



# MULTIMEDIA INSTRUCCIONAL I

## IF201



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA  
 DIVISIÓN DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS  
 DEPARTAMENTO DE ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ACADEMIA DE					
FOTOGRAFÍA Y MEDIOS DIGITALES					
I	NOMBRE DE LA MATERIA	Multimedia Instruccional I			
	TIPO DE ASIGNATURA	Curso-Taller	CLAVE	IF201	
II	CARRERA	Licenciatura en Comunicación Multimedia (CML)			
	ÁREA DE FORMACIÓN	Optativa Abierta			
III	PRERREQUISITOS	Sin prerrequisitos			
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	80	TEORÍA	48	PRÁCTICA 32
V	VALOR EN CRÉDITOS	8			
	FECHA DE CREACIÓN	Mayo 2000	FECHA DE ÚLTIMA MODIFICACIÓN		FECHA DE EVALUACIÓN

## VI. FUNDAMENTACIÓN

La tecnología empleada en los sistemas multimedia (audio, video, imagen, texto, etc.) apoya y refuerza la retención de información por parte de quien la recibe. El usuario a su vez, tienen más opciones de donde recibir información y tienen también la posibilidad de seleccionar aquellas opciones que mejor se adecúan a sus necesidades y a su forma de aprender. El grado de libertad en la interactividad y el orden de los temas serán definidos por el creador del contenido. El contenido de un multimedia instruccional puede fomentar el auto aprendizaje, o bien ser un método de aprendizaje guiado con secciones de autoevaluación cuyos resultados determinarán el grado de avance y niveles del usuario

### OBJETIVO GENERAL.

El estudiante del curso analiza y valora los elementos del diseño instruccional en conjunto con las bases de las principales teorías del aprendizaje aplicándolos a la construcción de un sistema y/o ambiente instruccional tipo multimedia que logre resolver una problemática actual en los contextos social, institucional o educativo

### OBJETIVOS PARTICULARES:

- 1) El estudiante del curso analiza los fundamentos teóricos, históricos y filosóficos de la tecnología instruccional, así como el análisis de la literatura y de la situación actual de esta disciplina.
- 2) El estudiante del curso analiza las características de las principales teorías del aprendizaje, determinando como los elementos de cada teoría pueden ser aplicadas en la construcción de un ambiente o sistema instruccional
- 3) El estudiante del curso valora los elementos relacionados con el diseño instruccional y los principales modelos aplicados a la creación de medios y ambientes instruccionales
- 4) El estudiante del curso analiza los campos de aplicación y usos de la multimedia instruccional en los diferentes contextos donde interviene. Así mismo planea y desarrolla un ambiente instruccional, aplicando las herramientas de valoración del diseño instruccional como estrategia de mejora para sistemas multimedia.

## VII. CONTENIDO TEMÁTICO

### UNIDAD 1. La Tecnología Instruccional

- 1.1 Conceptos tecnología instruccional
- 1.2 Antecedentes y evolución histórica de la tecnología instruccional
- 1.3 Área de competencia de la tecnología instruccional
- 1.4 Tecnologías utilizadas en educación y su evaluación en la práctica de la enseñanza
- 1.5 De los medios pregrabados hasta la instrucción online

### UNIDAD 2. Teorías del Aprendizaje

- 2.1 Conceptos de teorías del aprendizaje
- 2.2. Principales teorías del aprendizaje
  - 2.2.1. Enfoque Conductista
  - 2.2.2. Teoría Cognoscitiva



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA  
DIVISIÓN DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS  
DEPARTAMENTO DE ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

- 2.2.3. Enfoque Constructivista
- 2.3 Teorías del aprendizaje y su relación con los ambientes instruccionales.
- 2.4 Modelo de Comunicación
- 2.5 La taxonomía de las tecnologías en educación

## UNIDAD 3. Multimedia instruccional, modelos y aplicaciones

- 3.1 Que es el diseño instruccional
- 3.2. Modelos de diseño instruccional
  - 3.2.1. Modelo ASSURE
  - 3.2.2. Modelo ADDIE
  - 3.2.3. Modelo de Dick, Carey y Carey
- 3.3. Elementos para la selección de un modelo de diseño instruccional

## UNIDAD 4. Edición y producción de un multimedia instruccional

- 4.1 Campos de aplicación y usos de la multimedia instruccional multimedia
- 4.2 Diseño de un sistema de Gamificación
- 4.3 Modelos para evaluar un multimedia instruccional gamificado
- 4.4 Formas de presentación de un producto multimedia gamificado
- 4.5 Licencias Creative Commons, Propiedad intelectual y derechos de autor aplicados a la tecnología multimedia

## VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Las modalidades aprobadas para la impartición de este curso son:

- a) Presencial: 100% presencial; Las actividades de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo en una aula o laboratorio.

