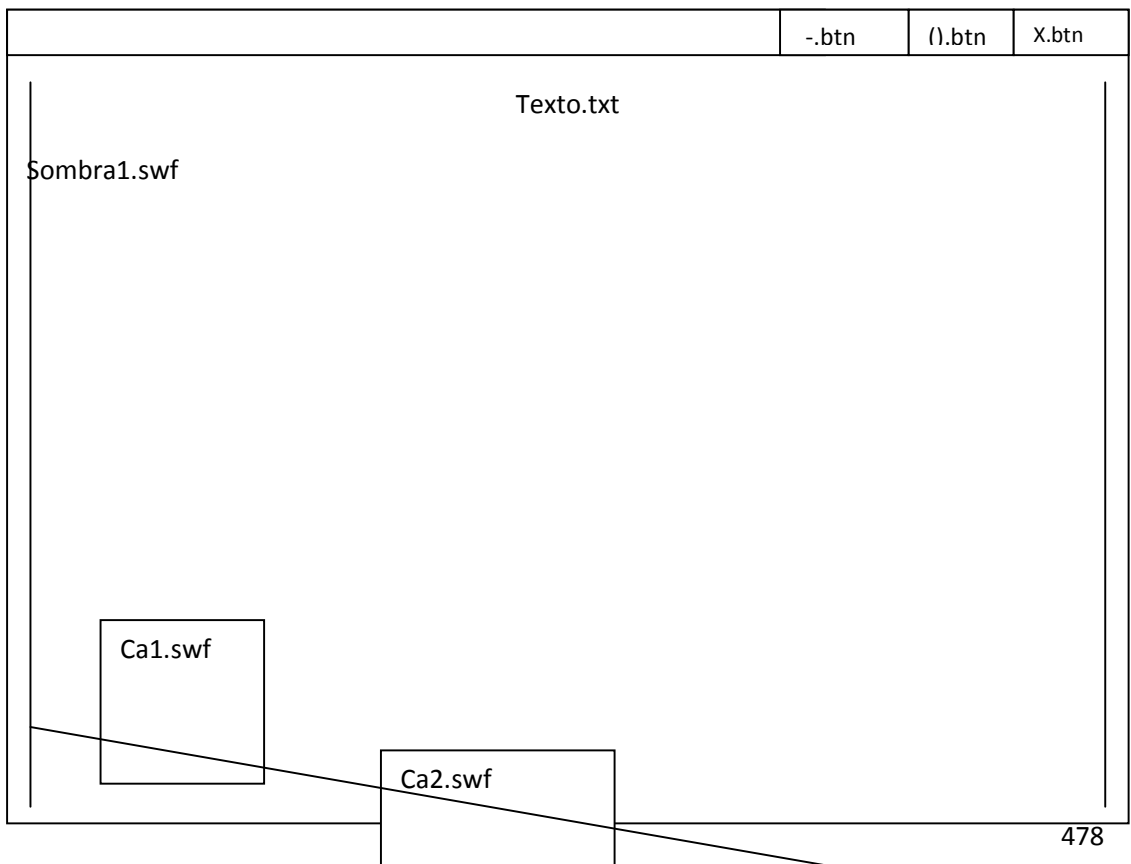
**Pantalla A31**



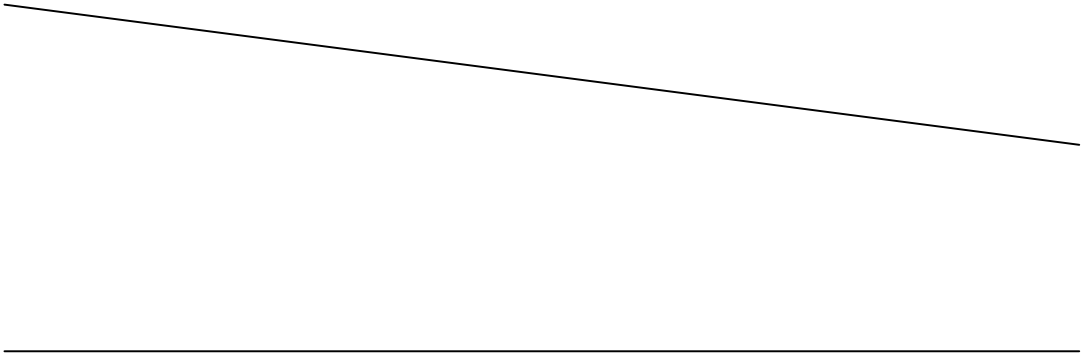
---

***Figura N°20 Pantalla A31***

**Pantalla A41**

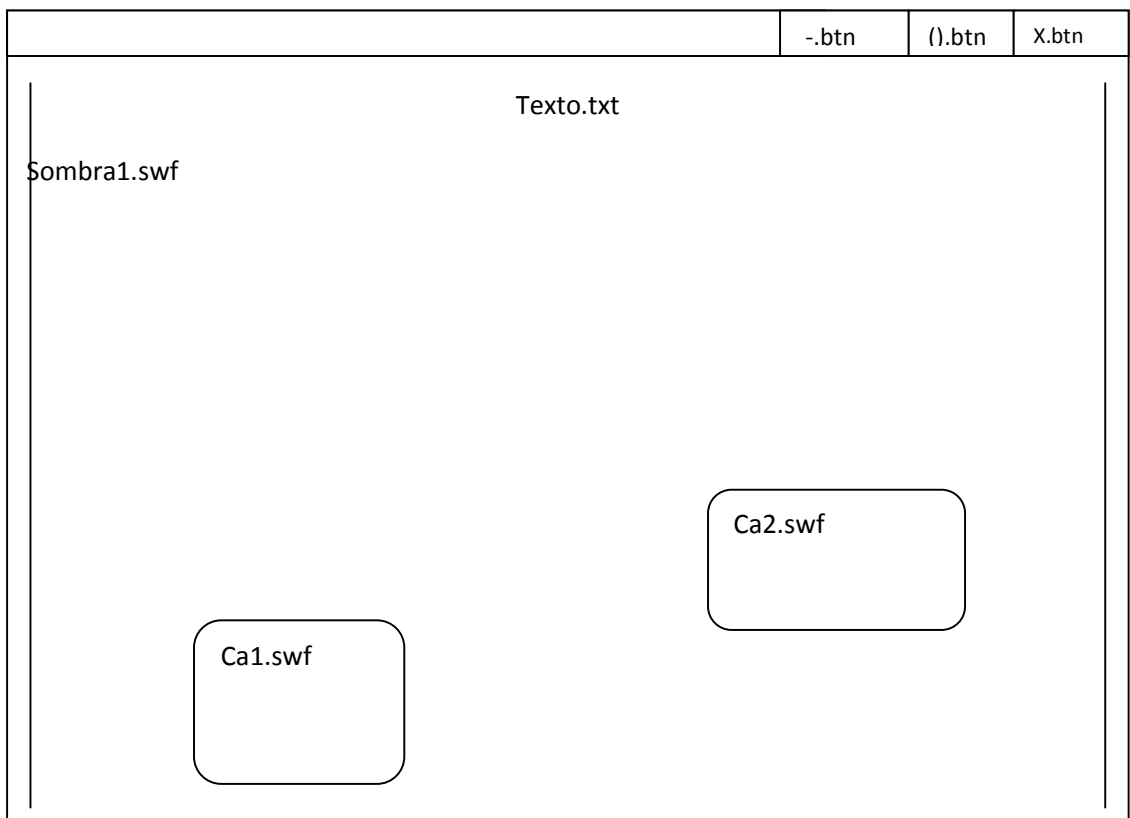


Ca3.swf



**Figura N°21** Pantalla A41

**Pantalla A42**

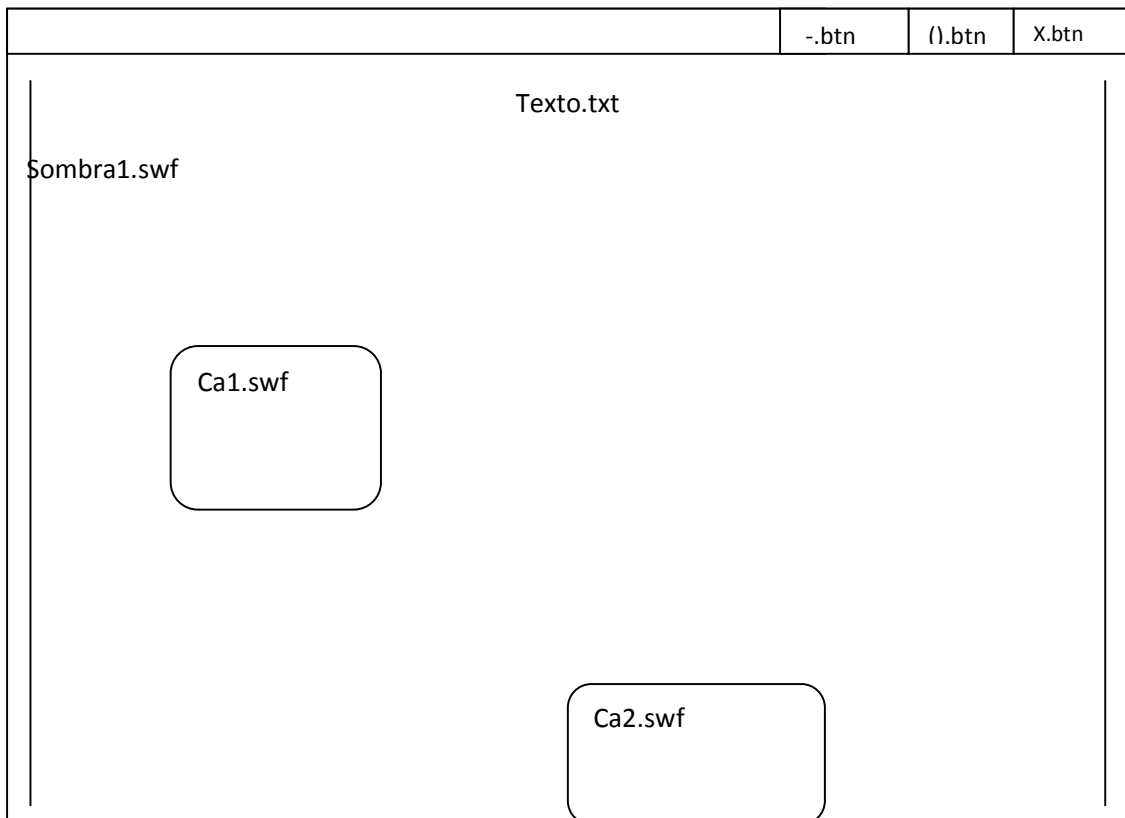




---

**Figura N°22** *Pantalla A42*

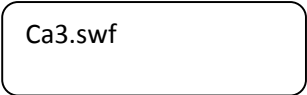
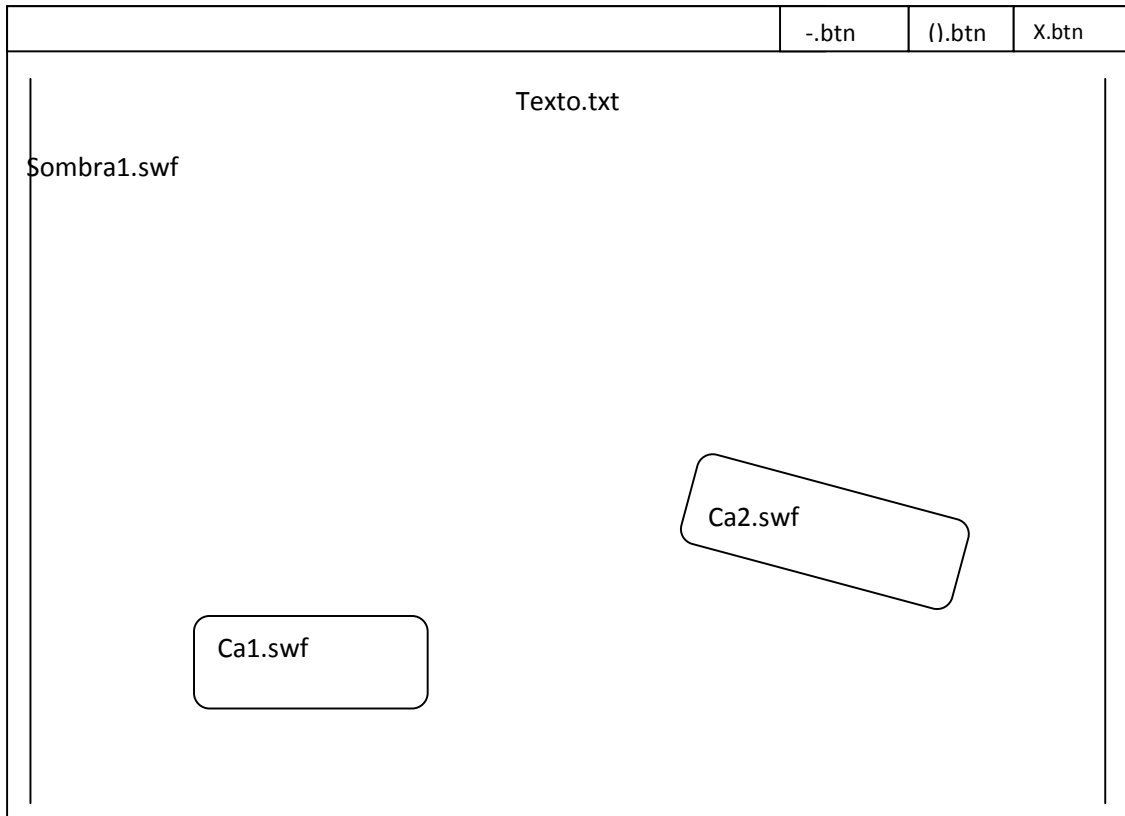
**Pantalla A43**



---

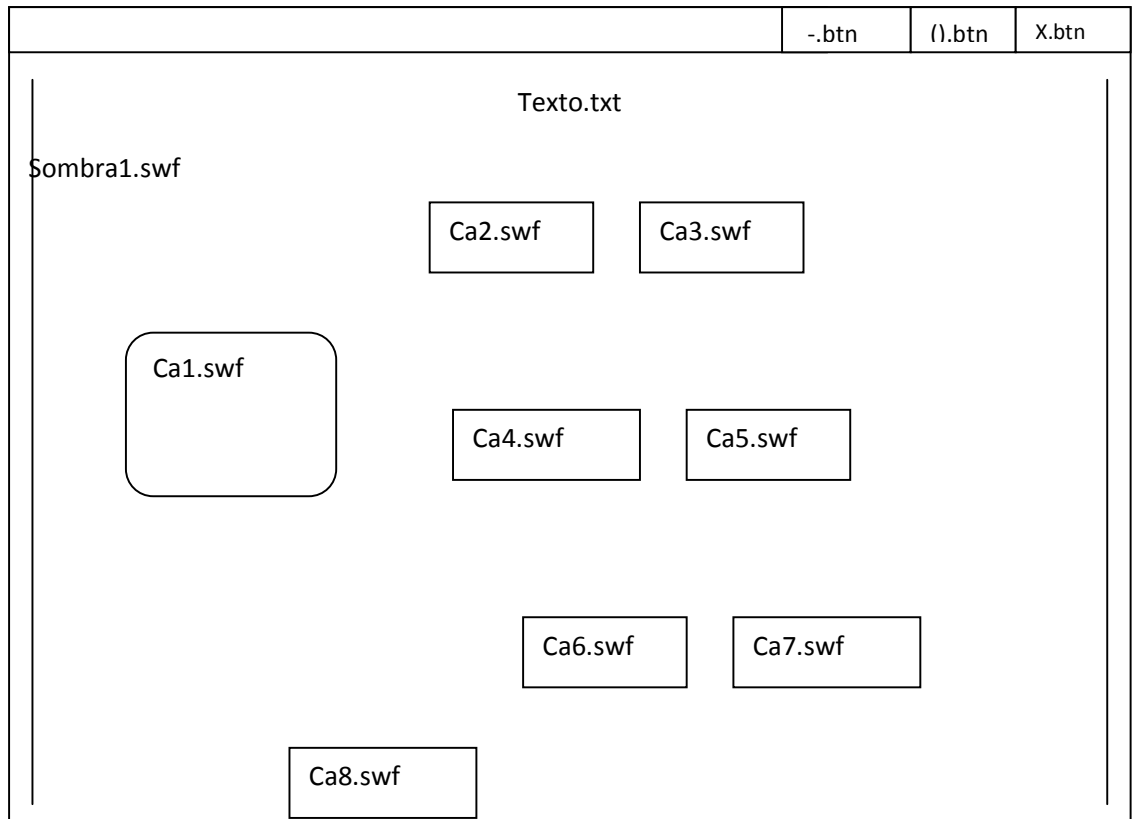
**Figura N°23** Pantalla A43

**Pantalla A44**



***Figura N°24 Pantalla A44***

**Pantalla A45**



Ca9.swf

Ca10.swf

Ca11.swf

---

**Figura N°25 Pantalla A45**

**Pantalla Video**

	-.btn	().btn	X.btn
Logo.jpg			

Pd.btn	Tema1.btn	Tema2.btn	Tema3.btn	Tema4.btn	Glosario.btn	<b>Videos.btn</b>
--------	-----------	-----------	-----------	-----------	--------------	-------------------

