1. INFORMACIÓN BÁSICA

1.1. Facultad	Educación y Ciencias Humanas	1.2. Programa	Lic. Informática		
1.3. Área	Medios Audiovisuales	1.4. Curso	Electiva de Carrera I (Producción y aplicación de materiales educativos)		
1.5. Código	203269	1.6. Créditos	3		
1.6.1. HDD	3	1.6.2. HTI	3	1.7. Año de actualización	2019

2. JUSTIFICACIÓN

Los seres humanos aprendemos de formas distintas; las diferencias se hacen palpables en las preferencias individuales hacia distintos ambientes, métodos y medios con que interactuamos en nuestro aprendizaje. Sumado a ello, la sociedad de la información ha transformado las prácticas en diversos ámbitos, como el educativo, laboral, social y de consumo. En esas circunstancias, se ha marcado una gran división en cuanto a la percepción y las habilidades propias de cada generación, representan retos a los sistemas de educación masificados, que, por lo general, tienen un modelo de: "aprendizaje unitalla y de transferencia unidireccional" (Tapscott, 2009). Desde el auge de internet, existen proyectos cuyo objetivo es obtener de forma personalizada los recursos de aprendizaje disponibles en la Red; algunas de esas propuestas apuestan a los estilos de aprendizaje como eje para el éxito de los procesos de aprendizaje mediados por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Existen muchas tecnologías aplicadas a la educación que avanzan desde distintas perspectivas, pero aún no hemos logrado otorgar a los estudiantes entornos personalizados que les doten de mayor autonomía en sus procesos de aprendizaje. (Varela, 2012).

Esos entornos personalizados son los que se pretenden modelar en este curso, que se centra en identificar los estilos de aprendizaje predominantes en entornos web que permitirá a los desarrolladores de materiales educativos audiovisuales enfocarse en la elaboración de contenidos educativos mucho más coherentes y orientados a explorar al máximo aquellos aspectos que faciliten el aprender en una diversidad de individuos con características de aprendizaje diferentes.

Toda esta justificación va a posibilitar una estrategia que será utilizada como apoyo mediado al desarrollo curricular de contenidos educativos digitales.

3. PROPÓSITOS DE FORMACIÓN

Teniendo en cuenta los componentes de la gruía 30, este curso se basa en las competencias afines a las temáticas a desarrollar en cuanto a los componentes de Solución de problemas con tecnología y Apropiación y uso de la tecnología.
Teniendo en cuenta el saber específico y disciplinar a desarrollar en la asignatura, en el área de los medios audiovisuales, se le da un enfoque hacia las tecnologías de la información y comunicación buscando generar estrategias y desarrollar metodologías que permitan llegar a una evaluación acorde a dichas competencias.

4. COMPETENCIAS

4.1. General:

Solución de problemas con TIC: Manejo de estrategias en y para la identificación, formulación y solución de problemas con tecnologías de la información y comunicación, así como para la jerarquización y comunicación de ideas.

Apropiación y uso de las TIC: Utilización adecuada, pertinente y crítica de las TIC, con el fin de optimizar, aumentar la productividad, facilitar la realización de diferentes tareas y potenciar los procesos de aprendizaje.

4.2. Específicas:

- Identifica y formula problemas propios del entorno educativo, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en las tecnologías de la información y la comunicación.
- Diseña, construye y prueba prototipos de productos multimediales educativos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.
- Utiliza adecuadamente técnicas y herramientas informáticas para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.
- Utiliza e interpreta manuales, instrucciones, diagramas y esquemas, para el montaje de productos multimediales educativos.
- Trabaja en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hace, involucra herramientas tecnológicas de comunicación.