La composición de las sesiones de formación se basa en el uso selectivo de los recursos para la información y la formación, apoyándose en la administración teniendo como elementos importantes los siguientes: a) Estudio profundo de cada unidad de aprendizaje, mediante lecturas en idioma inglés; b) Reflexión sobre valores y conductas que te facilitarán el logro del objetivo de este curso, el cual se evidencia a través del producto final; c) Trabajo individual y por equipo. Participación en las sesiones presenciales, así como su asistencia a ellas; d) Evaluaciones continuas reflejada en cada unidad de aprendizaje; y e) Se vinculara el trabajo de los equipos del curso con las observaciones de expertos en materia de investigación.

Las técnicas de aprendizaje a utilizar en el curso son las siguientes: a) Dinámicas de integración de equipos, de evaluación de productos, de trabajo en grupos e individual para la realización de actividades de aprendizaje, de resolución de problemas y análisis de contenidos dentro del aula de clases, así como ejercicios de mesa redonda, lluvia de ideas y foros de discusión dirigida; b) Exposiciones y análisis de contenidos temáticos; c) Conferencia ó exposición de contenidos; y d) Lectura Comentada en idioma inglés, Instrucción Programada de actividades, Estudio de Casos y experiencia Estructurada.

Los recursos didácticos que utiliza el curso para su óptima impartición son: a) Aula de clases con capacidad para 40 alumnos; b) Pizarrón blanco y marcadores; c) Laptop y un cañón proyector; d) materiales varios como globos, cinta adhesiva, plumones, hojas blancas, paliacates, dulces, listones; e) uso de la biblioteca digital de la UdeG; y f) Uso de correo electrónico para apoyo en la distribución de materiales y recursos, así mismo para la entrega de trabajos de los estudiantes.

El curso exige la participación de sus estudiantes en actividades extracurriculares como son la participación en conferencias, y talleres de índole cultural, deportiva, social y educativa relacionado con su campo de formación.

## IX. BIBLIOGRAFÍA BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Banerji, Ashok, Mohan Ghosh, Ananda. (2010). Multimedia technologies. New Dheli, India. Ed. Tata McGraw Hill.
- Coleman Dowling, Jennifer. (2012). Multimedia DeMYSTiFieD. Editorial McGraw-Hill. Estados Unidos de América.
- Costello, Vic. (2013). Multimedia Foundations; core concepts for digital desing. Editorial Focal Press. Londres, Inglaterra.
- Parekh, Ranjan (2013). Principles of Multimedia. New Dheli, India. Ed. Tata Mcraw Hill Educacion.
- Vaughan, Tay. (2014). Multimedia: Making It Work. Editorial McGraw Hill. 9na. Edicion. EE.UU.
- Texeis Ferran. (2014). Gamification: fundamentos y aplicaciones. Editorial UOC. Inglaterra.

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Hart, Jane (2016: Reino Unido). Top 200 Tools for Learning 2016. [En línea], Disponible en <http://c4lpt.co.uk/top100tools/>. [Consulta: 2016, Junio 16]



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS

DEPARTAMENTO DE ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

Saettler, P. (2004). *The evolution of American educational technology*. Greenwich, CT: Information Age.

Smaldino, S. E., Russell, J. D., Heinich, R., y Molenda, M. (2006). *Instructional technology and media for learning*. Editorial Prentice Hall.

## X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

El curso de Introducción a las tecnologías multimedia tiene como finalidad introducir al estudiante en el ámbito de la multimedia, representado por la integración de medios vinculados al uso de los medios multimedia en diversos campos de aplicación, así conocerá el proceso para elaborar productos multimedia acorde a su formación profesional.

- Aptitud:** Capacidad y disposición para el buen manejo de la comunicación y tecnología con habilidad para ejercer ciertas tareas minimizando tiempo y esfuerzo, logrando con esto las condiciones idóneas para realizar actividades dependiendo el área laboral.
- Actitud:** Se pretende que el alumno, cuente con una conducta positiva hacia el manejo de herramientas necesarias para el conocimiento de la información, comunicación y las tecnologías en la actualidad.
- Valores:** Se pretende que el alumno al finalizar el curso, le permita manifestar su identidad en relación a sus nuevos conocimientos tanto en su trayecto escolar con su relación con el exterior.
- Conocimiento:** Este curso tiene como objetivo principal el llevar a cabo un proceso de creación de productos tipo multimedia, así como de retroalimentación de información necesaria a través de dinámicas de evaluación para reafirmar y estimular las fases de producción multimedia.
- Capacidades:** El alumno tendrá la capacidad de poder resolver un problema en el área de la producción multimedia, así como también mejorar los procesos en tiempo y forma para realizarlo dependiendo de las circunstancias en que se presente.
- Valores Éticos y Sociales:** El estudiante debe trabajar individualmente (Responsabilidad y puntualidad); Valorar objetivamente el trabajo y opiniones de sus compañeros (Respeto); Resolver exámenes individualmente (Honestidad); Valorar el método de la ciencia como un camino que nos conduce a la verdad (Valorar la verdad); Auto motivarse para administrar su propio tiempo y cumplir con las tareas que se le asignen en el curso (Entusiasmo y responsabilidad); Apremiar la cultura; Criticar y ser criticado en forma constructiva (Respeto); y Valorar el trabajo en equipo para su fortalecimiento (Integración en equipo)
- Competencias Transversales:** El curso desarrolla de manera implícita las competencias instrumentales de organización, administración, planificación y gestión, así como el trabajo en equipo interdisciplinario como su competencia interpersonal favoreciendo la iniciativa y el espíritu emprendedor a modo de competencia sistémica.