Imagen.jpg

Texto.txt

Video1.btn

Video2.btn

Video3.btn

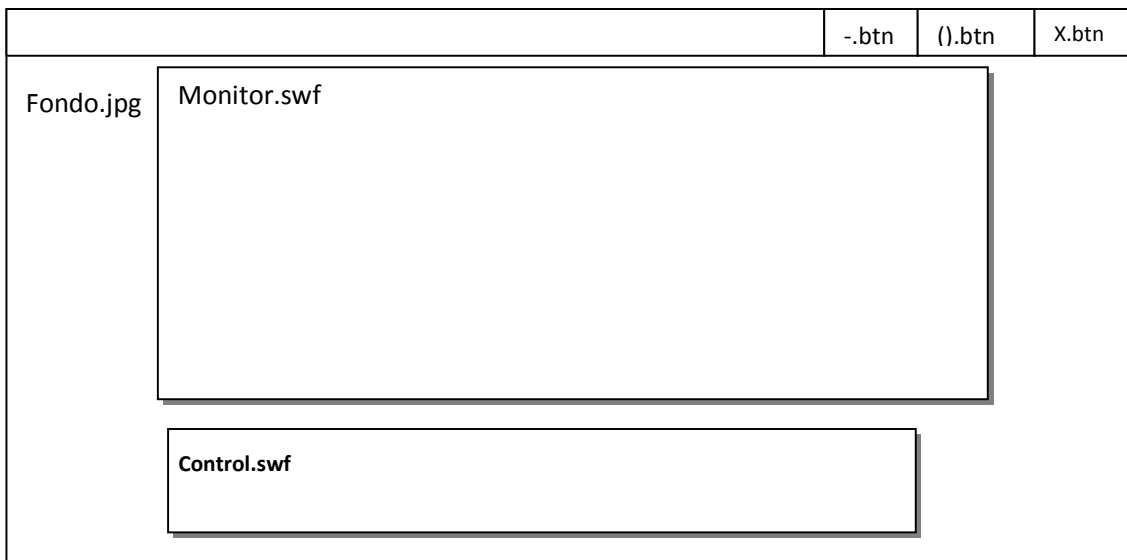
Video4.btn

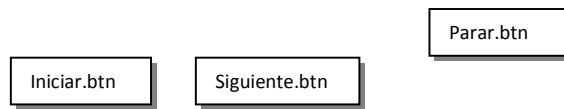




**Figura N°26 Pantalla Video**

**Pantalla Video1**



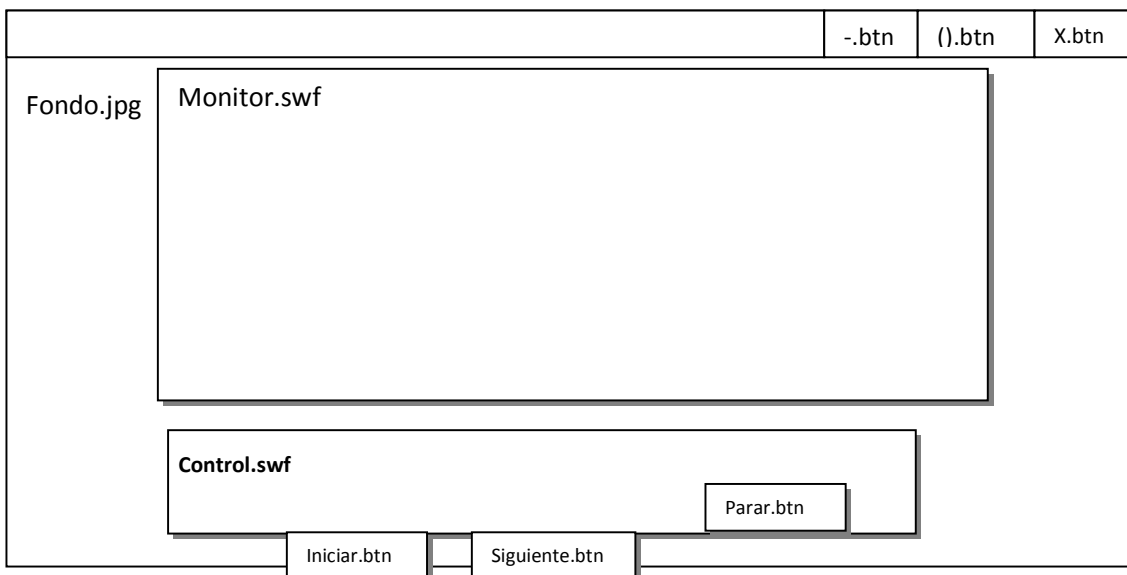


ACTIVIDADES

**Figura N°61** Pantalla Video

**Figura N°27** Pantalla Video1

**Pantalla Video2**

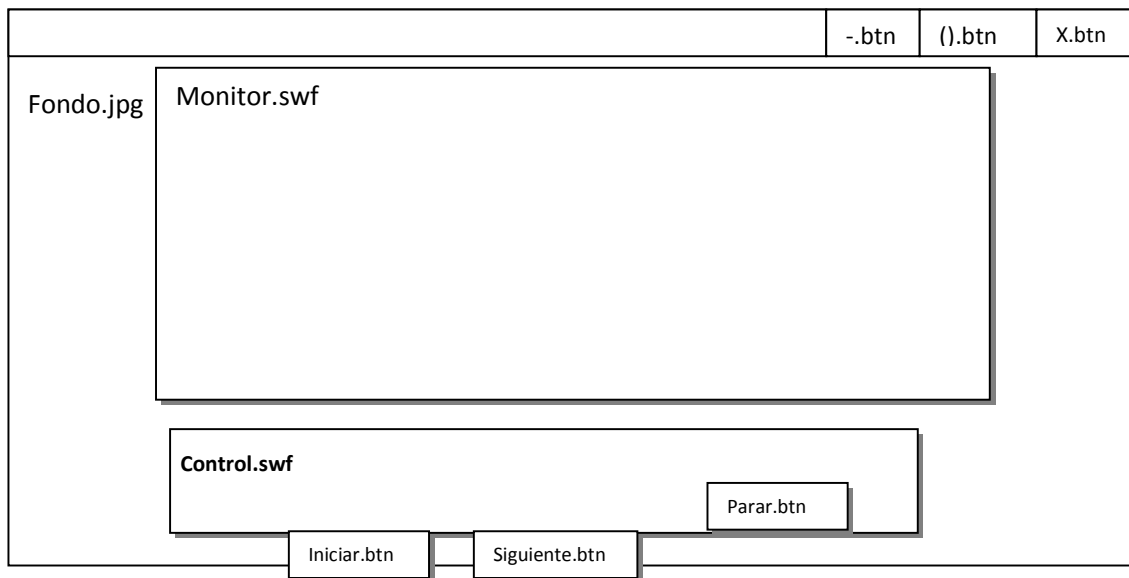


ACTIVIDADES

**Figura N°61** Pantalla Video

**Figura N°28** Pantalla Video2

**Pantalla Video3**

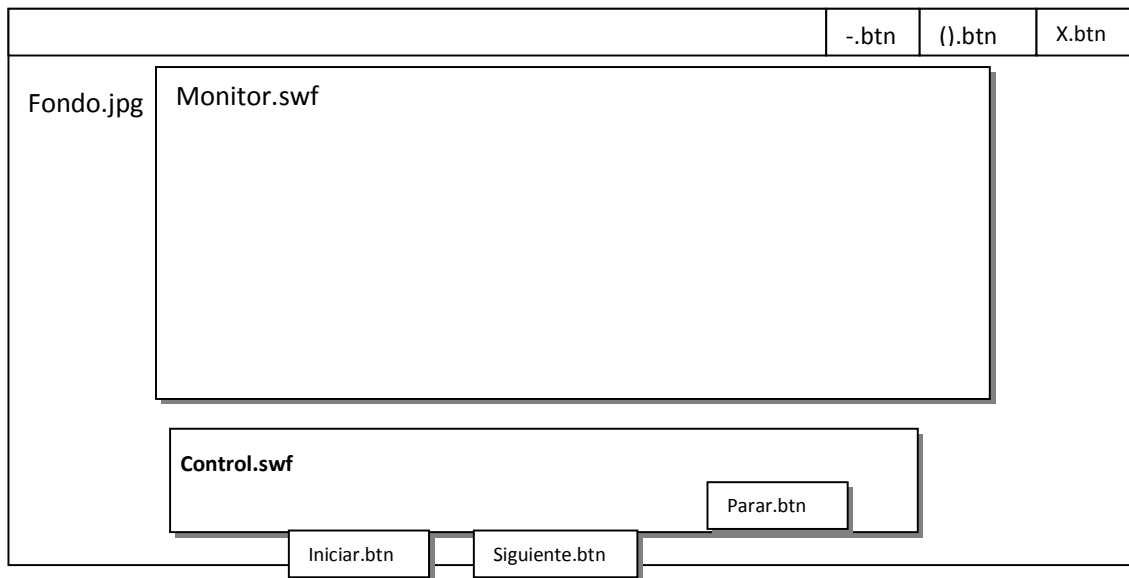


ACTIVIDADES

**Figura N°61 Pantalla Video**

**Figura N°29 Pantalla Video3**

**Pantalla Video4**

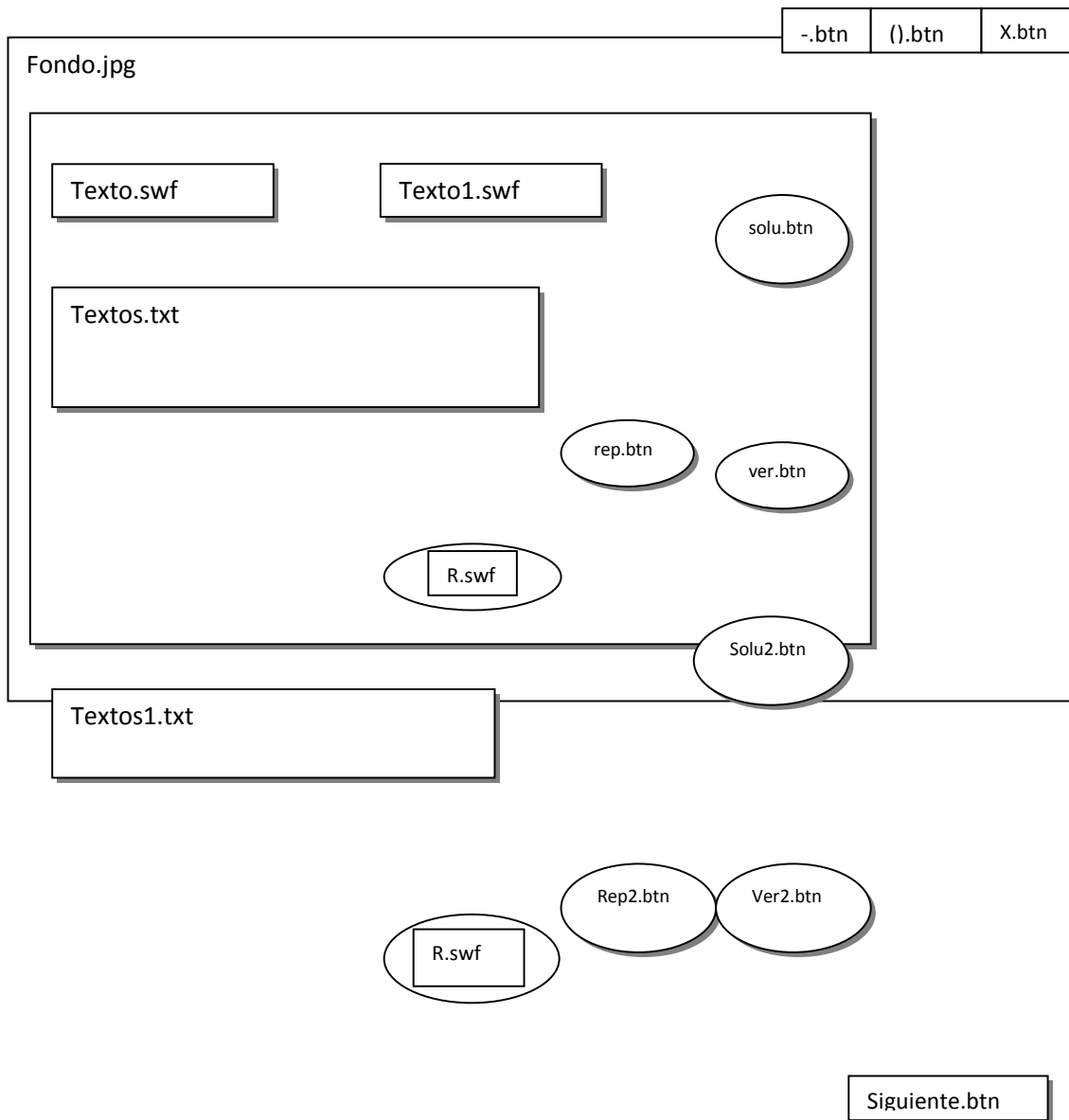


ACTIVIDADES

**Figura N°61 Pantalla Video**

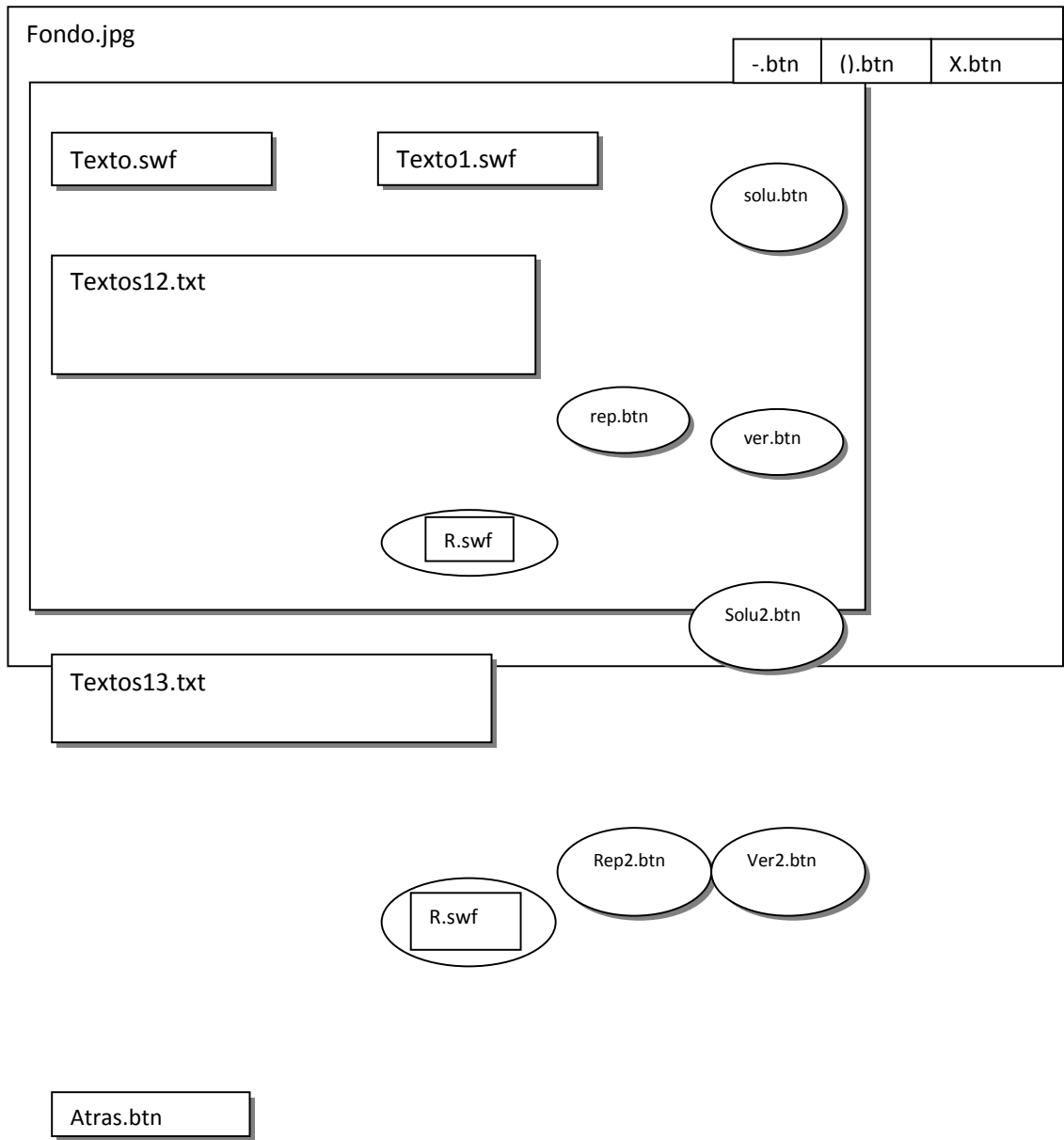
Figura N°30 Pantalla Video4

Pantalla ActividadesTema1



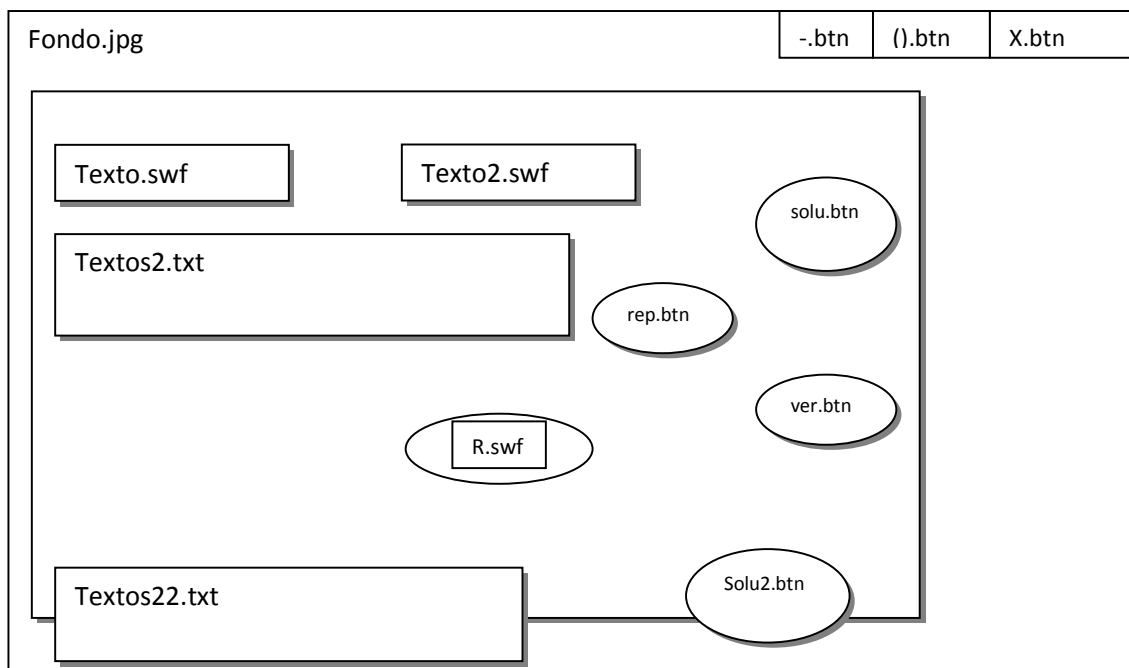
***Figura N°31 Pantalla ActividadesTema1***

**Pantalla Actividades2Tema1**

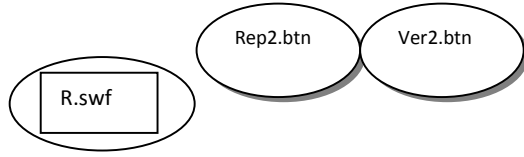


**Figura N°32** Pantalla Actividades2Tema1

## Pantalla Actividades Tema2



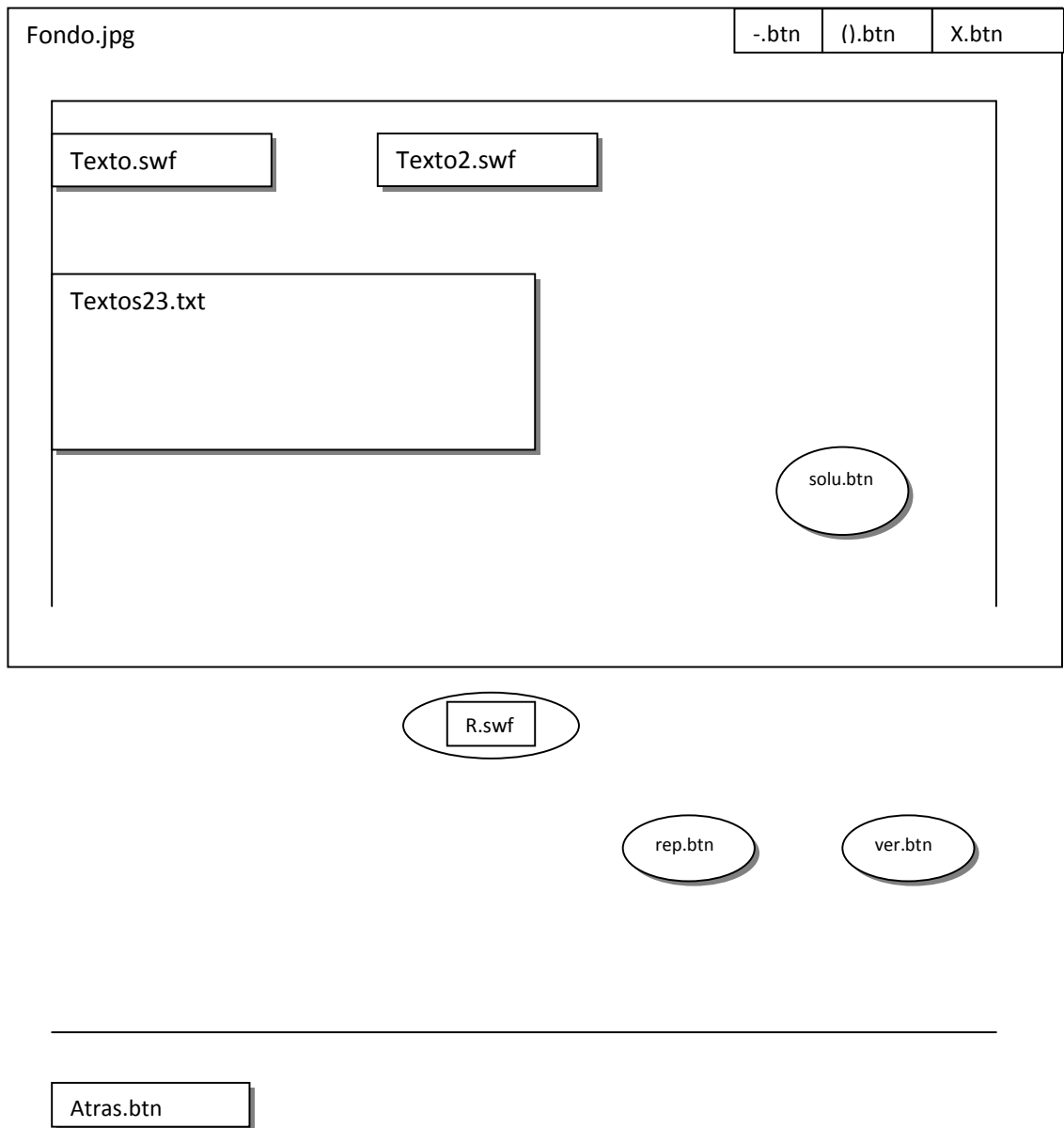




Siguiente.btn

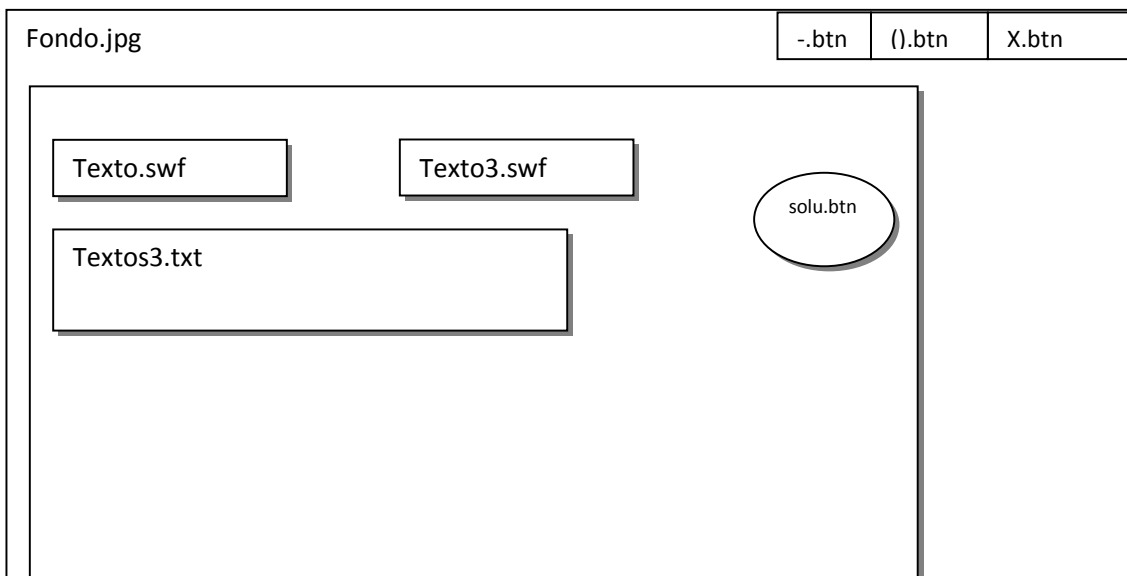
**Figura N°33** Pantalla ActividadesTema2