4.3. Transversales

- Asume nuevos retos, toma decisiones y plantea soluciones, manteniendo unos criterios de valor reconocidos y un equilibrio emocional, sin llegar a situaciones de frustración o abandono.
- Establece metas a corto plazo y propone el curso de acción para lograrlas.
- Comunica efectivamente sus ideas de manera verbal y no verbal, escrita o virtual, analizando y evaluando la pertinencia y solidez de sus enunciados o discursos.
- Comprende y produce textos académicos e investigativos cohesivos y coherentes de acuerdo con el área de estudio y las condiciones contextuales de producción.
- Sustenta y defiende sus puntos de vista, relacionados con temáticas específicas, frente a diversos auditorios y cuando las circunstancias lo ameriten.
- Trabaja efectivamente en equipo, estableciendo relaciones de colaboración y cooperación, participando activamente y potenciando las fortalezas de cada integrante para la obtención de una meta común.
- Gestiona conocimiento de forma autónoma.
- Utiliza profesional y éticamente los medios y entornos TIC para trabajar y comunicarse efectivamente, considerando el acceso a las fuentes de información y los requerimientos del contexto.
- Analiza una problemática socio-educativa desde diferentes perspectivas y desarrolla propuestas de investigación que permitan su solución, apoyando de este modo las prácticas pedagógico-didácticas desde la innovación y la interdisciplinariedad.

5. CONTENIDOS DECLARATIVOS, PROCEDIMENTALES Y ACTITUDINALES- UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD 1: CONCEPTUAL

1.1 Fases de la producción de materiales educativos audiovisuales

Análisis
Desarrollo
Producción
Edición
Validación
Implementación

1.2 Diseño y animación

Conceptos de animación
Planimetría
Guión técnico
Story Board

UNIDAD 2: PROYECTO

2.1 Diseño

Contenido
Objetivos
Diagrama de contenidos
Guión

2.2 Producción

Grabaciones de personajes
Elaboración de objetos y escenarios
Edición
Montaje y sincronización
Validación producto final

UNIDAD 3: TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS

3.1 Registro, Modelado y Animación

Iluminación
Cromakey
Planos
Línea de tiempo
Rutas de animación
Efectos
Edición y montaje
Validación

6. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Lectura y análisis de artículos referentes a la temática a desarrollar
- Análisis del problema educativo y planteamiento de la posible solución mediante la metodología
- Explicación magistral de los procesos y elementos a tener en cuenta para la grabación en estudio
- Teniendo en cuenta lo analizado y diseñado, se graban las tomas de los personajes necesarios para la explicación del tema
- Conceptos de animación y manejo de las diferentes técnicas y herramientas: Línea de tiempo, rutas de animación, efectos, edición y montaje
- Trabajo colaborativo para el desarrollo del material final

7. ACTIVIDADES Y PRÁCTICAS

- Ejercicios relacionados con las técnicas y herramientas para la producción de materiales multimediales, en el laboratorio audiovisual del programa.
- Grabación en estudio croma, Grabación de audios, utilización de software de ilustración, animación y edición de videos, en la sala multimedia.

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS

- Seguimiento grupal del manejo de la metodología planteada para el desarrollo de estos materiales
- Seguimiento grupal al análisis realizado por cada grupo de trabajo
- Visualizado de las tomas hechas en el ejercicio
- Práctica de ejercitación
- Seguimiento al proceso de post producción y validación final del producto.

9. BIBLIOGRAFÍA

Del Casar, M. A. y Herradón, R. (2011). El vídeo didáctico como soporte para un b-learning sostenible. Revista Arbor: Ciencia, Pensamiento y Cultura. 1 (3), 237-242.

Palomino, M., Contreras, L. y Molero, J. (2012). Modelo de Detección de Estilos de Aprendizaje Para Ambientes de Formación Virtual. Revista Educación y Futuro Digital, 1 (2), 27-38.

Butcher, N y UNESCO (2011). A Basic Guide to Open Educational Resources (OER). Recuperado el 25 de enero de 2015, del sitio Web de la Organización de las Naciones Unidas Para la Educación, la Ciencia y la Cultura,
http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002158/215804e.pdf

Palomino, M. y Rangel, J. (2015). Metodología para el Desarrollo de Materiales Educativos Audiovisuales Basados en Estilos de Aprendizaje. Enl@ce Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento, 12 (2), 79-95

https://www.youtube.com/user/optimus3d/videos?view_as=subscriber

Almarabeh, Hilal & Amer, Ehab & Sulieman, Amjad. (2015). The Effectiveness of Multimedia Learning Tools in Education. International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering. 5. 761.

Veselinov, Ivan & Kotevski, Zoran & Rendevski, Nikola. (2018). Architecture for Multimedia Learning System With Social Networking Features. 135-140. 10.20544/AIIT2018.P29.