## XI. PERFIL DEL PROFESOR.

Profesor con grado de Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje, Egresado de la Universidad de Guadalajara con experiencia en el área de ingenierías y manejo de tecnología de información y comunicación. Conocimientos en manejo de grupo, pedagogía y comunicación interpersonal. Uso manejo y gestión de tecnología instruccional y software especializado tipo multimedia.

## XII. EVALUACIÓN

### ASPECTOS A EVALUAR

La evaluación del curso se realizará con fundamento en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara. Para que un estudiante tenga derecho a una calificación aprobatoria en periodo ordinaria necesita cubrir el 80% de las asistencias del curso y para el periodo extraordinario deberá cubrir el 60% de las asistencias

- Participación:** en este criterio se incorporan las participaciones individuales y por equipo, las asistencias a las sesiones presenciales la puntualidad en la entrega de las actividades de aprendizaje, así como la disposición y responsabilidad en el curso.
- Trabajos de aprendizaje:** a este rubro pertenecen la recepción, revisión y evaluación de los trabajos y actividades de aprendizaje que se desarrollaran en el curso.
- Productos de aprendizaje:** aquí se manejarán las evaluaciones periódicas, para las cuales se propone evaluación del aprendizaje, contabilizando también el resultado de las evaluaciones de los expertos y el resultado del producto final del curso.
- Examen Departamental.** Se aplicará un examen departamental para el curso.

### MEDIOS DE EVALUACION. Revisión de cada uno de los aspectos a evaluar

- Tablas de seguimiento y evaluación individual de estudiantes
- Resolución de casos de estudio y ejercicios prácticos
- Actividades o trabajos en cada unidad de aprendizaje
- Trabajos de investigación (escritos y documentos)
- Elaboración de productos de investigación (formatos y rubricas de evaluación)



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE ESTUDIOS SOCIALES Y ECONÓMICOS

DEPARTAMENTO DE ARTES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

## MOMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los momentos de la evaluación será continua y cada elemento suma cierto porcentaje a la calificación final del curso. Cada unidad de aprendizaje presenta una evaluación diagnóstica o preliminar (realizada con los conocimientos previos del estudiante), tres actividades de aprendizaje relacionadas con la información de la unidad, al final de cada unidad temática se desarrolla una actividad final o evaluación parcial.

## PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

Participación (10%);

Trabajos de aprendizaje (60%);

Productos de aprendizaje (30%);

Examen Departamental (10%)

## XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas que el curso exige son: a) vinculación con empresas e instituciones cuyos productos o servicios son tipo multimedia mediante una investigación documental y análisis situacional; b) elaboración de un producto multimedia basado en procesos de producción de materiales a partir de las necesidades de personas, empresas o instituciones, y c) participación de los estudiantes en actividades de investigación y difusión de conocimientos relacionados con el campo de la multimedia, incluidas la semana de las ingenierías y la presentación de proyectos y desarrollos tecnológicos de la División de Ingenierías del Centro Universitario de la Costa.

El curso se vincula con la carrera de Ingeniería en Comunicación Multimedia en el sentido de que provee de los fundamentos teóricos y conceptualización de la tecnología instruccional. La aplicación profesional del curso consiste en el análisis de medios y tecnologías que se encuentran disponibles para la intervención en las necesidades del sector social y producto de la región de Puerto Vallarta y Bahía de Banderas. Estos ámbitos son parte de las opciones laborales de los egresados de la carrera de Multimedia y más aún el desarrollo de materiales y recursos multimedia que apoyen y faciliten la instrucción, educación o formación de usuarios mediante herramientas multimedia.

## XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA


Mtro. Hector Hugo Zepeda Peña


E-Mail: [hector.zepeda@academicos.udg.mx](mailto:hector.zepeda@academicos.udg.mx)


Ubicación: Edificio de Investigación y Posgrado. 3er piso, cubículo 12.

## XV. PROFESORES PARTICIPANTES

  
L.A.V.F. ADA CANDELARIA LOPEZ O'CONNOR  
PRESIDENTE DE ACADEMIA

  
DR. EDMUNDO ANDRADE ROMO  
JEFE DEL DEPARTAMENTO

  
MTRO. MARCO ANTONIO DELGADILLO GUERRERO  
DIRECTOR DE LA DIVISIÓN

  
DIVISIÓN DE ESTUDIOS  
SOCIALES Y ECONÓMICOS