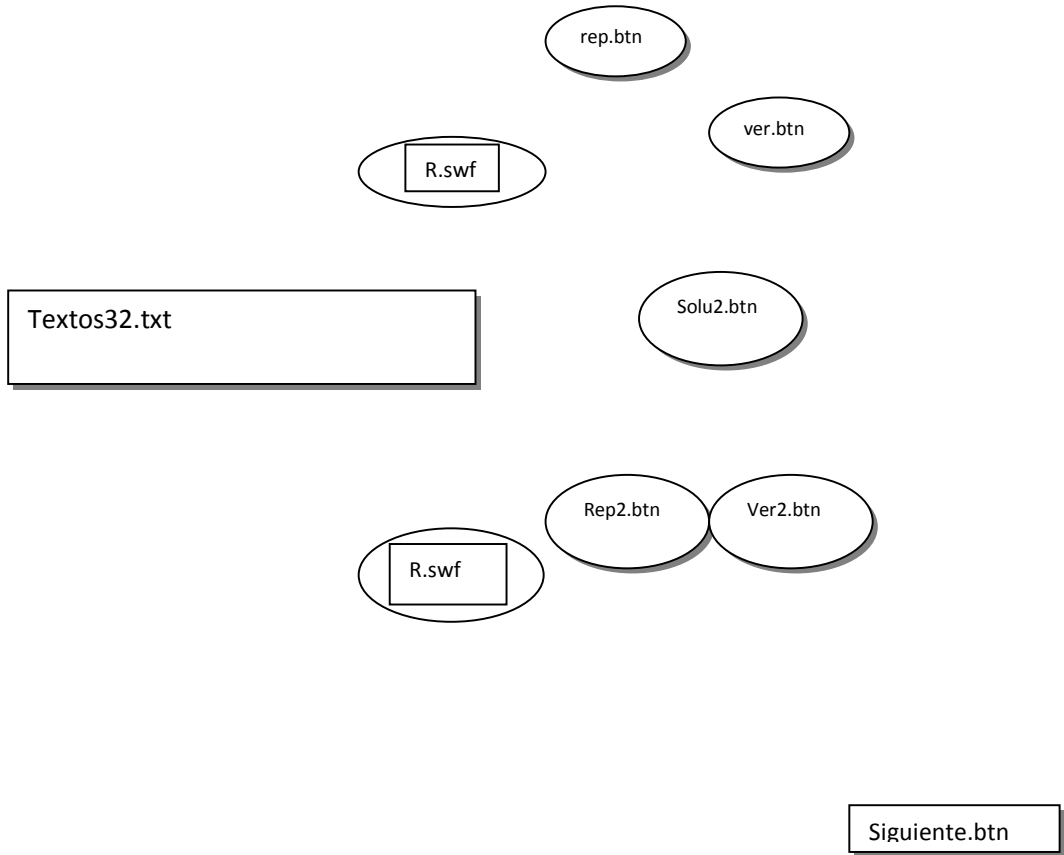
## Pantalla Actividades1Tema2



**Figura N°34** Pantalla Actividades1Tema2

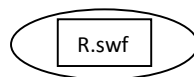
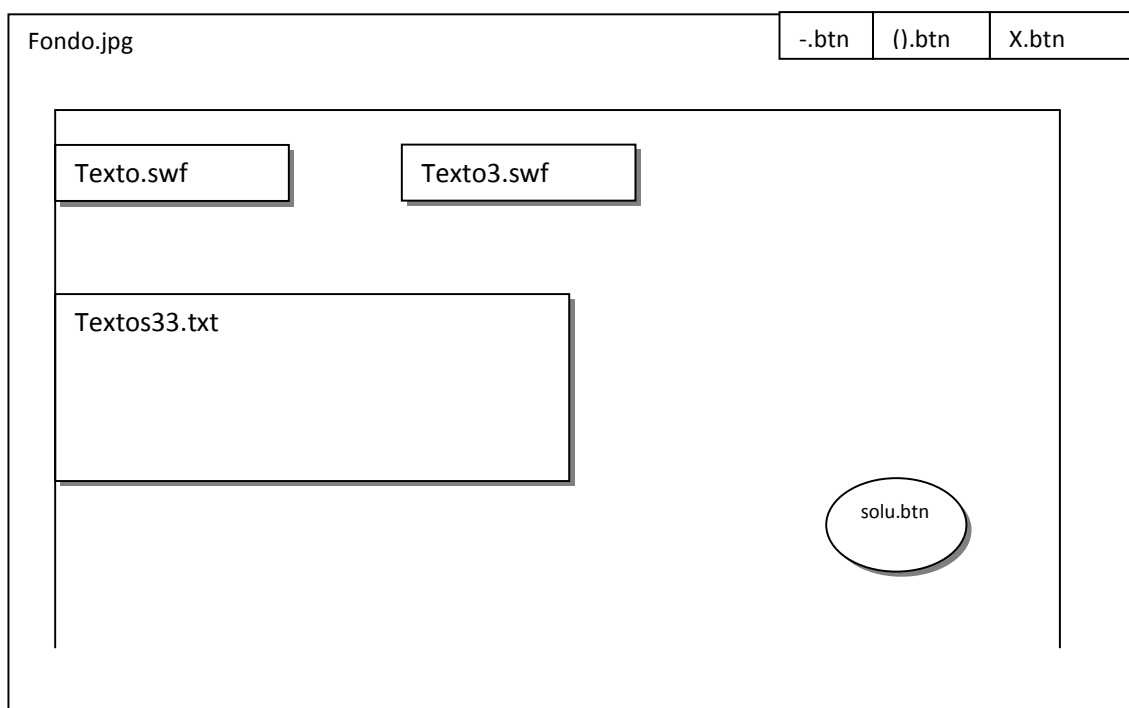
**Pantalla ActividadesTema3**





**Figura N°35** Pantalla ActividadesTema3

### Pantalla Actividades1Tema3

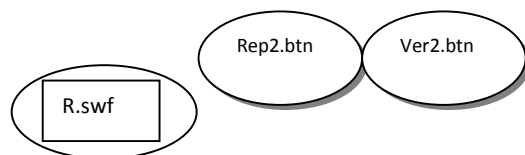
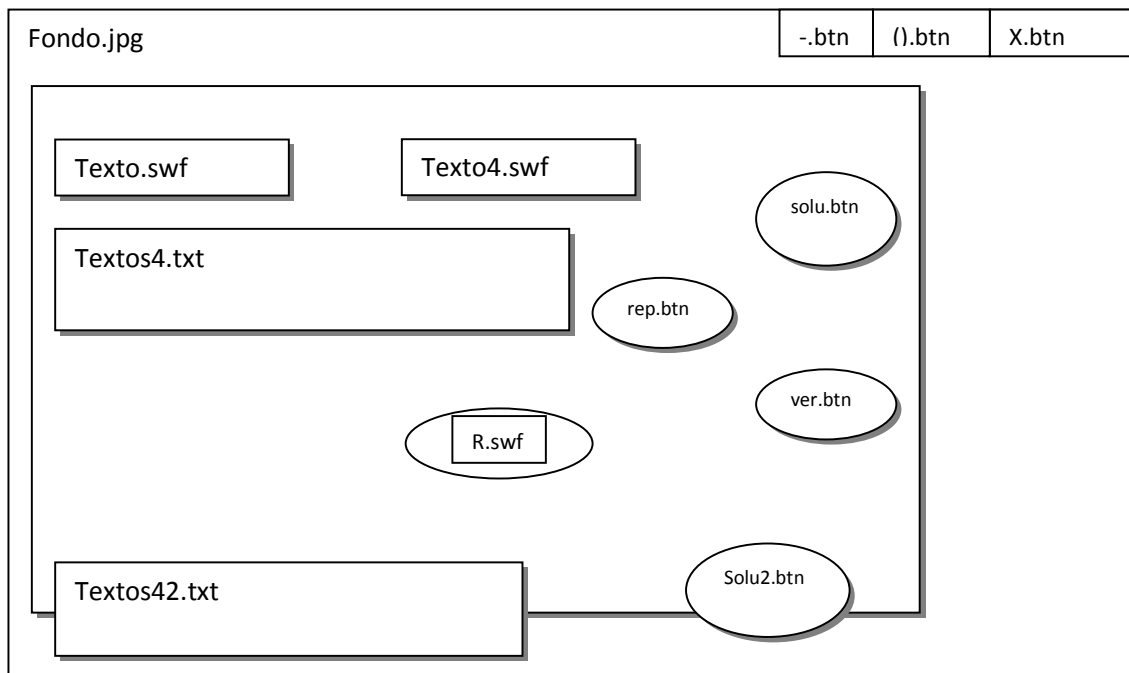


---

Atras.btn

**Figura N°36** Pantalla Actividades1Tema3

## Pantalla Actividades Tema4



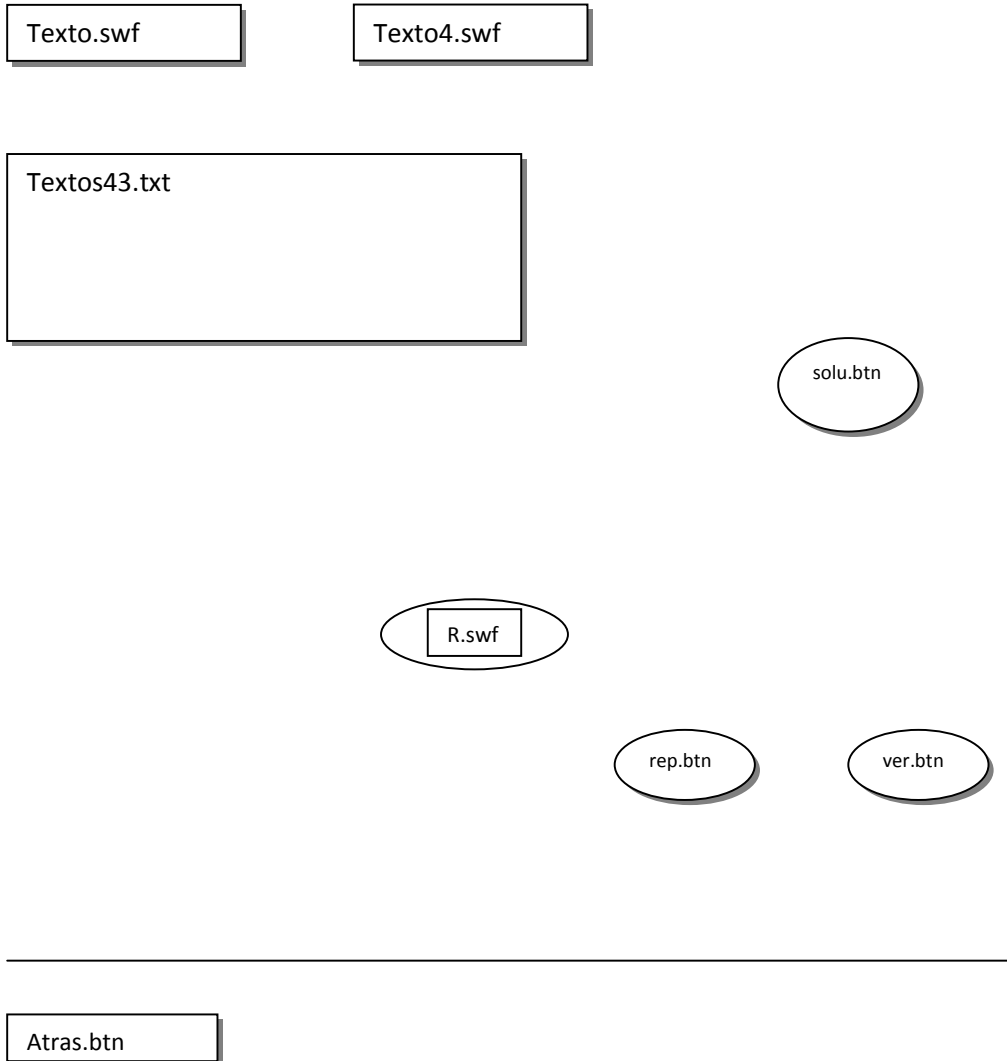
Siguiente.btn

**Figura N°37** Pantalla ActividadesTema4

**Pantalla Actividades1Tema4**







**Figura N°38** Pantalla Actividades1Tema4

## Pantalla Glosario

	-.btn	() .btn	X.btn
Logo.jpg			
Fondo.jpg			

Pd.btn	Tema1.btn	Tema2.btn	Tema3.btn	Tema4.btn	<b>Glosario.bt</b>	Videos.btn
--------	-----------	-----------	-----------	-----------	--------------------	------------

