



PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Técnico en Diseño e integración de multimedia.
- **Código del Programa de Formación:** 524139 V2
- **Nombre del Proyecto:** Desarrollo e integración de aplicaciones multimediales, implementadas como recursos de apoyo a la formación en las instituciones educativas del departamento de la guajira.
- **Fase del Proyecto:** Planeacion
- **Actividad de Proyecto:** Realizar estudio de necesidades en recursos multimediales de la I.E
- **Competencia:** Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** Reconocer la tipología de la multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.
- **Duración de la Guía:** 40 horas.

2. PRESENTACION

La necesidad de transmitir mensajes e información, en los diversos campos de la sociedad, requiere de objetos que usen simultáneamente diferentes formas de contenido como texto, sonido, imágenes, animación y video. Dichos objetos son a los que se aplica el término de multimedia.

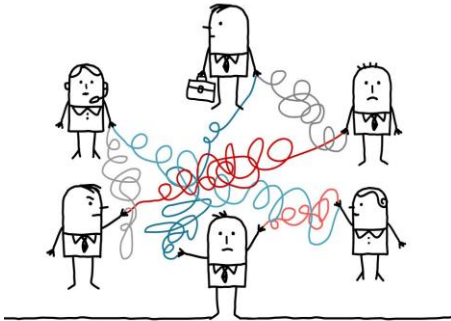
Es importante reconocer la tipología de la multimedia de acuerdo a la intencionalidad de la información y los medios de difusión que se vayan a emplear, y a su vez identificar las herramientas de utilidad para desarrollarla.

GFPI-F-135 V01

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



3.1 Actividad de reflexión inicial:



Luego de observar la anterior imagen, reflexiona y da respuesta a los siguientes interrogantes:

¿Por qué crees que esto sucede?

¿Cres que el no saber escuchar, podría generar dificultades en tu vida?

La comunicación, presenta el dialogo como canal de transmisión de ideas. ¿Consideras que se puede entender claramente si dos personas hablan al tiempo en una conversación?

¿Qué se debe hacer si se desea entender lo que se le trasmite en una conversación?

Tiempo Establecido: 30 minutos.

Animo y muchos éxitos...

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:

GFPI-F-135 V01

Responde los siguientes interrogantes, según tus conocimientos sobre las Tipologías de la Multimedia. Marca la respuesta correcta.



De los siguientes cual es un software de Diseño Gráfico:

- a. Adobe Photoshop CC b. Adobe Indesign. c. Corel Draw. d. Gimp.

Un programa de diseño gráfico es aquel que nos permite:

- a. Retocar o modificar imágenes. b. Realizar dibujos. c. Guardar proyectos en distintos formatos. d. Todas las anteriores.

De las siguientes cual no es una tipología multimedia:

- a. Multimedia Informativa. b. Multimedia Educativa. c. Multimedia Publicitaria.
d. Multimedia Institucional.

Los contenidos multimedia, no están destinado a la difusión por varios medios de comunicación combinados, como texto, fotografías, imágenes de video o sonido, generalmente con el propósito de educar o de entretener.

Falso () Verdadero ()

Para realizar está actividad también puedes acceder al test en línea, dando clic en el siguiente link: <https://www.goconqr.com/quiz/23937465/test-contextualizaci-n-teor-a-del-color>

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización):

Identificar la tipología de multimedia de acuerdo a la intencionalidad de la información y los medios de difusión.

Me reúno con un compañero o respondo individualmente:

- ¿Qué entiende por multimedia?
 - Elabore un cuadro comparativo sobre las tipologías de multimedia con sus características, ventajas y desventajas, con base en lo que consulte en internet y el material de apoyo.
 - Mencione un problema o necesidad de multimedia para cada una de las tipologías.
- Participo en la socialización del cuadro elaborado y los problemas planteados, y recibo comentarios de los compañeros e instructor para realizar los ajustes a los que haya lugar.

Identificar las plataformas y herramientas adecuadas para desarrollo de acuerdo a la tipología de multimedia.



Consulta, en internet y en el material de apoyo, las plataformas de multimedia y herramientas hardware y software usados en las tipologías de multimedia.

Me reúno con un compañero o respondo individualmente:

¿Cuál es el mejor software para diseño?

¿Cuáles son los programas de diseño gráfico más utilizados?

¿Qué se debe tener en cuenta al momento de elegir el software a utilizar en el desarrollo de un proyecto multimedia?

Mencione y describa al menos 10 Programas de Diseño Gráfico.

3.4 Actividades de transferencia de conocimiento:

Situación: El profesor del área de informática de un colegio debe presentar a sus estudiantes elementos básicos de un equipo informático (Monitor, torre, teclado, mouse, parlante, micrófono, cámara, impresora, medios de almacenamiento extraíbles) y los elementos internos del gabinete (Tarjeta Madre, Procesador, Memoria RAM, Disco Duro, Tarjeta de Video, Tarjeta de Sonido, Unidad de DVD, Fuente de Poder, ventilador).

- Identifico la tipología de multimedia para la situación planteada y elaboro una presentación con la herramienta pertinente o sugerida por el instructor.

Ambiente Requerido: Aula de Informática de la Institución Educativa.

Materiales: Estructura curricular a orientar, plantilla Word o Excel para registrar la información, Guía de aprendizaje.

Equipos: Computadores con disponibilidad de conexión a internet.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : <i>Identificación de conceptos básicos de las diferentes tipologías de la multimedia.</i>	<i>Resuelve la evaluación sobre los conceptos básicos de las diferentes tipologías de la multimedia, necesarios para realizar el boceto de la interfaz gráfica del proyecto</i>	Técnica: <i>Formulación de preguntas</i> Instrumentos: <i>Cuestionario</i> GFPI-F-135 V01



Evidencias de Producto: <i>Elaboración de una presentación elaborada con la herramienta sugerida por el instructor donde aplica lo comprendido sobre las tipología de multimedia identificada.</i>	<i>aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.</i> <i>Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.</i>	Técnica: <i>Valoración del producto</i> Instrumento: <i>Lista de chequeo</i>
--	--	---

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Diseño: El diseño se define como el proceso previo de configuración mental, "prefiguración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo

Medio de difusión: Se trasmite a través de diversos canales: libro, prensa, radio, televisión, vídeos. Se utiliza a menudo como un singular para referirse a un determinado "medio de comunicación", "un organismo intermedio, medio, o instrumento"

Multimedia: El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información

Prototipo: pequeña parte o una selección para testear una aplicación

Tipología: Estudio de los tipos o modelos que se usan para clasificar en diversas ciencias o disciplinas científicas.

6. REFERENTES BIBLIOGRAFICOS

- <http://www.fundeu.es/escribireninternet/plataformas-multimedia/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>



- [https://senaintro.blackboard.com/bbcswebdav/pid-47547199-dt-content-rid-14993271_2/courses/CONTENIDO_MULTIMEDIA/FA%20Plataformas%20multimedia\(1\).pdf](https://senaintro.blackboard.com/bbcswebdav/pid-47547199-dt-content-rid-14993271_2/courses/CONTENIDO_MULTIMEDIA/FA%20Plataformas%20multimedia(1).pdf)

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Alexi Maestre Magdaniel Silvia Margarita Rojas Oñate Marcelo Jose Fuentes Torres Yeison Rafael Cujia Radillo	Instructores	Sistemas CAA	28 – marzo 2020

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	ALEXI MAESTRE MAGDANIEL YEISON CUJIA RADILLO	Instructor Instructor	CAA	31/08/2020	Actualización