

Sistema Universitario Ana G. Méndez

Universidad del Turabo

Programa Ahora

Maestría en Educación

Especialidad en Diseño instruccional e Integración Tecnológica con E-Learning

Asignación Taller # 1

Equipos Tecnológicos y multimedios para la educación virtual

Odalys Gómez Millán

ETEL 600- E-learning, Integración Tecnológica y Multimedios

10 de octubre de 2014

Profesora: Laylannie Torres

Tabla comparativa para los términos del Taller 1

Concepto	<i>e-learning</i>	Multimedios	Guión (<i>Script</i>)	<i>Bander Dinámico</i>
Término (Significado)	<i>Electronic Learning</i>	_____	Es un plan para rodar una película.	_____
Definición	Mecanismo de enseñanza donde utiliza diferentes tecnologías y aspectos pedagógicos de la enseñanza y el aprendizaje.	Es la combinación de varios "tipos de datos" (texto, audio e imágenes fijas y en movimiento) para el control interactivo por parte del usuario, mediante una computadora. Donde se promueve la interactividad.	Entre más detallado el plan, más efectivamente se pueden realizar la producción y el rodaje. El guión se escribe por etapas. Está basado en una historia, novela, cuento, idea, película o un evento.	Son extensiones que permitirán programar imágenes o mensajes que rotan en cualquier parte del sitio web.
Puntos a Resaltar	<ul style="list-style-type: none"> • Modo educativo de capacitación promovida por el Internet. • Se considera el modo de capacitación del futuro. • Cada vez es más reconocida dentro de las organizaciones empresariales y educativas. 	Permite una comunicación rica, al impactar varios canales perceptuales (entender cosas mentalmente), lo que permite que, en principio, la presentación se adecue al estilo de aprendizaje del usuario y el aprendizaje ocurra en el canal perceptual relevante (estilo de aprendizaje).	Se escribe en etapas: <ol style="list-style-type: none"> 1. sinopsis (borrador) 2. tratamiento, o lista de escenas 3. guión real 4. número de versiones del guión 5. <i>storyboard</i> 6. un script para la dirección 7. un <i>script</i> para la edición 	Son sencillos de programar y permiten que se configuren en múltiples estilos y efectos de transición con solo usar algunos <i>clicks</i> .
Beneficios	<ul style="list-style-type: none"> • Reducción de costos. • Rapidez y agilidad. • Acceso <i>just-in-time</i>. • Flexibilidad de la agenda. 	_____	_____	_____

Referencias:

e-ABC. (2011). Definición de e-Learning. Recuperado de <http://www.e-abclearning.com/definicion-e-learning>

BuenasTareas.com. (2010). ¿Qué son los multimedia y las nuevas tecnologías?. Recuperado de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Qu%C3%A9-Son-Los-Multimedios-y-Las/423286.html>

Laitinen, K., Raike, A. & Viikari, T. (2002).. Guión, script. Recuperado de http://elokuvantaju.uiah.fi/spanish/study_material/screenplay/kasikirjoitus.jsp

Platino Web. (S.F.). Banner Dinámicos. Recuperado de <http://www.platinoweb.com/disenoweb/disenoweb/banners-dinamicos.html>