Imagen1.jpg

Imagen2.jpg

Imagen3.jpg

Imagen4.jpg

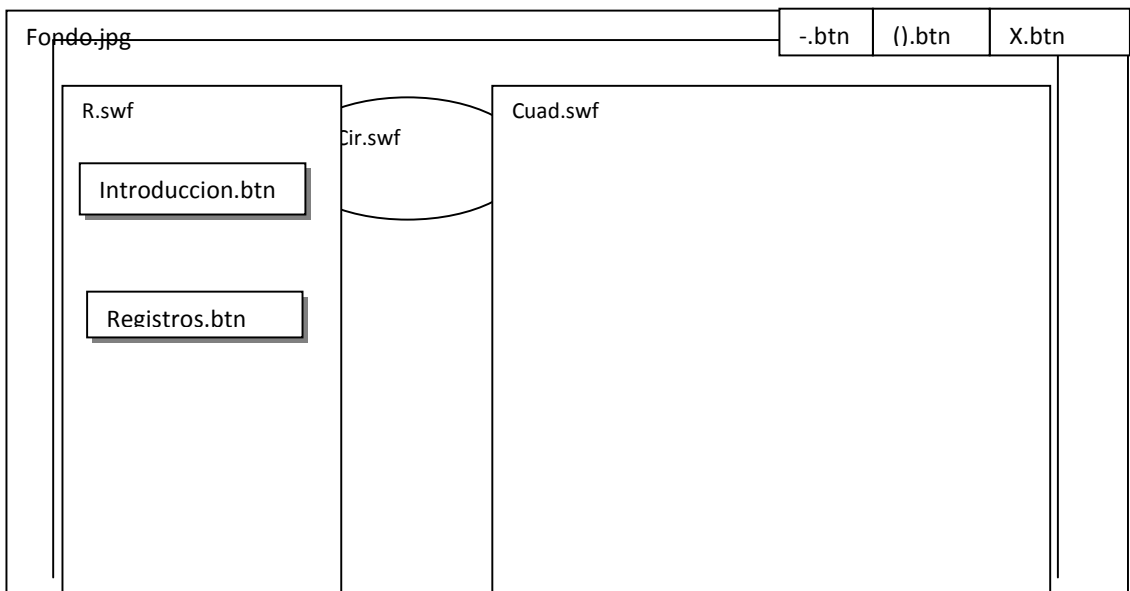
Imagen5.jpg

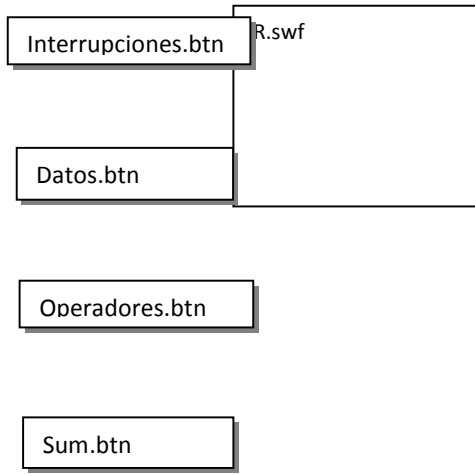
Imagen6.jpg

Texto.txt

**Figura N°39** Pantalla Glosario

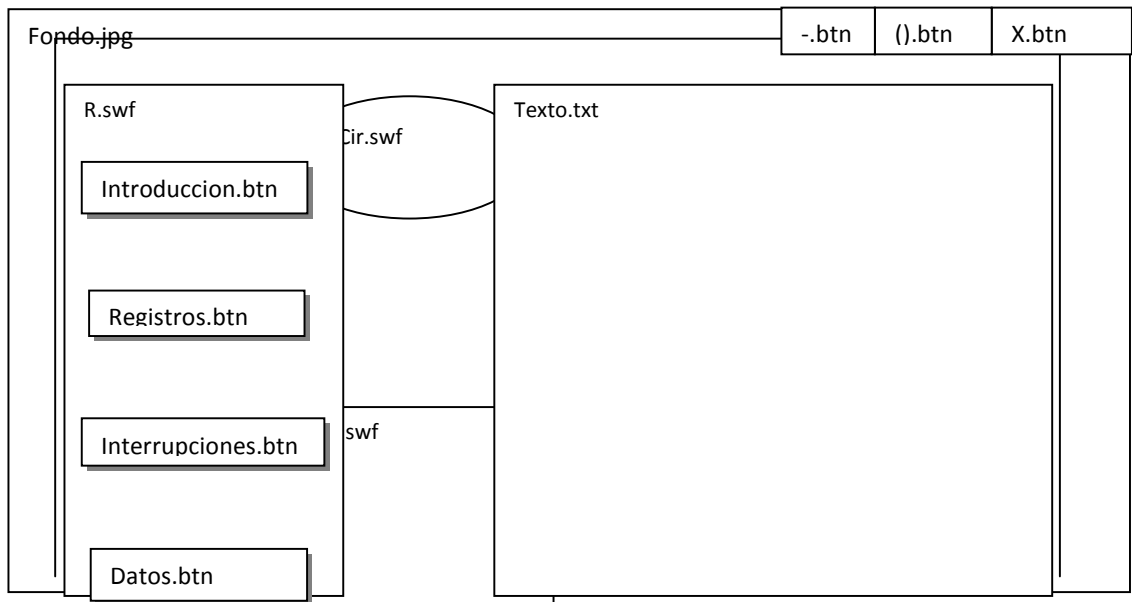
## Pantalla Manual





**Figura N°40** Pantalla Manual

### Pantalla Introduccion



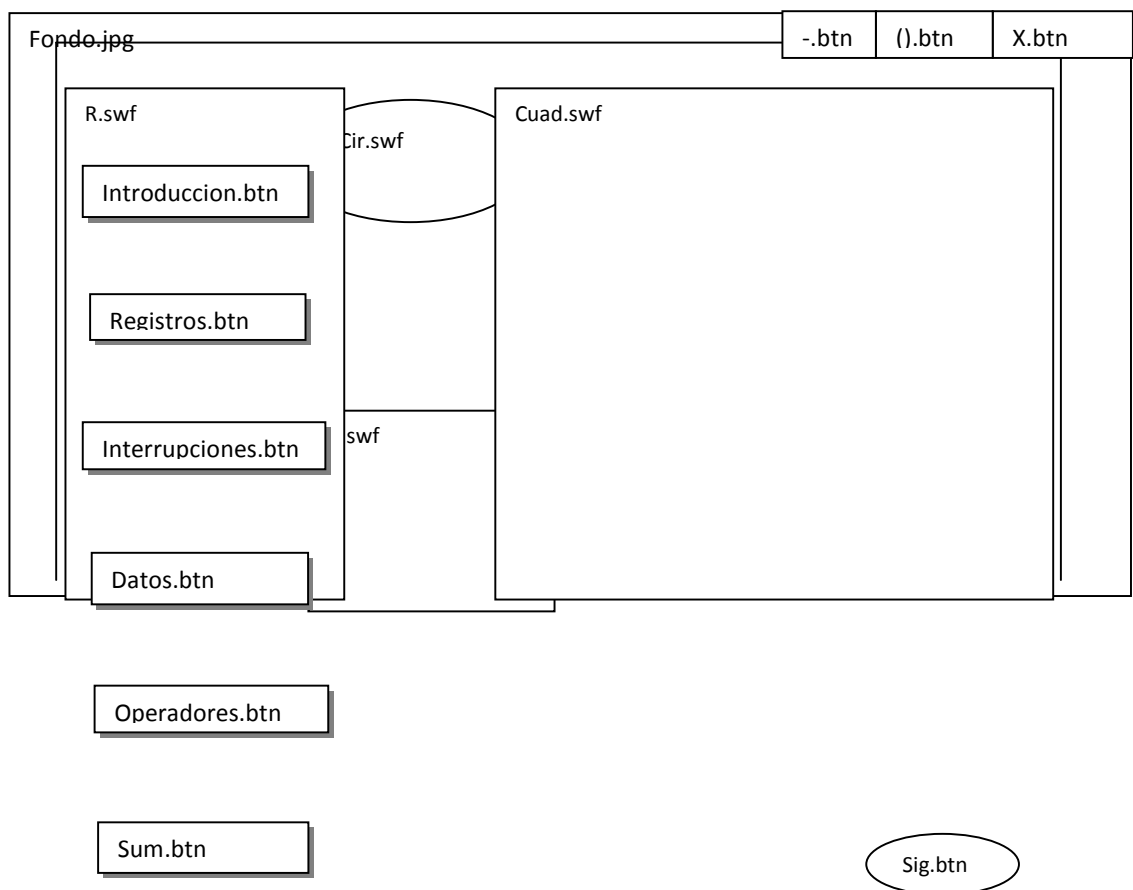
Operadores.btn

Sum.btn

---

**Figura N°41** Pantalla Introduccion

## Pantalla Registros

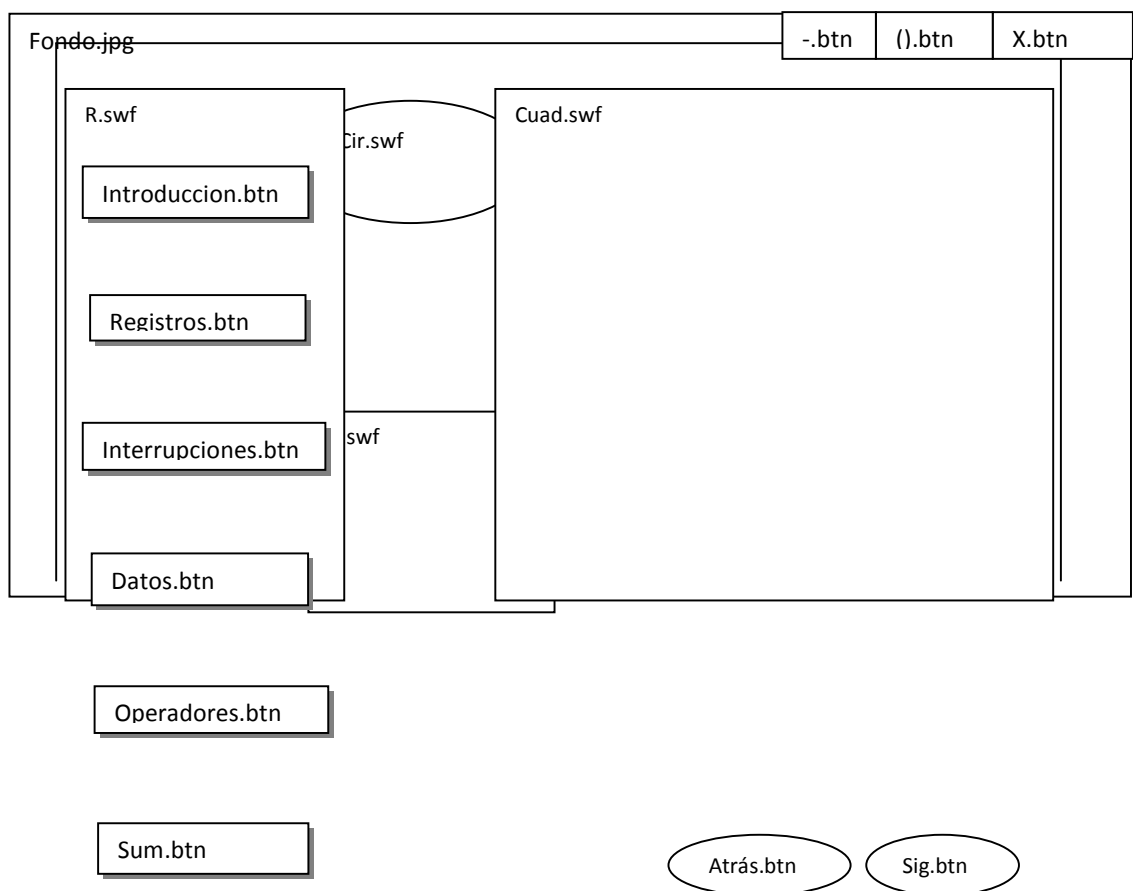




---

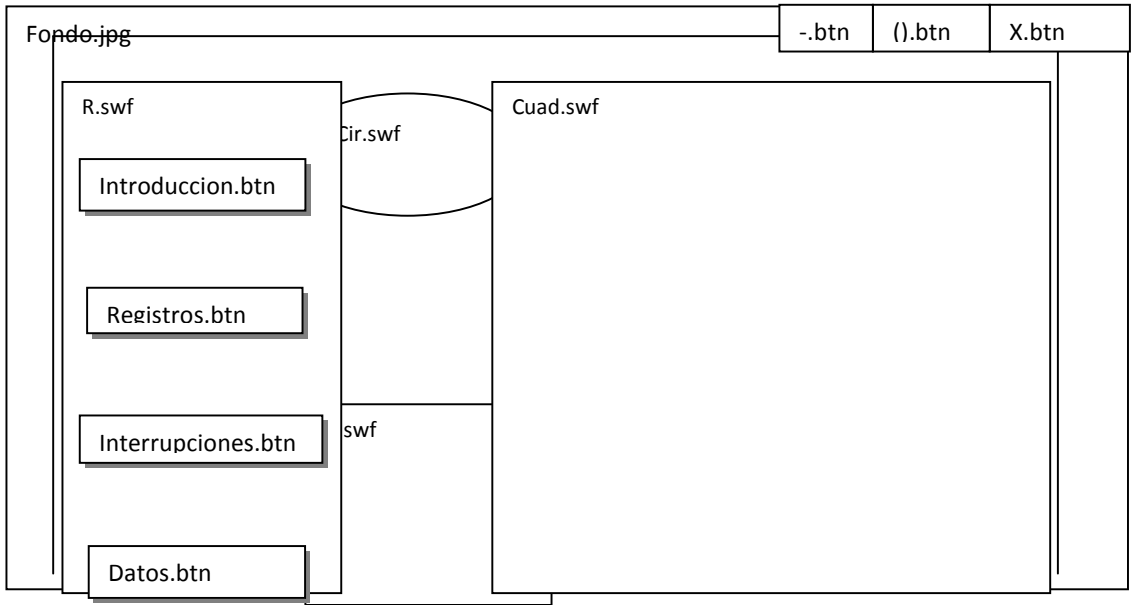
**Figura N°42** *Pantalla Registros*

## Pantalla Registros2



***Figura N°43 Pantalla Registros2***

**Pantalla interrupciones**



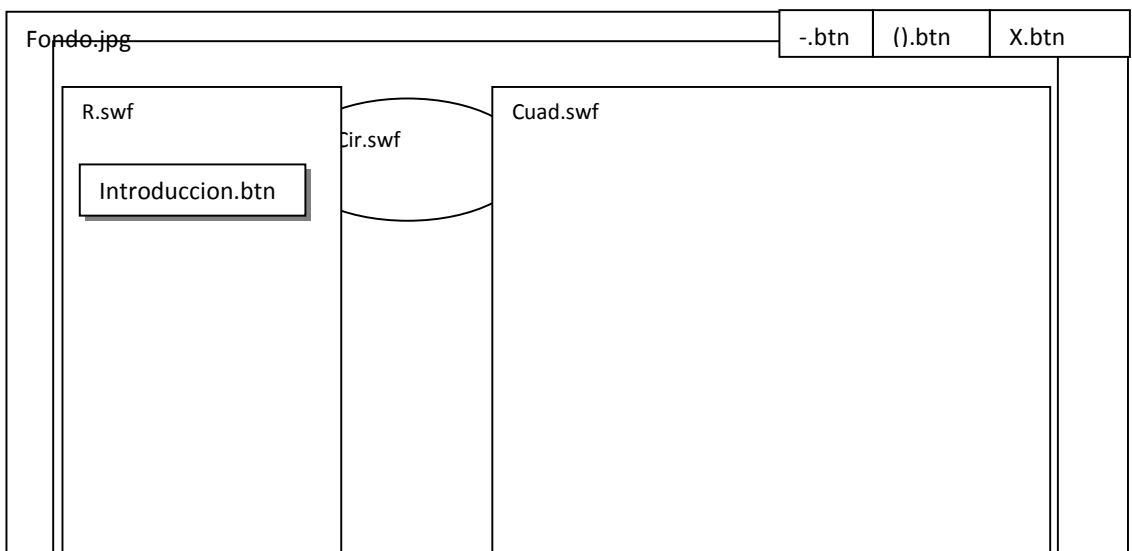
Operadores.btn

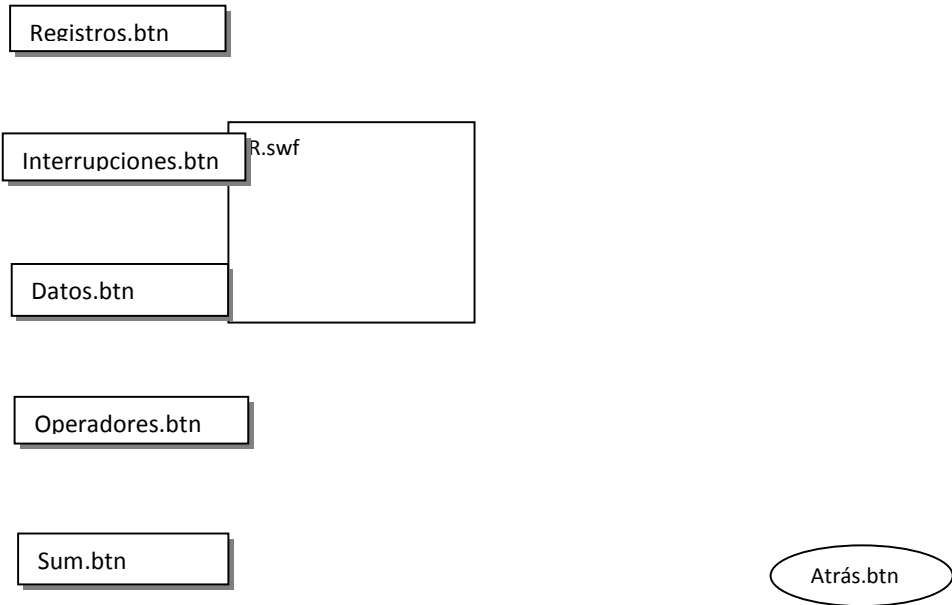
Sum.btn

Sig.btn

**Figura N°44** Pantalla Interrupciones

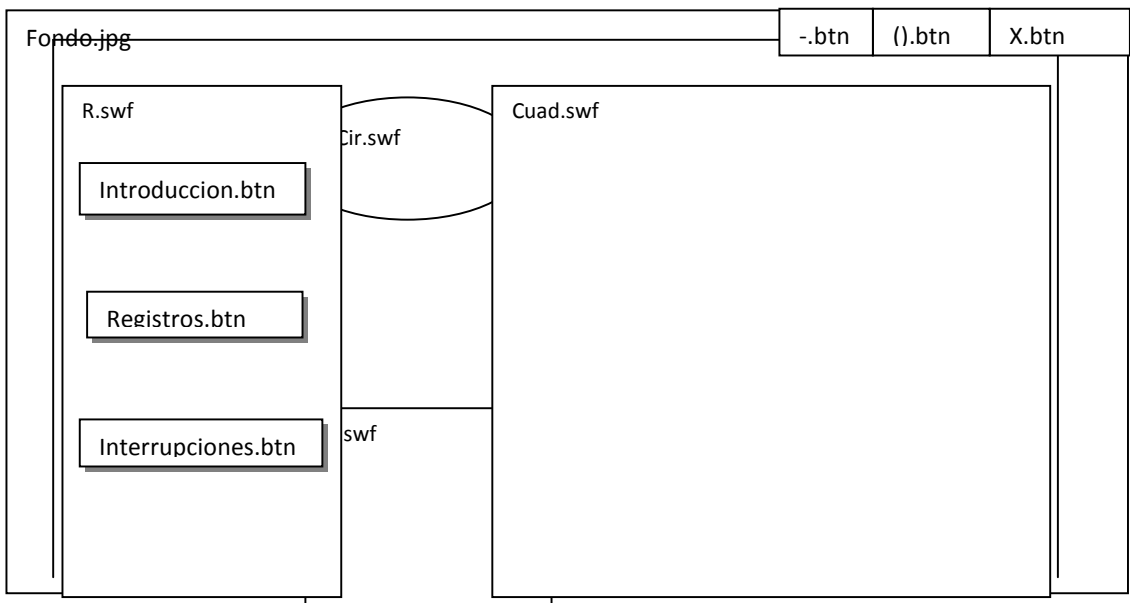
**Pantalla Interrupciones2**





**Figura N°45** Pantalla Interrupciones2

## Pantalla Datos



Datos.btn

Operadores.btn

Sum.btn

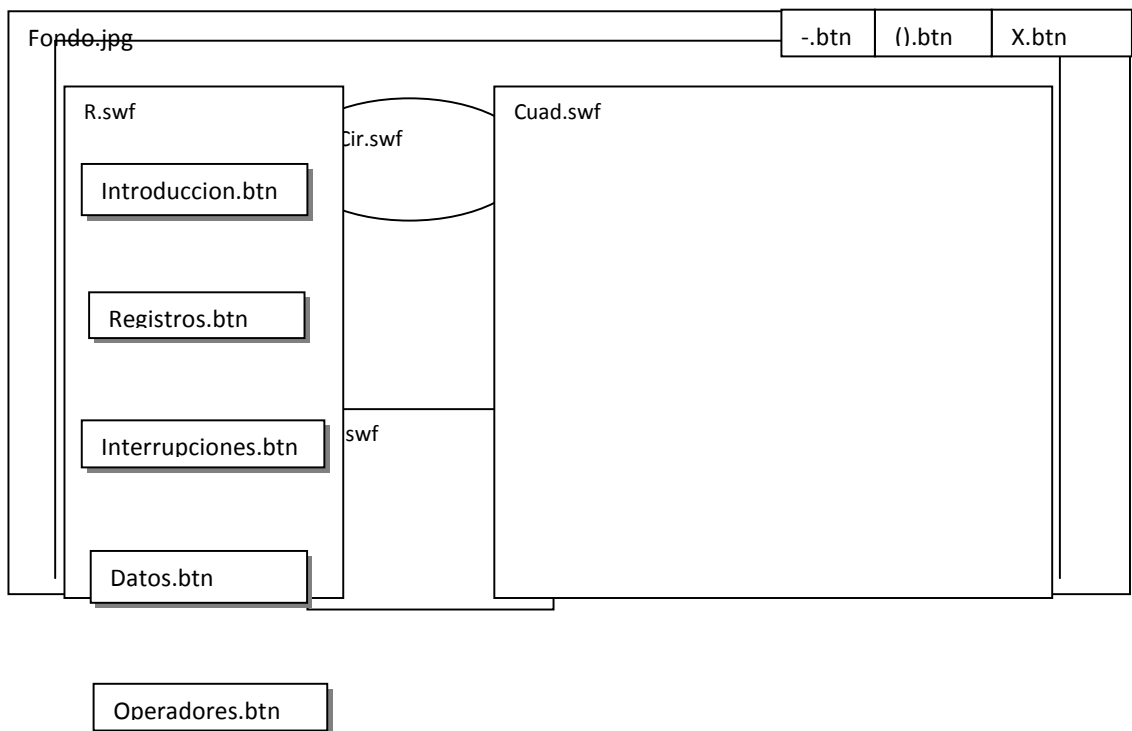
Sig.btn

---

**Figura N°46** Pantalla Datos



## Pantalla Datos2



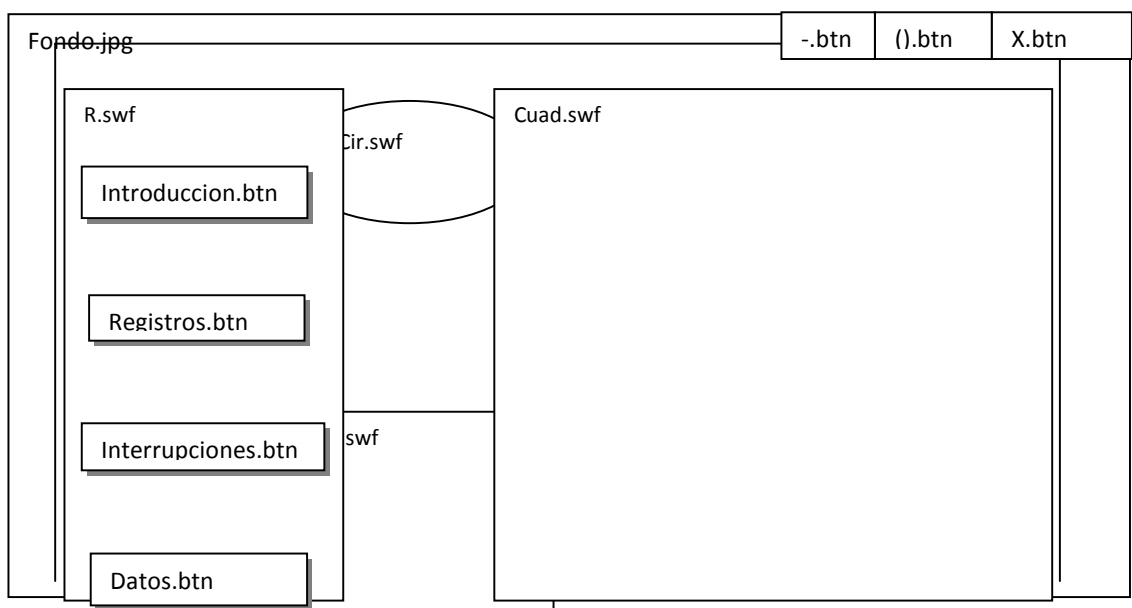
Sum.btn

Atrás.btn

---

**Figura N°47** Pantalla Datos2

## Pantalla Operadores



Operadores.btn

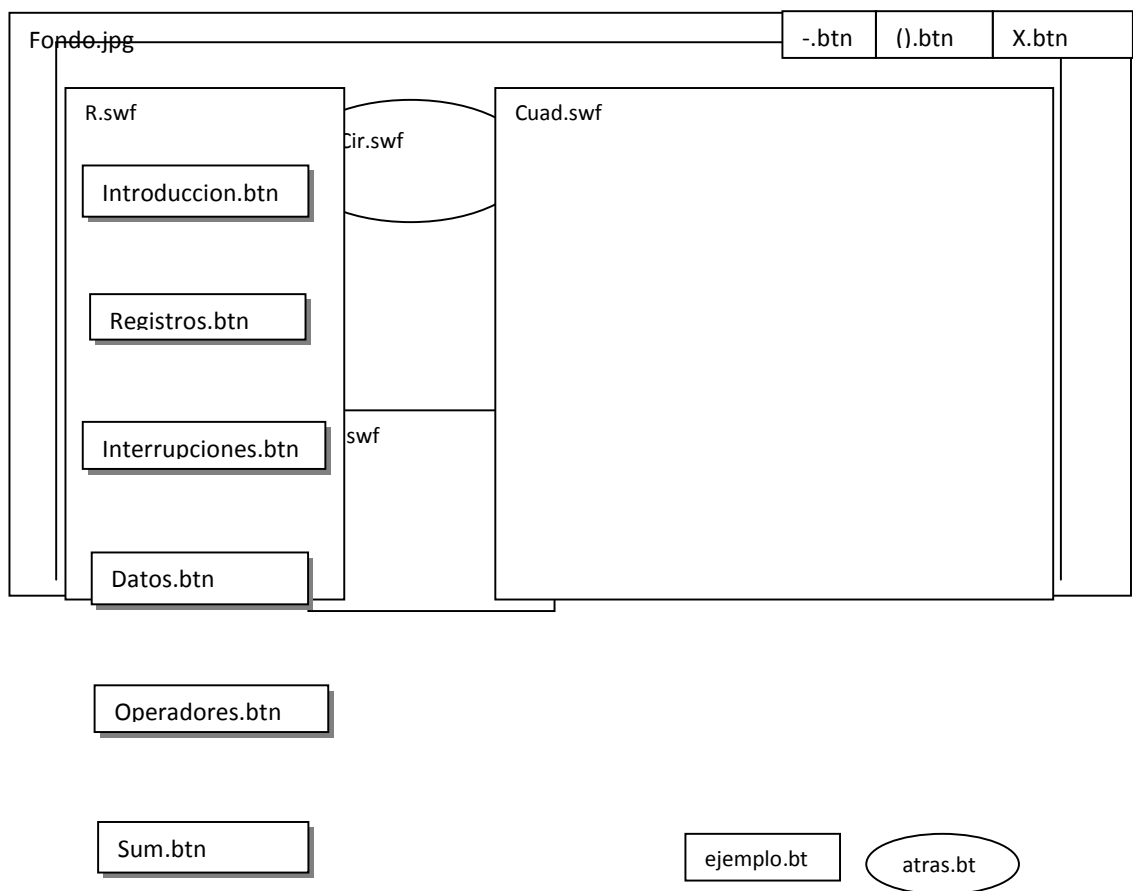
Sum.btn

Sig.btn



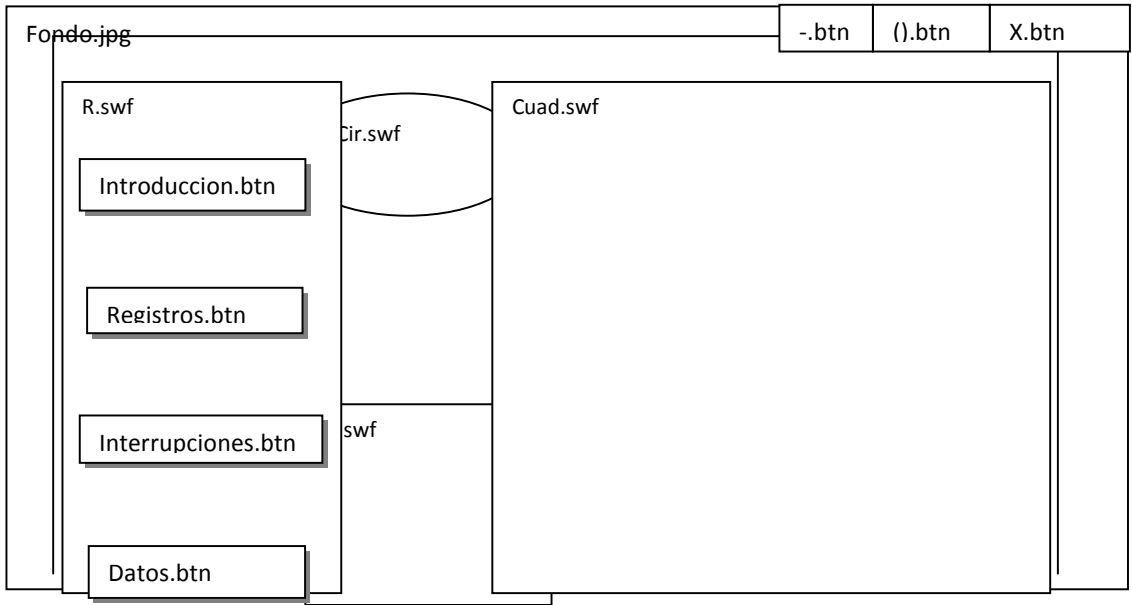
**Figura N°48** *Pantalla Operadores*

## Pantalla Operadores2



***Figura N°49 Pantalla Operadores2***

**Pantalla Sum**



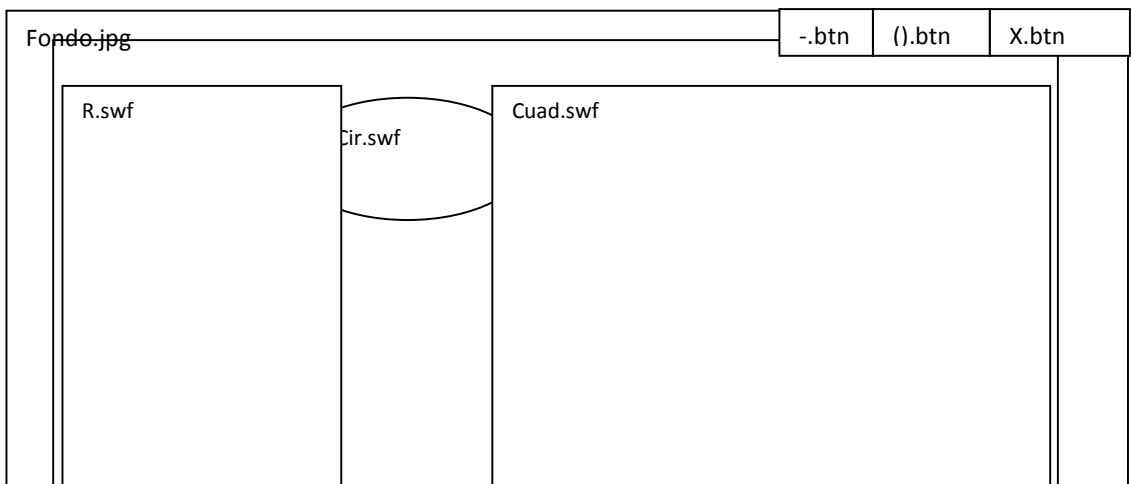
Operadores.btn

Sum.btn

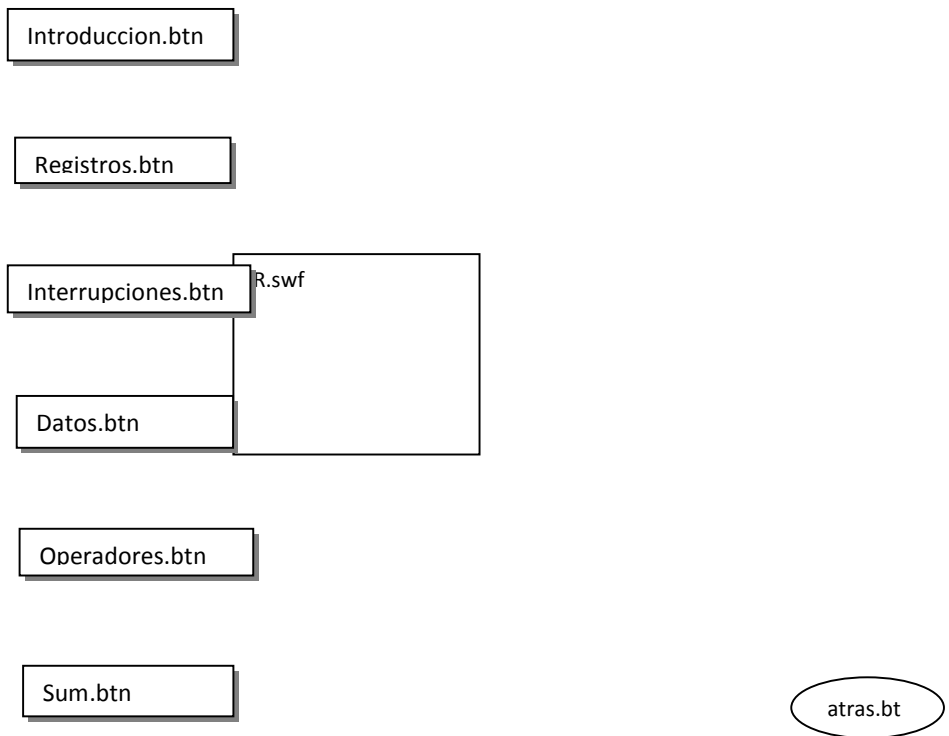
Sig.btn

**Figura N°50** Pantalla Sum

**Pantalla Sum2**

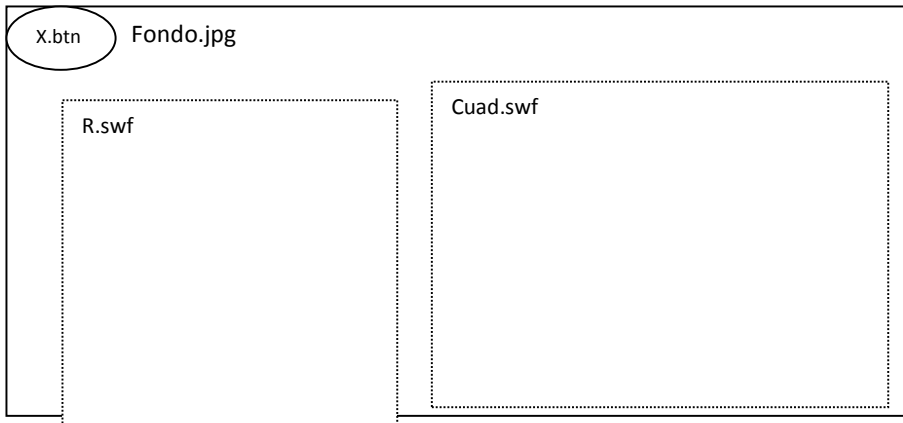






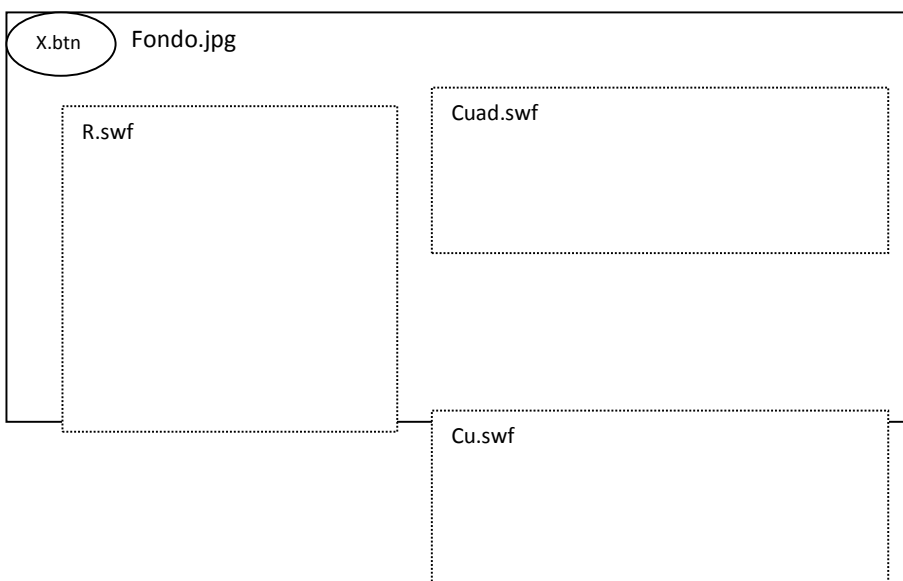
**Figura N°51** Pantalla Sum2

**Pantalla Ejemplo**



**Figura N°52** Pantalla Ejemplo

**Pantalla Ejemplo2**



**Figura N°53 Pantalla Ejemplo2**

**II.1.3.1.2.5. Sincronización Multimedia**

**Pantalla Principal**

Fondo		
Escudo		
Eva		
Texto 1		
Texto 2		
Texto 3		
Texto 4		
Entrar		
Sombra		

0s                  1s                  10s                  20s                  30(s)                  n(s)

**Figura N°53 Sincronización Multimedia Pantalla Principal**

**Pantalla General**



Fondo	
Texto1	
Texto 2	
Pd	
Tema1	
Tema2	
Tema3	
Tema4	
Golsario	
Video	
Portatil	

0s                  1s                  10s                  25s                  n(s)

**Figura N°54** Sincronización Multimedia Pantalla General

**Pantalla A1**

Sombra1	
Texto	
Fondo	
Ca1	
Ca2	

Ca3	
Ca4	
Ca5	
Ca6	
Ca7	
Ca8	
Ca9	
Ca10	

0s      10s      20s      25s      n(s)

**Figura N°55** Sincronización Multimedia Pantalla A1

**Pantalla A2**

Sombra1	
Texto	
Fondo	
Ca1	
Ca2	
Ca3	
Ca4	

0s      10s      15s      27s      n(s)

**Figura N°56** Sincronización Multimedia Pantalla A2

**Pantalla A3**

Sombra1	
Texto	
Fondo	
Ca1	
Fle1	
Fle2	

0s      10s      15s      20s      n(s)

**Figura N°57** Sincronización Multimedia Pantalla A3

**Pantalla A4**

Sombra1	
Texto	
Fondo	
Ca1	

Circle	
1	
2	
3	

0s          10s          15s          22s          n(s)

**Figura N°58** Sincronización Multimedia Pantalla A4

**Pantalla A5**

Sombra1	
Texto	
Fondo	
Ca1	
Ca2	
Ca3	
Ca4	
Ca5	
Ca6	
Ca7	
Ca8	
Ca9	

Ca10	
Ca11	
Ca12	
Ca13	

0s      10s      15s      25s      n(s)

**Figura N°59** Sincronización Multimedia Pantalla A5

**Pantalla A21**

Sombra1	
Texto	
Fondo	
Ca1	
Ca2	
Ca3	
Ca4	

0s      10s      20s      27s      n(s)

**Figura N°60** Sincronización Multimedia Pantalla A21

**Pantalla A22**



Sombra1	
Texto	
Fondo	
Ca1	
Ca2	
Ca3	
Ca4	
Ca5	

0s      10s      15s      25s      n(s)

**Figura N°61** Sincronización Multimedia Pantalla A22

**Pantalla A23**

Sombra1	
Texto	
Fondo	
Ca1	
Ca2	
Ca3	

Ca4	
Ca5	
Ca6	

0s      10s      15s      20s      n(s)

**Figura N°62** Sincronización Multimedia Pantalla A23

**Pantalla A31**

Sombra1	
Texto	
Fondo	
Ca1	

0s      10s      20s      25s      n(s)

**Figura N°63** Sincronización Multimedia Pantalla A31

**Pantalla A41**

Sombra1	
Texto	
Fondo	
Ca1	
Ca2	
Ca3	

Base	
------	--

0s      10s      20s      27s      n(s)

**Figura N°64** Sincronización Multimedia Pantalla A41

**Pantalla A42**

Sombra1	
Texto	
Fondo	
Ca1	
Ca2	

0s      10s      15s      25s      n(s)

**Figura N°65** Sincronización Multimedia Pantalla A42

**Pantalla A43**

Sombra1	
Texto	
Fondo	
Ca1	
Ca2	

0s      10s      15s      25s      n(s)

**Figura N°66** Sincronización Multimedia Pantalla A43

**Pantalla A44**

Sombra1	
Texto	
Fondo	
Ca1	
Ca2	
Ca3	

0s      10s      20s      27s      n(s)

**Figura N°67** Sincronización Multimedia Pantalla A44

**Pantalla A45**

Sombra1	
Texto	
Fondo	
Ca1	
Ca2	
Ca3	
Ca4	
Ca5	
Ca6	

Ca7	
Ca8	
Ca9	
Ca10	
Ca11	

0s      10s      20s      49s      n(s)

**Figura N°68** Sincronización Multimedia Pantalla A45

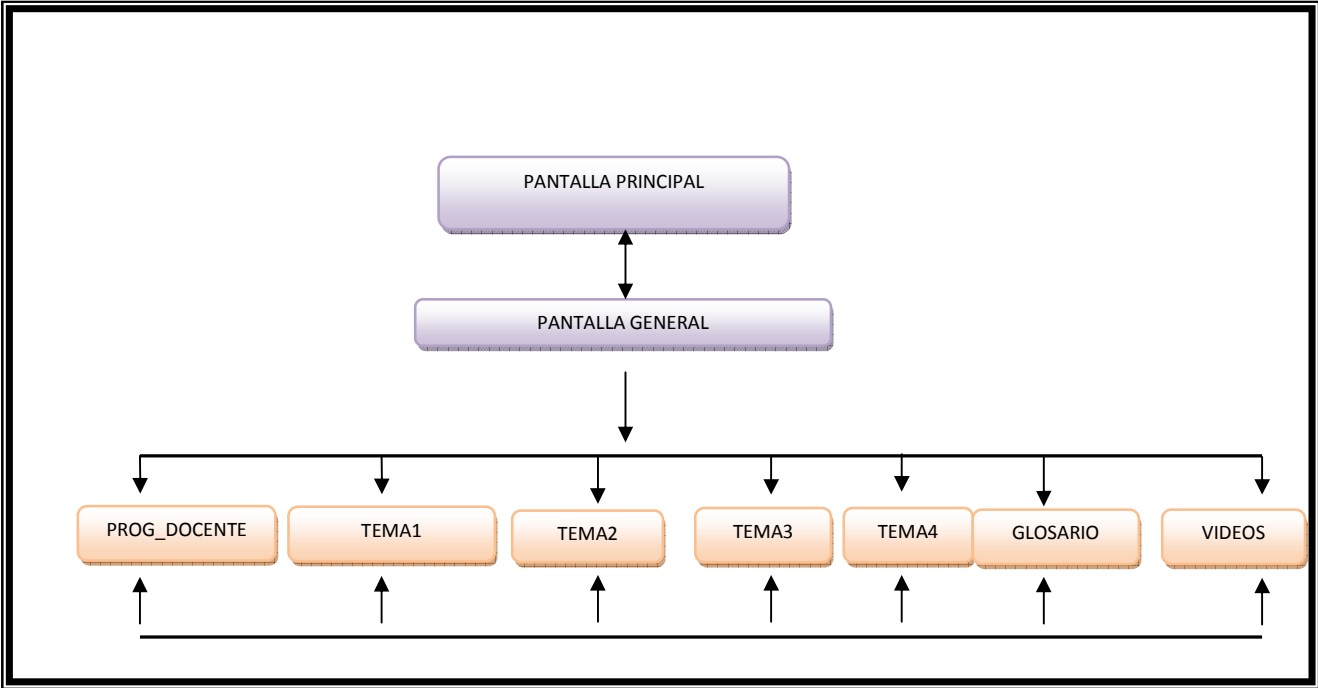
**Pantalla Video**

Sombra1	
Fondo	
Video	

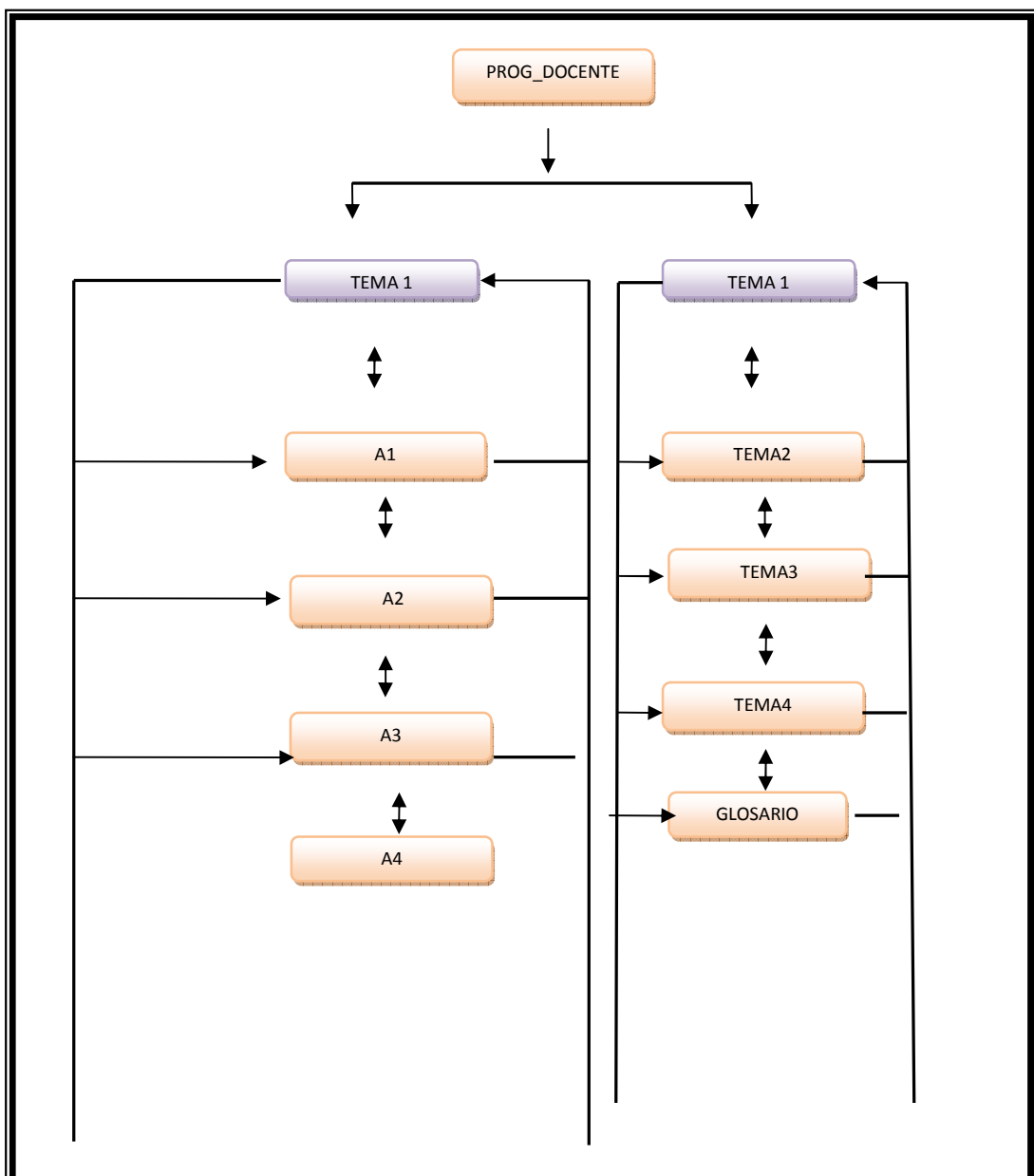
0s      10s      50s      240s      n(s)

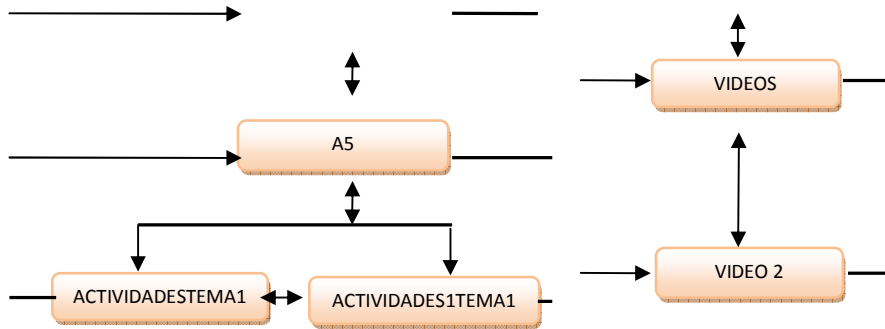
**Figura N°69** Sincronización Multimedia Pantalla Video

**II.1.3.1.2.6. Diseño Funcional (Mapa de Navegación)**



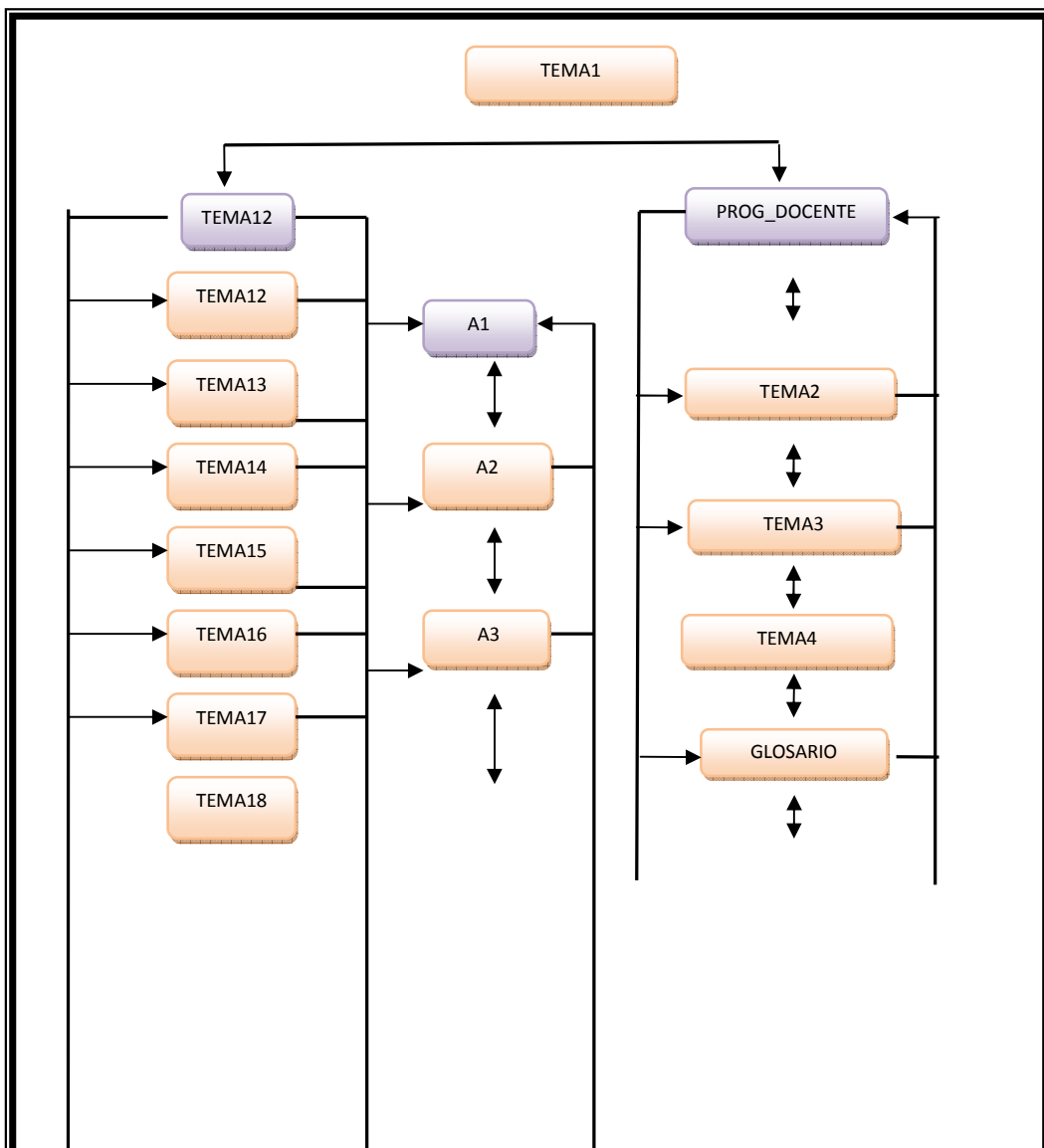
*Figura N • 40 Mapa Navegacional General*



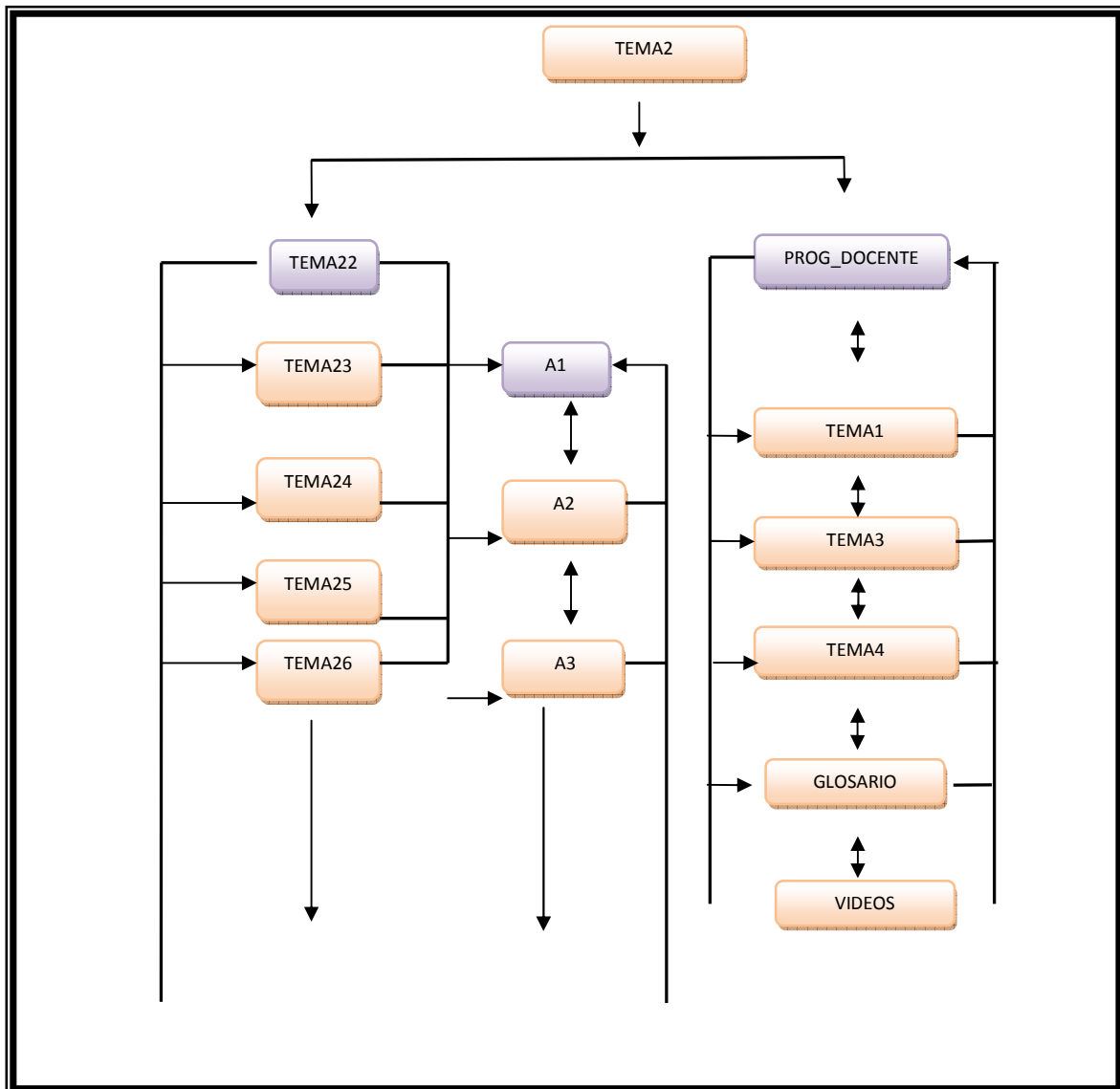
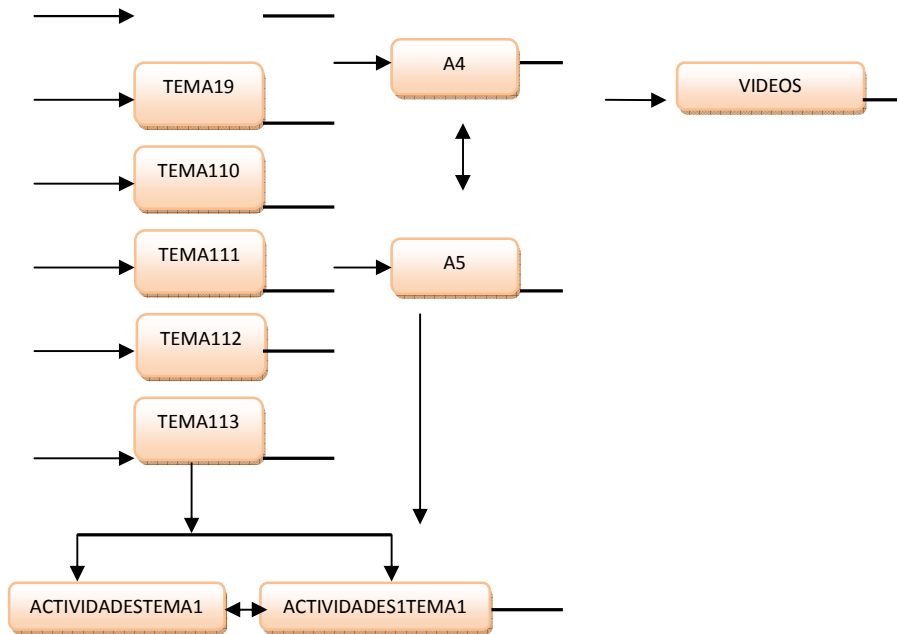


*Figura N • 41 Mapa Navegacional Prog\_Docente*

*Figura N • 42 Mapa Navegacional Tema1*







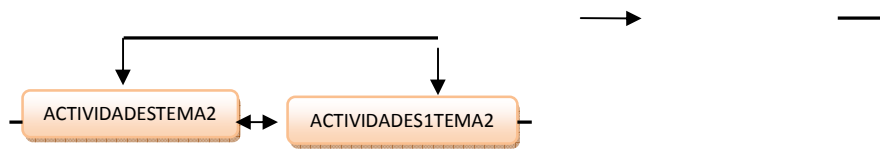
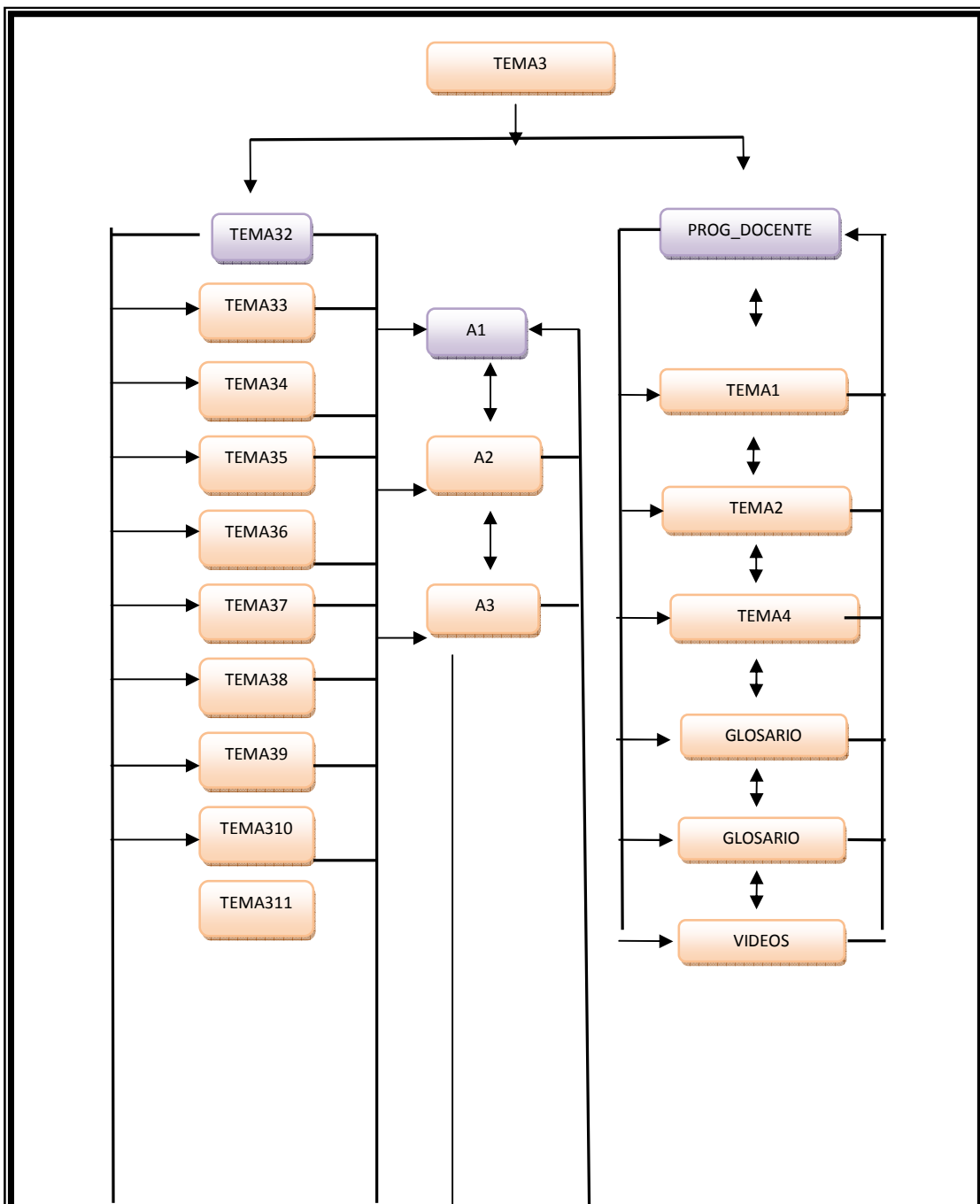
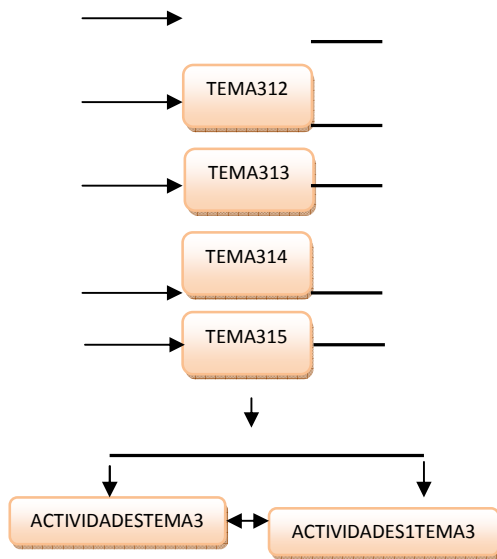
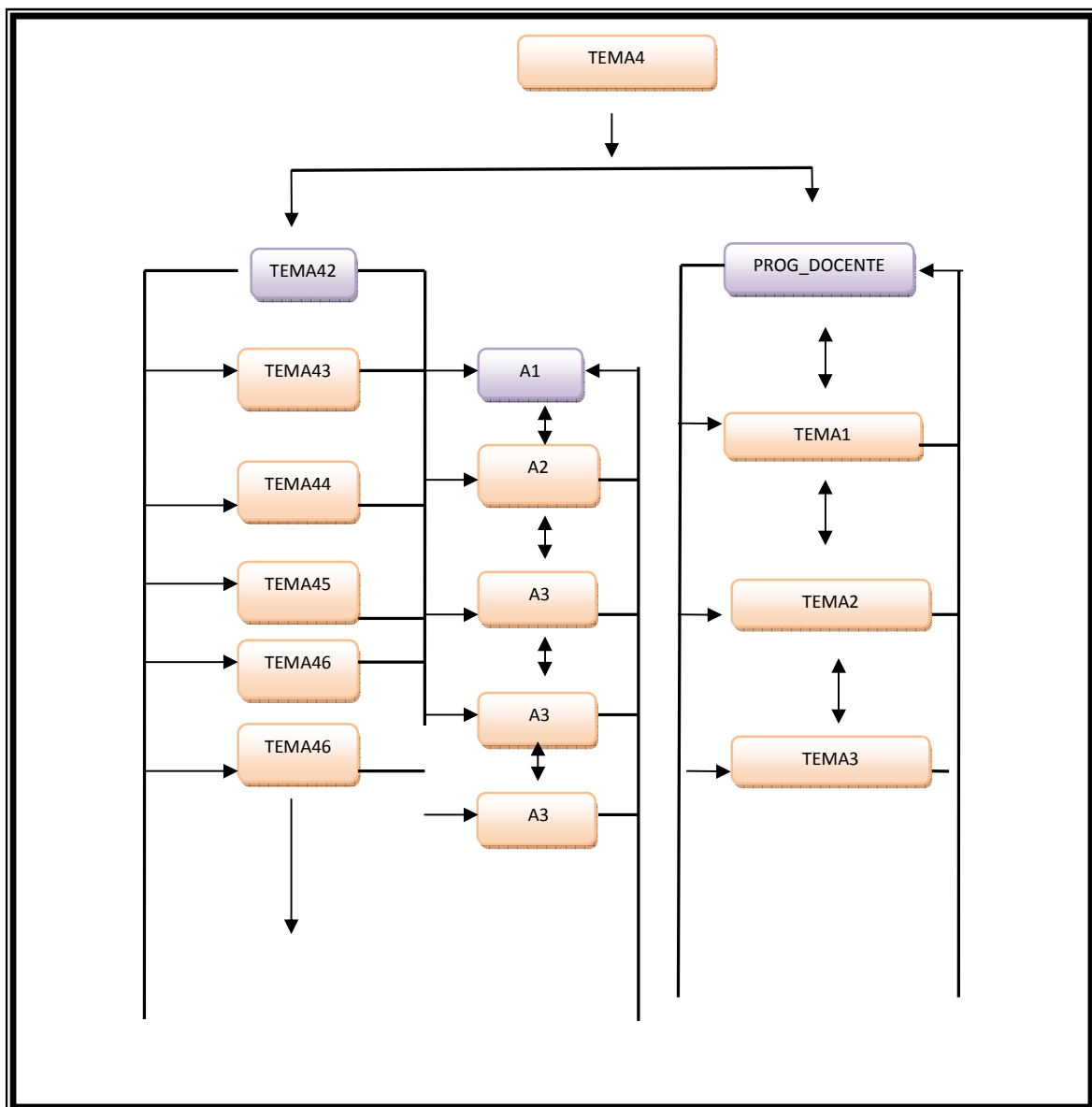


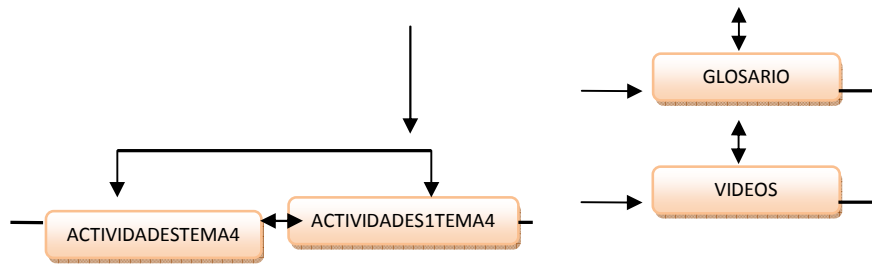
Figura N • 43 Mapa Navegacional Tema2





*Figura N • 44 Mapa Navegacional Tema3*





*Figura N • 45 Mapa Navegacional Tema4*

### II.1.3.1.2.7. 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 Premier, Sound, Forge, Switch, Adobe PhotoShop, Switch.

#### 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.

En este sistema se considera: **Adobe Fotoshop, camtasia, Switch, Sound Forge y otros.**

**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 para el desarrollo del proyecto es: **Adobe Flash, Director** que están básicamente orientadas 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.

### **Motores de búsqueda**

**Soporte de Medias:** Una de las primeras características a mirar es la capacidad de soportar distintos tipos y formatos de medias.

**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 autor 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.

**Herramientas de Gestión Logística:** Son necesarias para ayudar a organizar elementos de contenido, registrar las versiones y calcular los límites de almacenamiento.

Entre los motores de búsqueda que soportan este sistema media están: Mozilla Firefox e Internet Explorer.

## **III.1 Componente 2: “Texto asociado a la Materia Arquitectura de las Computadoras elaborado”**

### **III.1.1 Marco Teórico**

#### **III.1.1.1 Tipos de publicaciones Didácticos e Impresos**

##### **III.1.1.1.1 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 esta compuesto exclusivamente de texto, y otras veces contienen una mezcla de elementos visuales y textuales.

##### **III.1.1.1.2 Tipos de libros**

- Los libros de texto
- Los libros de Consulta

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

#### **III.1.1.1.3 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 trasportar.

#### **III.1.1.1.4 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.

### **III.1.1.2 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.

#### **III.1.1.2.1 Ventajas de las revistas**

- Contiene gran variedad de artículos y gran calidad en sus noticias y reportajes.
- Un uso distinto del color y un verdadero deleite para los ojos.

- Las fotografías e ilustraciones muchas veces hermosas o dramáticamente testimoniales.
- Fomenta la lectura y la hace más amena, pos 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.

#### **III.1.1.2.2 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.

#### **III.1.1.3 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.

#### **III.1.1.3.1 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.

#### **III.1.1.3.2 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.

#### **III.1.1.4 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.

#### **III.1.1.5 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.

#### **III.1.1.6 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.

#### III.1.1.6.1 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 hipertextuales, 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).

### **III.1.1.7 Organización de un texto.**

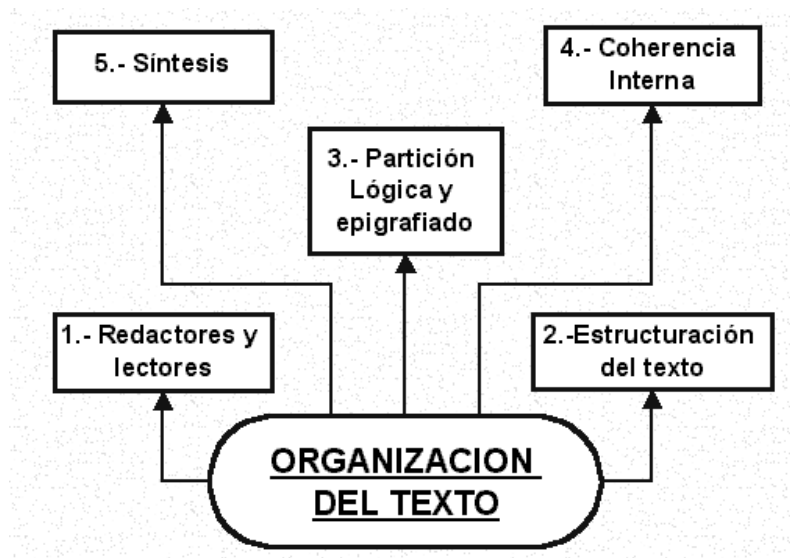
#### **III.1.1.7.1 Partes del libro:**

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, reimpressiones, 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 N • 4 Organización del texto*

### **III.1.1.7.2 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 subsecciones 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.

### **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.

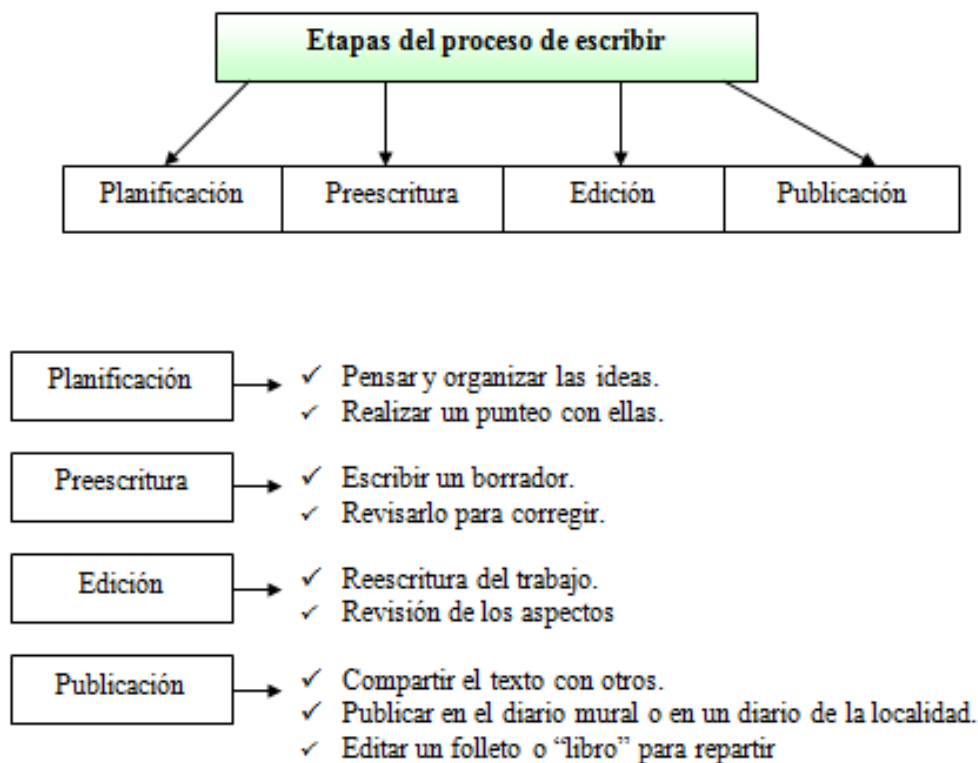
Por un lado, los lectores tienen poco tiempo y la atención que pueden prestar a cada documento es escasa. Por otro, cuanto más reducida sea la información, más eficaz será la comunicación.

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

### III.1.1.7.3 Estrategias de Producción de textos



*Figura N • 5 Esquema Estrategias de producción*

### III.1.1.8 Descripción de la asignatura y el programa docente.

#### III.1.1.8.1 PROGRAMA DOCENTE

**CARRERA** : INGENIERÍA INFORMÁTICA

**MATERIA** : ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS

**SIGLA** : IEL222

**NIVEL** : 4to SEMESTRE

**HRS/TEÓRICAS : 3**

**HRS/PRÁCTICAS : 2**

**HRS/SEMANA : 5**

### **1. FUNDAMENTACIÓN DE LA MATERIA**

La materia permite que el estudiante adquiera conocimientos y habilidades de importancia para el ejercicio profesional en cuanto la misma tributa a objetivos terminales como la selección y aplicación de tecnologías a sistemas informáticos, tomando en cuenta costo, calidad y rendimiento.

El requisito de la materia es Teoría de Autómatas y Lenguajes Formales (INF-212) del tercer semestre.

La materia contiene material que constituye base para las materias de Redes I, II y III y la electiva Control Digital.

### **2. OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA**

Al aprobar el curso, el estudiante estará preparado para:

- ✓ Identificar, instalar, configurar y describir las funciones de los componentes de una computadora y sus periféricos.
- ✓ Dimensionar y seleccionar los componentes de acuerdo a las necesidades reales de los usuarios y de las aplicaciones de software.
- ✓ Programar al microprocesador en lenguaje de bajo nivel.

### **3. MÉTODOS DE ENSEÑANZA**

La materia comprende temas teóricos y prácticos motivo por el que se emplearán diferentes métodos de enseñanza. En general, la presentación de cada contenido se

realizará mediante el método expositivo; se realizarán presentaciones prácticas específicas, con el uso de medios audiovisuales, en los temas prácticos; se fomentará la participación de los estudiantes mediante tareas asignadas y la discusión grupal y se aplicará la elaboración conjunta y la retroalimentación para ajustar el proceso enseñanza – aprendizaje.

#### **4. MEDIOS DE ENSEÑANZA**

Dependiendo de los contenidos, se emplearán diferentes medios de enseñanza, entre ellos:

- ✓ Pizarra
- ✓ Cañón de proyección
- ✓ Computadora
- ✓ Software especializado para la materia

#### **5. SISTEMA DE EVALUACIÓN**

En estricta aplicación a las disposiciones generales de evaluación establecidas por la U.A.J.M.S., se contempla la Evaluación Continua y las Mesas.

La planificación de la Evaluación Continua contempla las siguientes actividades y ponderaciones respectivamente:

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>PONDERACIÓN</b>
Participación	10 %
Prueba Presencial	20 %

Demostración	30 %
Tarea	20 %
Trabajo de investigación	20 %

## **6. INSTRUMENTACIÓN**

El desarrollo de los temas consistirá, en general, de una fase introductoria, una parte expositiva, una etapa de discusión y análisis grupal, resolución de ejercicios tipo y un ajuste y encuadre final.

En los temas prácticos se empleará software especializado para comprobar los conceptos teóricos.

## **7. INVESTIGACIÓN**

El elevado contenido teórico de la materia y el avance la tecnología de las computadoras, brinda la oportunidad de la realización de trabajos de investigación documental, lo que permitirá adquirir una visión real y actualizada de esta área.

## **8. BIBLIOGRAFÍA**

- ✓ Morris Mano “Diseño Digital”
- ✓ Morris Mano “Arquitectura de computadoras”
- ✓ José María Angulo “Microprocesadores”
- ✓ Morris Mano “Ingeniería computacional”
- ✓ Alcalde E. “Arquitectura de computadoras”

## **9. CONTENIDO DEL PROGRAMA**

## **Tema 1: Memorias**

1. Introducción
2. Función de las memorias
3. Clasificación
4. Estructura interna de una memoria RAM
5. Tipos de memorias RAM
6. Estructura de una memoria ROM
7. Tipos de memorias ROM
8. Conexionado de memorias
9. Memoria Cache
10. Jerarquía de memorias
11. Mapa de memoria de una computadora.

## **TEMA 2: El microprocesador**

1. Introducción
2. Función del microprocesador
3. Clasificación
4. Estructura del microprocesador
5. La Unidad Lógica Aritmética
6. Los Registros
7. La Unidad de Control

8. Microinstrucciones
9. Conjunto de instrucciones
10. Operación de un microprocesador
11. Programación en Ensamblador
12. Estructura superescalar
13. Microprocesadores CISC Y RISC.

### **TEMA 3: Arquitectura de una computadora**

1. Introducción
2. Estructura general de una computadora
3. Sistema de buses
4. El BIOS
5. El reloj de tiempo real
6. El controlador de interrupciones
7. El controlador de acceso directo a memoria
8. El USART
9. El controlador de periféricos en paralelo
10. El Chipset.

### **TEMA 4: Unidades Periféricas**

1. Introducción
2. Los controladores de dispositivos periféricos

3. Tarjetas de expansión
4. Las unidades de almacenamiento:
5. La unidad de disco flexible
6. La unidad de disco duro
7. La unidad de CD-ROM
8. Los puertos serie y paralelo
9. El ratón
10. El teclado
11. El monitor
12. La impresora



## **III.2 Componente 2: “Texto asociado a la Materia Arquitectura de computadoras elaborado”**

### **III.2.1 Propuesta de Componente “Texto asociado a la Materia Arquitectura de las Computadoras”**

#### **III.2.1.1 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 Arquitectura de computadoras se 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 Arquitectura de Computadoras no están disponibles en forma permanente para los estudiantes.

#### **III.2.1.2 Solución.-**

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

#### **Organización del texto.**

La organización del texto de la materia de Arquitectura de las Computadoras es de la siguiente forma:

#### **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 autor y recopilador del texto y el año.

- [Contraportada](#). Es la página u hoja de propiedad literaria o copyright, editor, fechas de las ediciones del libro, reimpressiones, depósito legal, título en original si es una traducción, créditos de diseño, etc.
- [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 y reverso numerados.
- [Bibliografía](#)

### **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 subsecciones 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.

### **Contenido del Texto**

El texto de la Materia Arquitectura de las Computadoras 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 contener esta materia gran parte de práctica.

### **Objetivo de la Materia**

El objetivo de la materia es preparar al estudiante para:

- ✓ Identificar, instalar, configurar y describir las funciones de los componentes de una computadora y sus periféricos.
- ✓ Dimensionar y seleccionar los componentes de acuerdo a las necesidades reales de los usuarios y de las aplicaciones de software.

Programar al microprocesador en lenguaje de bajo nivel.

El texto de la materia responde al objetivo de la materia teniendo una completa recopilación de las bases fundamentales para realizar las diversas tareas y practicas.

### **Enfoque Pedagógico del Libro**

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 equilibración dinámica, de conflictos cognitivos de acomodación y asimilación.

### **III.2.2 Público Objetivo**

Los principales favorecidos con el texto guía de la materia Arquitectura de las Computadoras que vamos a realizar son:

- Estudiantes
- Docentes

### **III.2.3 Beneficios Directos e Indirectos**

Los principales beneficiarios son los estudiantes y docentes no solo de la materia Arquitectura de las Computadoras 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.

### **III.2.4 Conclusión**

Debido al escaso material actualizado, poco didáctico, que existe para el desarrollo de la materia Arquitectura de las Computadoras 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.

## **IV.1 Componente 3: “La materia Arquitectura de las Computadoras, adaptada a la plataforma Moodle”**

### **IV.1.1. Marco Teórico**

#### **IV.1.1.1 Descripción de la asignatura y programa docente**

##### **PROGRAMA DOCENTE**

<b>CARRERA</b>	: INGENIERÍA INFORMÁTICA
<b>MATERIA</b>	: ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS
<b>SIGLA</b>	: IEL222
<b>NIVEL</b>	: 4to SEMESTRE
<b>HRS/TEÓRICAS</b>	: 3
<b>HRS/PRÁCTICAS</b>	: 2
<b>HRS/SEMANA</b>	: 5

#### **1. FUNDAMENTACIÓN DE LA MATERIA**

La materia permite que el estudiante adquiera conocimientos y habilidades de importancia para el ejercicio profesional en cuanto la misma tributa a objetivos terminales como la selección y aplicación de tecnologías a sistemas informáticos, tomando en cuenta costo, calidad y rendimiento.

El requisito de la materia es Teoría de Autómatas y Lenguajes Formales (INF-212) del tercer semestre.

La materia contiene material que constituye base para las materias de Redes I, II y III y la electiva Control Digital.

## **2. OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA**

Al aprobar el curso, el estudiante estará preparado para:

- ✓ Identificar, instalar, configurar y describir las funciones de los componentes de una computadora y sus periféricos.
- ✓ Dimensionar y seleccionar los componentes de acuerdo a las necesidades reales de los usuarios y de las aplicaciones de software.
- ✓ Programar al microprocesador en lenguaje de bajo nivel.

## **3. MÉTODOS DE ENSEÑANZA**

La materia comprende temas teóricos y prácticos motivo por el que se emplearán diferentes métodos de enseñanza. En general, la presentación de cada contenido se realizará mediante el método expositivo; se realizarán presentaciones prácticas específicas, con el uso de medios audiovisuales, en los temas prácticos; se fomentará la participación de los estudiantes mediante tareas asignadas y la discusión grupal y se aplicará la elaboración conjunta y la retroalimentación para ajustar el proceso enseñanza – aprendizaje.

## **4. MEDIOS DE ENSEÑANZA**

Dependiendo de los contenidos, se emplearán diferentes medios de enseñanza, entre ellos:

- ✓ Pizarra
- ✓ Cañón de proyección
- ✓ Computadora
- ✓ Software especializado para la materia

## **5. SISTEMA DE EVALUACIÓN**

En estricta aplicación a las disposiciones generales de evaluación establecidas por la U.A.J.M.S., se contempla la Evaluación Continua y las Mesas.

La planificación de la Evaluación Continua contempla las siguientes actividades y ponderaciones respectivamente:

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>PONDERACIÓN</b>
Participación	10 %
Prueba Presencial	20 %
Demostración	30 %
Tarea	20 %
Trabajo de investigación	20 %

## **6. INSTRUMENTACIÓN**

El desarrollo de los temas consistirá, en general, de una fase introductoria, una parte expositiva, una etapa de discusión y análisis grupal, resolución de ejercicios tipo y un ajuste y encuadre final.

En los temas prácticos se empleará software especializado para comprobar los conceptos teóricos.

## **7. INVESTIGACIÓN**

El elevado contenido teórico de la materia y el avance la tecnología de las computadoras, brinda la oportunidad de la realización de trabajos de investigación documental, lo que permitirá adquirir una visión real y actualizada de esta área.

## **8. BIBLIOGRAFÍA**

- ✓ Morris Mano “Diseño Digital”
- ✓ Morris Mano “Arquitectura de computadoras”
- ✓ José María Angulo “Microprocesadores”
- ✓ Morris Mano “Ingeniería computacional”
- ✓ Alcalde E. “Arquitectura de computadoras”

## **9. CONTENIDO DEL PROGRAMA**

### **Tema 1: Memorias**

Introducción

Función de las memorias

Clasificación

Estructura interna de una memoria RAM

Tipos de memorias RAM

Estructura de una memoria ROM

Tipos de memorias ROM

Conexionado de memorias

Memoria Cache

Jerarquía de memorias

Mapa de memoria de una computadora.



## **TEMA 2: El microprocesador**

Introducción

Función del microprocesador

Clasificación

Estructura del microprocesador

La Unidad Lógica Aritmética

Los Registros

La Unidad de Control

Microinstrucciones

Conjunto de instrucciones

Operación de un microprocesador

Programación en Ensamblador

Estructura superescalar

Microprocesadores CISC Y RISC.

## **TEMA 3: Arquitectura de una computadora**

Introducción

Estructura general de una computadora

Sistema de buses

El BIOS

El reloj de tiempo real

El controlador de interrupciones

El controlador de acceso directo a memoria

El USART

El controlador de periféricos en paralelo

El Chipset.

#### **TEMA 4: Unidades Periféricas**

Introducción

Los controladores de dispositivos periféricos

Tarjetas de expansión

Las unidades de almacenamiento:

La unidad de disco flexible

La unidad de disco duro

La unidad de CD-ROM

Los puertos serie y paralelo

El ratón

El teclado

El monitor

La impresora

## **IV.1.1.2 E-learning**

### **IV.1.1.2.1 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.

#### **IV.1.1.2.2 Que 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 vertebradores 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.

#### **IV.1.1.2.3 Características de E-learning**

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

- **Interactividad:** conseguir que la persona que esta 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 numero 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 ultimo 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 multi-idioma*: 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.

#### **IV.1.1.2.4 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 tests 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 en 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.

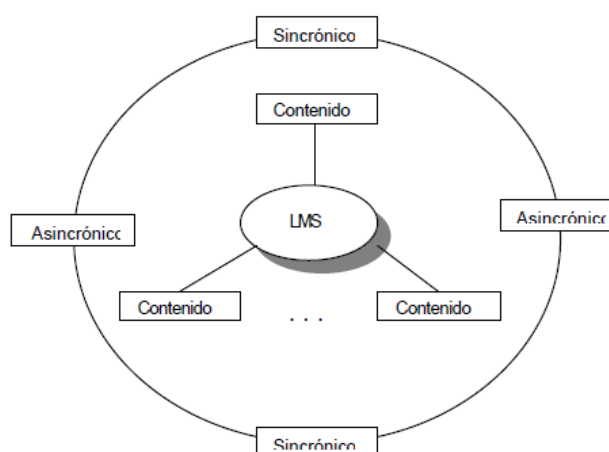
- **Sistemas de comunicación sincrónica y asincrónica**

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 de la siguiente manera:



*Figura N°6 Esquema E-learning*

#### **IV.1.1.2.5 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:**

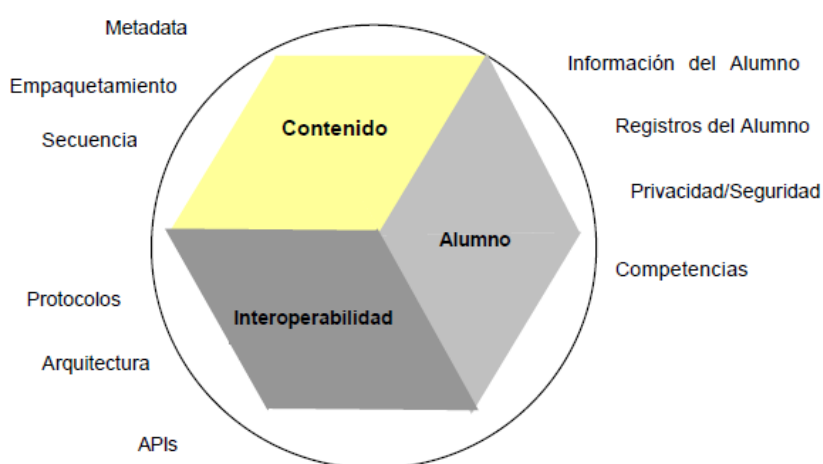
Estructuras de los contenidos, empaquetamiento de contenidos, seguimiento de los resultados.

## 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 N° 7**

### *Componentes 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.

#### **IV.1.1.2.6. 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

#### **IV.1.1.3. Descripción del MOODLE**

##### **IV.1.1.3.1 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.

#### **IV.1.1.3.2 Entornos Virtuales de aprendizaje**

##### **IV.1.1.3.3; Que 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).

##### **- 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 conllevan 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.

#### **IV.1.1.3.4 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 entrados ellos mismos), o trabajar colaborativamente en un wiki.

Habiendo dicho esto, Moodle es lo suficientemente flexible para permitir un 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.

#### **IV.1.1.4 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 multiples 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 realizo 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.

### IV.1.1.5 Estructura de la Plataforma Moodle

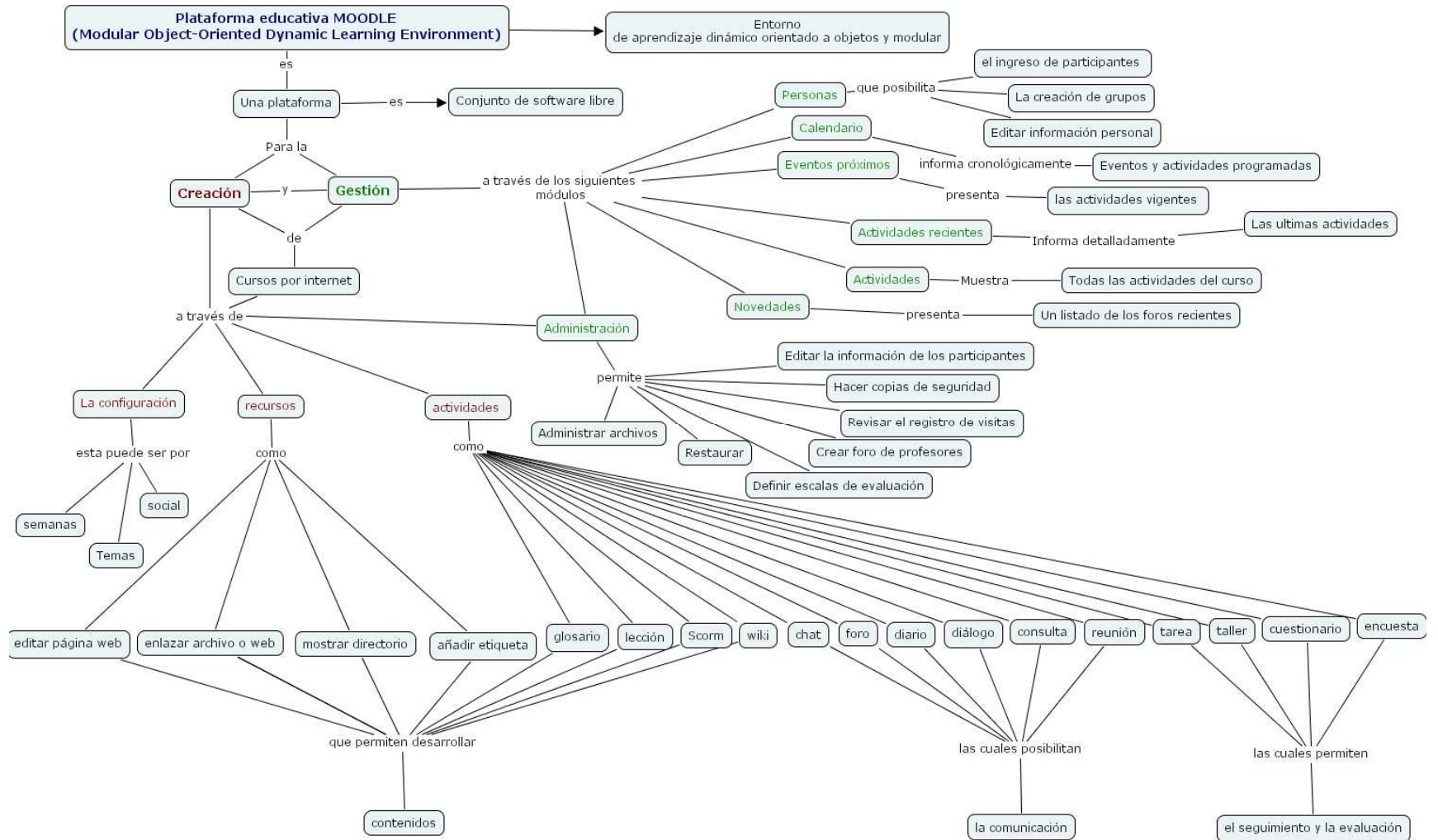


Figura N • 8 Estructura Plataforma Moodle

#### **IV.1.1.6 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.

#### **IV.1.1.7 Módulos principales en Moodle**

##### **IV.1.1.7.1 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).

#### **IV.1.1.7.2 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.

#### **IV.1.1.7.3 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.

#### **IV.1.1.7.4 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.

#### **IV.1.1.7.5 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.

#### IV.1.1.7.6 Módulo Recurso

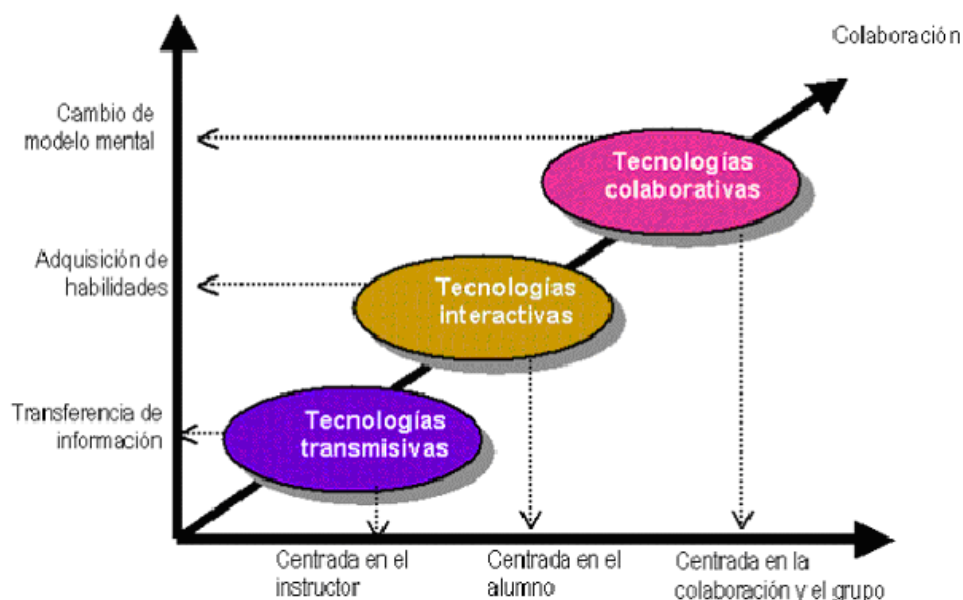
- Admite la presentación de un importante número de contenido digital, Word, Powerpoint, Flash, vídeo, sonidos, etc.
- Los archivos pueden subirse y manejarse en el servidor, o pueden ser creados sobre la marcha usando formularios web (de texto o HTML).
- Pueden enlazarse aplicaciones web para transferir datos.

#### IV.1.1.7.7 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.

#### IV.1.1.8 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.



IV.1.1.  
9  
REQU  
ERIM  
IENT  
OS

595

## 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).

#### IV.1.1.9.1 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 escalabilidad 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.

#### **IV.1.1.9.2 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

## **IV.1.1.10 Metodología de requerimientos e-licitación**

### **IV.1.1.10.1 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

#### IV.1.1.10.2 Participantes del Proyecto

Categoría	Nombres y Apellidos	Carrera/Profesión	C.I.	Firma
Director	Abigail Lucia Ramos Vargas.	Ing. Informática	7115987	

*Tabla N°1 Participantes del Proyecto*

<b>Nombre:</b> Universidad Autónoma "Juan Misael Saracho"		
<b>Dirección:</b> Calle España / Barrio El Tejar		Teléf. Oficina: 66-40265
Grupos	Descripción	Nivel
Docentes • Ing. Marcelo Céspedes.	El Encargado de Cargar los Contenidos al Multimedia	Administradores de Materia
Alumnos	Visualizan e interactúan con el multimedia.	Usuarios finales del sistema

*Tabla N°2 Participantes del Proyecto2*



#### IV.1.1.10.3 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.

#### IV.1.1.10.4 Objetivos del Sistema

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

*Tabla N°3 Gestionar persona*

<b>OBJ-02</b>	<b>Gestionar Actividades</b>
<b>Descripción</b>	El Sistema deberá brindar diversos módulos para la administración de Actividades como ser: Tareas, Consultas, Foros, Cuestionarios, Encuestas, Lecciones, etc.

<b>Estabilidad</b>	Alta
<b>Comentarios</b>	ninguno

*Tabla N°4 Gestionar Actividades*

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

*Tabla N°5 Gestionar Recursos*

#### IV.1.1.10.5 Catalogo de Requisitos del Sistema

##### IV.1.1.10.5.1 Requisitos de Almacenamiento de Información

<b>RI-01</b>	<b>Información Sobre Actividades</b>
<b>Objetivos asociados</b>	OBJ-02
<b>Requisitos asociados</b>	-
<b>Descripción</b>	El sistema deberá almacenar información correspondiente a los contenidos sobre la materia.
<b>Datos específicos</b>	Título del Contenido Tipo de Contenido: Lección, Cuestionarios, Tareas, etc. Descripción del Contenido de la Materia Fechas de creación y presentación

	Fuentes del contenido
<b>Intervalo temporal</b>	Presente
<b>Estabilidad</b>	Alta
<b>Comentarios</b>	ninguno

*Tabla N°6 Información sobre Actividades*

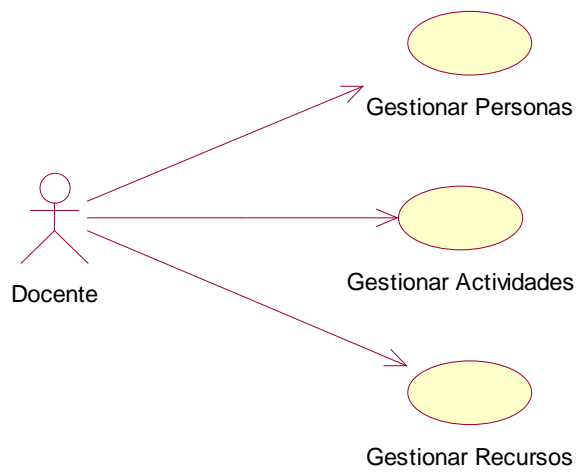
<b>RI-02</b>	<b>Información Sobre Personas</b>
<b>Objetivos asociados</b>	OBJ-01
<b>Requisitos asociados</b>	-
<b>Descripción</b>	El sistema deberá almacenar información correspondiente a las personas participantes del curso.
<b>Datos específicos</b>	<p>Grupos relacionados</p> <p>Fechas de inicialización y finalización del Curso</p> <p>Rol del participante</p> <p>Estadísticas de rendimiento</p> <p>Nombre y apellidos</p> <p>Fecha de nacimiento</p> <p>Sexo</p> <p>Nacionalidad</p> <p>Teléfonos</p> <p>Código postal</p> <p>Correo electrónico</p>

	Lengua Nativa
<b>Intervalo temporal</b>	Presente
<b>Estabilidad</b>	Media
<b>Comentarios</b>	Ninguno
<b>RI-03</b>	<b>Información Sobre Recursos</b>
<b>Objetivos asociados</b>	OBJ-03
<b>Requisitos asociados</b>	RI-01
<b>Descripción</b>	El sistema deberá almacenar información correspondiente a los archivos multimedia referentes a los contenidos de la materia.
<b>Datos específicos</b>	Nombre del Recurso Tipo de archivo: Video, Audio, Imagen, Animación, etc. Relación con el contenido teórico Extensión del archivo. Descripción del recurso
<b>Intervalo temporal</b>	Presente
<b>Estabilidad</b>	Media
<b>Comentarios</b>	ninguno

#### IV.1.1.10.6 Requisitos Funcionales

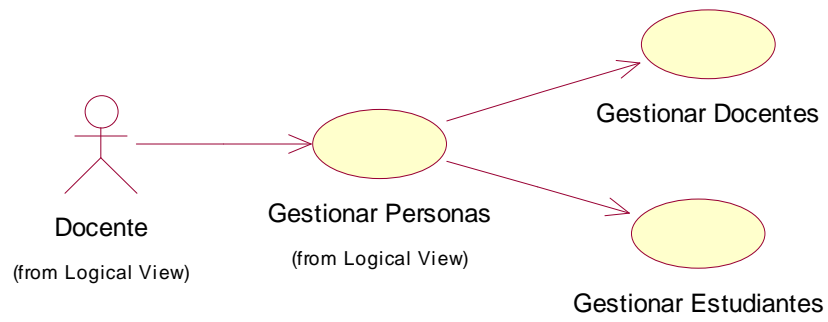
#### IV.1.1.10.6.1 Diagrama de Casos de Uso

##### CU-01 Diagrama de Casos de Uso Docente:



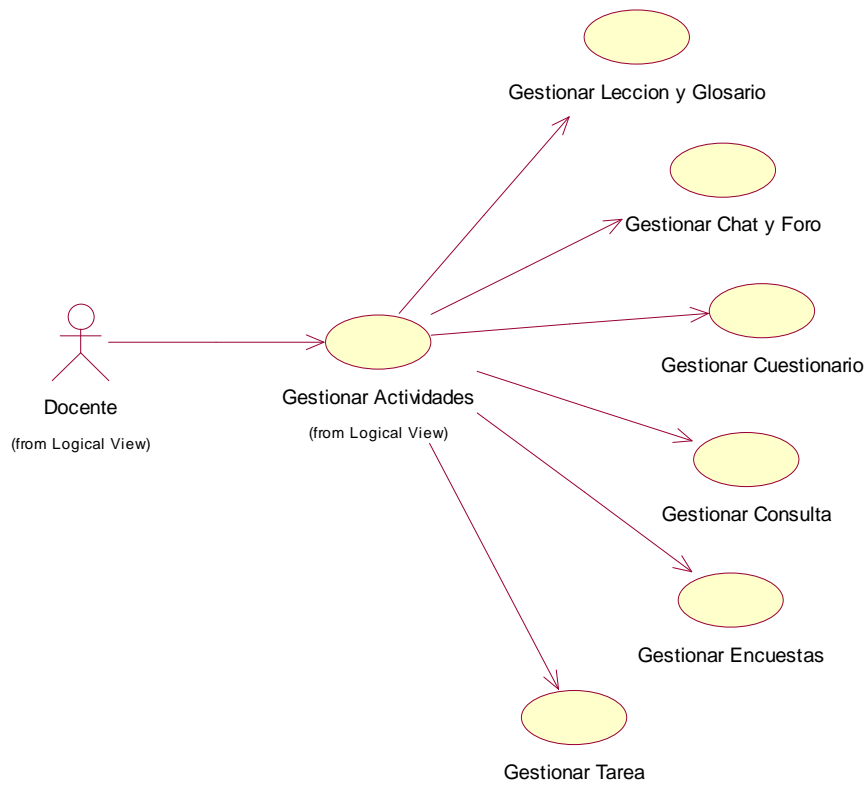
*Figura N°1 Caso de Uso-01*

##### CU-02 Diagrama de Casos de Uso Gestionar Personas:



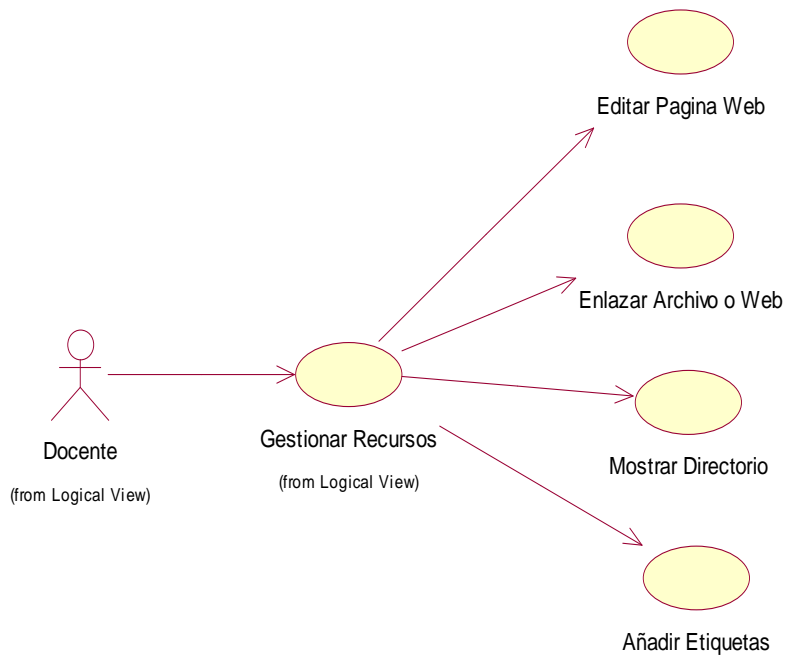
*Figura N°2 Caso de Uso-02*

**CU-03 Diagrama de Casos de Uso Gestionar Actividades:**



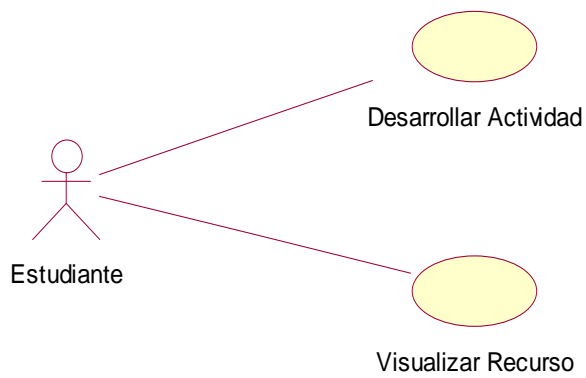
*Figura N°3 Caso de Uso-03*

**CU-04 Diagrama de Casos de Uso Gestionar Recursos:**



*Figura N°4 Caso de Uso-04*

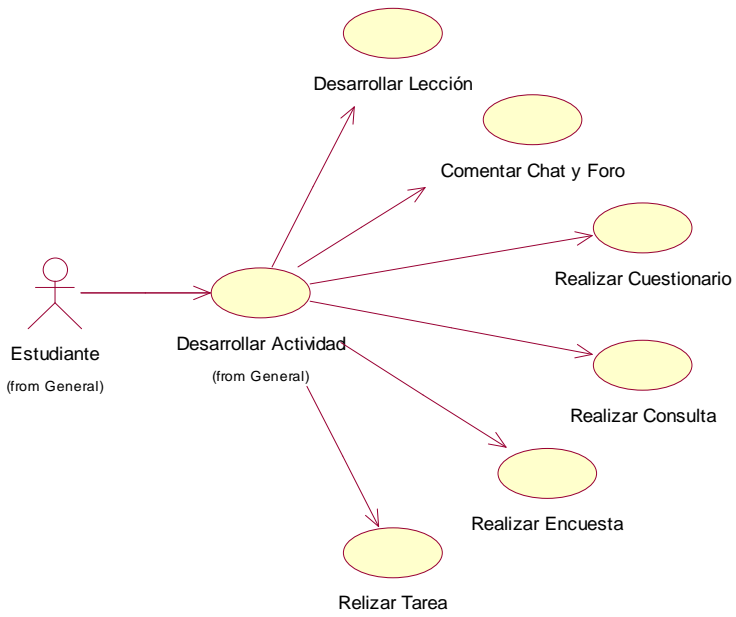
**CU-05 Diagrama de Casos de Uso Alumno:**



*Figura N°5 Caso de Uso-05*

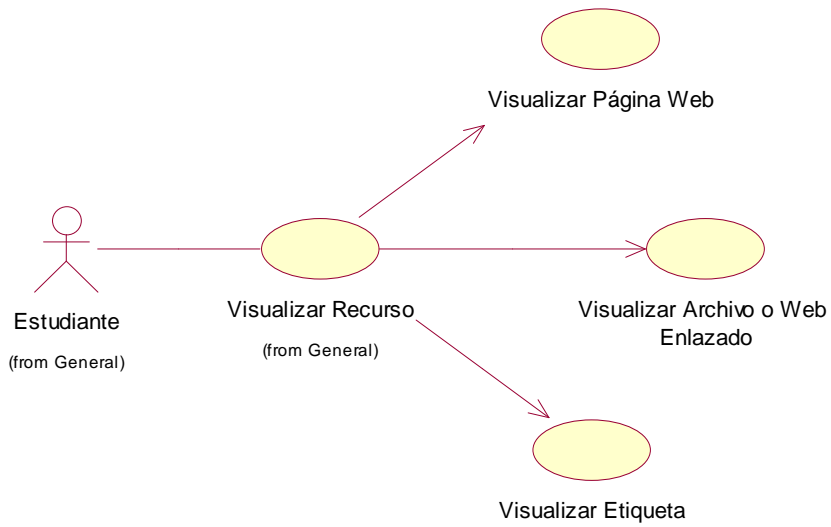
**CU-06 Diagrama de Casos de Uso Desarrollar**





**Figura N°6** Caso de Uso-06

**CU-07 Diagrama de Casos de Uso Visualizar Recursos:**



**Figura N°7** Caso de Uso-07

#### IV.1.1.10.6.2 Definición de Actores

ACT-01	Docentes
Comentarios	Ninguno

ACT-02	Alumnos
Comentarios	Ninguno

#### IV.1.1.10.6.3 Casos de Uso del Sistema

<b>RF-01</b>	<b>Gestionar Personas</b>	
<b>Objetivos asociados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• OBJ-01 Gestionar Personas.</li> </ul>	
<b>Requisitos asociados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RI-02 Información Sobre Personas.</li> </ul>	
<b>Descripción</b>	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.	
<b>Precondición</b>	No existe un registro de las personas que se desea registrar en el sistema, o no cuentan con un registro apropiado.	
<b>Secuencia normal</b>	<b>Paso</b>	<b>Acción</b>
	<b>1</b>	El docente selecciona la opción de registro de persona.
	<b>2</b>	El sistema solicita al docente el tipo de persona a registrar.
	<b>3</b>	El sistema solicita los datos de la persona a registrar.

	<b>4</b>	El sistema solicita algunas preferencias adicionales para la personalizar el registro de la persona.
	<b>5</b>	El sistema mostrará al docente una lista de personas ya registradas y separadas en grupos según el grupo al que correspondan.
<b>Pos condición</b>	Se crea un registro apropiado para la persona que se registró.	
<b>Excepciones</b>	<b>Paso</b>	<b>Acción</b>
	<b>5</b>	El sistema dará la opción al docente de editar y eliminar registros de personas ya registradas.
<b>Frecuencia esperada</b>	Cada vez que se requiera.	
<b>Comentarios</b>	Ninguno	

<b>RF-02</b>	<b>Gestionar Actividades</b>	
<b>Objetivos asociados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• OBJ-01 Gestionar Personas.</li> <li>• OBJ-02 Gestionar Actividades.</li> <li>• OBJ-03 Gestionar Recursos.</li> </ul>	
<b>Requisitos asociados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RI-02 Información Sobre Recursos.</li> </ul>	
<b>Descripción</b>	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.	
<b>Precondición</b>	No se realizo la actividad que se quiere realizar.	
<b>Secuencia normal</b>	<b>Paso</b>	<b>Acción</b>
	<b>1</b>	El docente selecciona una actividad a realizar (Lección, Cuestionario, Foro, etc.) para la iniciación de la misma.

	<b>2</b>	El sistema solicita la actividad que se desarrollará.
	<b>3</b>	Se visualizara el contenido de la actividad solicitada.
	<b>4</b>	El sistema solicita los datos de la actividad (Tipo, descripción, fechas, etc.)
	<b>5</b>	El sistema mostrará al docente la actividad ya registrada.
<b>Pos condición</b>	El tema desarrollado pasa a un estado de “Desarrollado”	
<b>Excepciones</b>	<b>Paso</b>	<b>Acción</b>
	<b>5</b>	El sistema dará la opción al docente de modificar o eliminar el registro de la actividad.
<b>Frecuencia esperada</b>	Tres veces / temas que se desarrollará.	
<b>Comentarios</b>	Ninguno	

<b>RF-03</b>	<b>Gestionar Recurso</b>	
<b>Objetivos asociados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• OBJ-02 Gestionar Actividades.</li> <li>• OBJ-03 Gestionar Recursos.</li> </ul>	
<b>Requisitos asociados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RI-02 Información Sobre Recursos.</li> </ul>	
<b>Descripción</b>	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.	
<b>Precondición</b>	No se registro el recurso a implementar.	
<b>Secuencia normal</b>	<b>Paso</b>	<b>Acción</b>
	<b>1</b>	El docente selecciona la opción registrar recurso.
	<b>2</b>	El sistema solicita el tipo de recurso a registrar
	<b>3</b>	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.
	<b>4</b>	El sistema mostrará al docente el recurso ya registrada.
<b>Pos condición</b>	El recurso se encuentra disponible para su aplicación.	
<b>Excepciones</b>	<b>Paso</b>	<b>Acción</b>
	<b>3</b>	En caso de archivo el sistema dotara de un formulario apropiado para su registro.
<b>Frecuencia esperada</b>	Una vez / actividad.	
<b>Comentarios</b>	Ninguno	

<b>RF-04</b>	<b>Desarrollar Actividad</b>	
<b>Objetivos asociados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• OBJ-01 Gestionar Personas.</li> <li>• OBJ-02 Gestionar Actividades.</li> <li>• OBJ-03 Gestionar Recursos.</li> </ul>	
<b>Requisitos asociados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RI-01 Información Sobre Actividades.</li> <li>• RI-02 Información Sobre Recursos.</li> </ul>	
<b>Descripción</b>	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.	
<b>Precondición</b>	El docente aprueba el desarrollo de la actividad.	
<b>Secuencia normal</b>	<b>Paso</b>	<b>Acción</b>
	<b>1</b>	El sistema proporcionara al alumno una lista de actividades a desarrollar.
	<b>2</b>	El sistema solicita que se seleccione la actividad que se

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

<b>RF-05</b>	<b>Visualizar Recurso</b>	
<b>Objetivos asociados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• OBJ-03 Gestionar Recursos.</li> </ul>	
<b>Requisitos asociados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RI-02 Información Sobre Recursos.</li> </ul>	
<b>Descripción</b>	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	
<b>Precondición</b>	Ninguna	
<b>Secuencia normal</b>	<b>Paso</b>	<b>Acción</b>

	<b>1</b>	El alumno selecciona un recurso a visualizar (Enlace o Archivo).
	<b>2</b>	El sistema provee al usuario del enlace para la visualización del recurso solicitado.
<b>Pos condición</b>	El tema desarrollado pasa a un estado de “ <i>Desarrollado</i> ”	
<b>Excepciones</b>	<b>Paso</b>	<b>Acción</b>
	<b>2</b>	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.
<b>Frecuencia esperada</b>	Una vez / Actividad - Lección	
<b>Comentarios</b>	Ninguno	

#### IV.1.1.10.7 Requisitos no Funcionales

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

<b>RNF-02</b>	<b>Portabilidad</b>
<b>Objetivos asociados</b>	-
<b>Requisitos asociados</b>	-

<b>Descripción</b>	El Sistema es portable y se puede maneja de forma sencilla por medios de almacenamiento externos, como CD,DVD, etc.
<b>Comentarios</b>	Ninguno

<b>RNF-03</b>	<b>Interfaz Amigable</b>
<b>Objetivos asociados</b>	-
<b>Requisitos asociados</b>	-
<b>Descripción</b>	El Sistema cuenta con iconos e imágenes referenciales a la funcionalidad de cada opción, haciendo fácil uso y comprensión por parte del usuario.
<b>Comentarios</b>	Ninguno

#### IV.1.1.10.8 Matriz de Rastreabilidad Objetivos/Requisitos

	<b>OBJ-01</b>	<b>OBJ-02</b>	<b>OBJ-03</b>
<b>RI-01</b>		<b>X</b>	
<b>RI-02</b>	<b>X</b>		
<b>RI-03</b>			<b>X</b>
<b>RF-01</b>	<b>X</b>		<b>X</b>
<b>RF-02</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>RF-03</b>		<b>X</b>	<b>X</b>



<b>RF-04</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>RF-05</b>			<b>X</b>
<b>RNF-01</b>			
<b>RNF-02</b>			
<b>RNF-03</b>			

*Tabla N°7 Matriz de Rastreabilidad Objetivos/Requisitos*

#### IV.1.1.10.9 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;<sup>[1]</sup> 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.

**Metodología.-** Una metodología es aquella guía que se sigue a fin realizar las acciones propias de una investigación.

**Modulo.-** Es una parte de un programa de ordenador. De las varias tareas que debe realizar un programa para cumplir con su función u objetivos, un módulo realizará una de dichas tareas (o quizá varias en algún caso).

**Planificación.-** Acción y efecto de elaborar un plan encaminado a conseguir un objetivo determinado.

## **IV.2 Componente 3: “La materia Arquitectura de las Computadoras, adaptada a la plataforma Moodle”**

### **IV.2.1 Propuesta de Componente “Adaptación a la Plataforma Moodle”**

#### **IV.2.1.1 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 conlleva perjuicios en su desarrollo.

#### **IV.2.1.2 Solución**

Habiendo determinado la problemática se concluye que la solución es adaptar el contenido de la materia Programación II 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:

### **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 Programación II 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.

#### **IV.2.2 Impacto en el Proyecto**

La adaptación del contenido temático de la materia Programación II 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.

##### **IV.2.2.1 Público Objetivo**

La adaptación del contenido de la materia Programación II a la plataforma Moodle afectara de modo directo a los estudiantes y docentes de la carrera de Ingeniería Informática.

##### **IV.2.2.2 Beneficios Directos**

Se contara con los contenidos de la materia de Programación II 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.

#### **IV.2.2.3 Beneficios Indirectos**

Se alcanzara mayor experiencia en la educación semipresencial, y se incrementara el uso de las Tics en el proceso enseñanza-aprendizaje

#### **IV.2.3 Conclusiones**

Se concluye que el desarrollo de este componente contribuirá de una forma notable en la virtualización de la materia de Programación II y el mejoramiento del PEA a través del uso de la plataforma web Moodle.

### **III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **III.1 Conclusiones**

El presente proyecto dirigido a la materia de Arquitectura de las Computadoras, a sido desarrollado conjuntamente y gracias a la colaboración del docente de la materia en este caso particular el Ing. Marcelo Céspedes.

El proyecto mediante sus componentes:

- Sistema Multimedia asociado a la materia Arquitectura de las Computadoras.
- Texto guía de la Materia Arquitectura de las Computadoras.
- Contenido de la materia Arquitectura de las Computadoras adaptado a la plataforma Moodle.

Permite a los docentes brindar mayor apoyo al estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje, apoyando de esta manera la formación universitaria. Así también tanto los estudiantes como los docentes teniendo en cuenta el uso del componente texto guía podrán estandarizar contenidos y facilitar su acceso, así como la adaptación sobre la plataforma de aprendizaje (Moodle) que permite el acceso a recursos educativos desde internet.

El uso de la metodología de guiones permitió formar el sistema a través de sus fases estandarizadas partiendo de una recolección de datos, un prototipo, hasta llegar al producto multimedia.

De esta manera al basarnos en una estructura planificada y diseñada de acuerdo a un contexto en el campo que serán utilizados se logró desarrollar el sistema multimedia que pretende constituirse en un apoyo en el proceso Enseñanza-Aprendizaje.

El uso de sistemas multimedia para el área educativa, debe ser tomando en cuenta como un material didáctico tecnológico que puede utilizar los profesores dentro del proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.



El uso de herramientas Flash facilita la elaboración de proyectos de esta clase, así también el tener un previo prototipo de lo que el docente desea mostrar y enseñar llega ser de gran utilidad.

Contar con una guía de esta clase facilita enfocarse en los puntos clave de la materia, el disponer de una maquina con las características adecuadas es de gran prioridad caso contrario se tropieza con distintos percances a lo largo del desarrollo del proyecto.

Concluimos que para un adecuado desarrollo se tomen en cuenta todos los factores tiempo, herramientas software, hardware, recolección de datos, disposición de docente guía, etc. Siendo esto así podrá seguir un adecuado desarrollo de un proyecto multimedia.

### **III.2 Recomendaciones**

A los compañeros que siguen el mismo camino recomendar una adecuada planificación y distribución del tiempo así como del cronograma de actividades coordinando de antemano la disposición de los docentes para evitar cualquier perjuicio que retrase el desarrollo de sus proyectos. Así como también la investigación de nuevas y diferentes herramientas Flash que facilitan y mejoran el desarrollo de un proyecto multimedia.

También organizar y distribuir adecuadamente la información que poseen, de manera que registren todo lo realmente necesario y puedan justificar el uso o mención de los distintos datos que documenten.

A los señores docentes que puedan brindar su disposición de proporcionar información requerida en cuanto a las materias y comprender que la misma es indispensable para el desarrollo de un proyecto como este.

De la distribución y uso de los sistemas multimedia a los estudiantes de la materia de Arquitectura de las Computadoras, dependerá el aprovechamiento máximo del proyecto como de los recursos multimedia que la universidad adquiere como ser artefactos para su difusión.

Por ello se recomienda a las respectivas autoridades de la U.A.J.M.S y la Facultad de Ciencias y Tecnología realizar las actividades correspondientes para implementar el proyecto así aprovechar y utilizar todos sus componentes.

Implementar la adaptación de recursos a moodle.

La distribución de los sistemas multimedia a los estudiantes de la materia de Análisis de Arquitectura de las Computadoras.

La instalación de un servidor para Moodle y de esa forma implementar los cursos mediante Internet.

También se recomienda a los distintos usuarios contar con los requerimientos necesarios para un mejor aprovechamiento del sistema, como ser un servidor EasyPHP 2.0b1, dispositivos de audio y video, tener instalado moodle como lo mas básico.