

Herramienta para crear la estructura de OAM.



Universidad Veracruzana
Facultad de Estadística e Informática



Dra. Alma Rosa García Gaona.
MIA. Rafael Rojano Cáceres.
Julio César Hernández Colmenares.

Agenda.

1. Objetivos del trabajo.

2. Planteamiento del problema.

3. Propuesta.

4. Conclusiones.



1. Objetivos del trabajo.

- ✓ **Desarrollar una herramienta que permita crear la estructura de OAM con base en las estrategias LOMA, LOCA y n-CULTURE.**
- ✓ **Reducir esfuerzos, tiempos y costos en la producción de OAM.**
- ✓ **Artículo para presentación en evento académico.**
- ✓ **Reporte técnico.**



2. Planteamiento del problema.

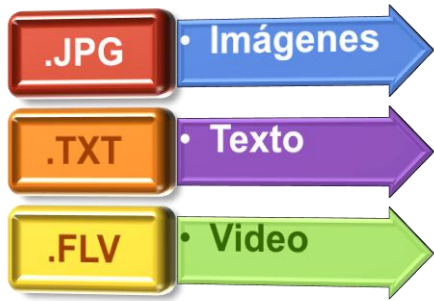
El desarrollo de OA es un proceso relativamente difícil, si bien es cierto que existen programas de diseño que permiten crear animaciones muy llamativas, la desventaja de estas es el tener un conocimiento previo de las mismas.

Por este motivo se propone una herramienta gráfica que simplifique la creación de la **estructura** de un OA, con el plus de las metodologías LOCA, LOMA y n-CULTURE, esto permitirá automatizar este proceso.



3. Propuesta.

Editor para LOCA.




Editor LOCA




DISEÑADOR INSTRUCCIONAL



PROFESOR

 **Universidad Veracruzana**
Facultad de Estadística e Informática


Universidad Veracruzana

Menú

Imágenes

Video

Texto



3. Propuesta.

Editor para LOMA.



Editor
LOMA



DISEÑADOR INSTRUCCIONAL



Universidad Veracruzana
Facultad de Estadística e Informática



Universidad Veracruzana

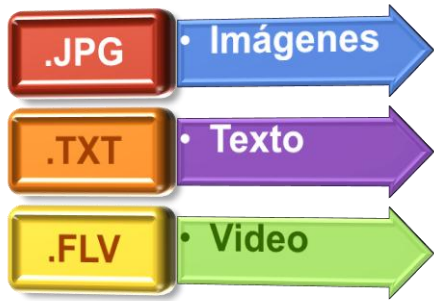


Oportunidad para
aprender acerca de...



3. Propuesta.

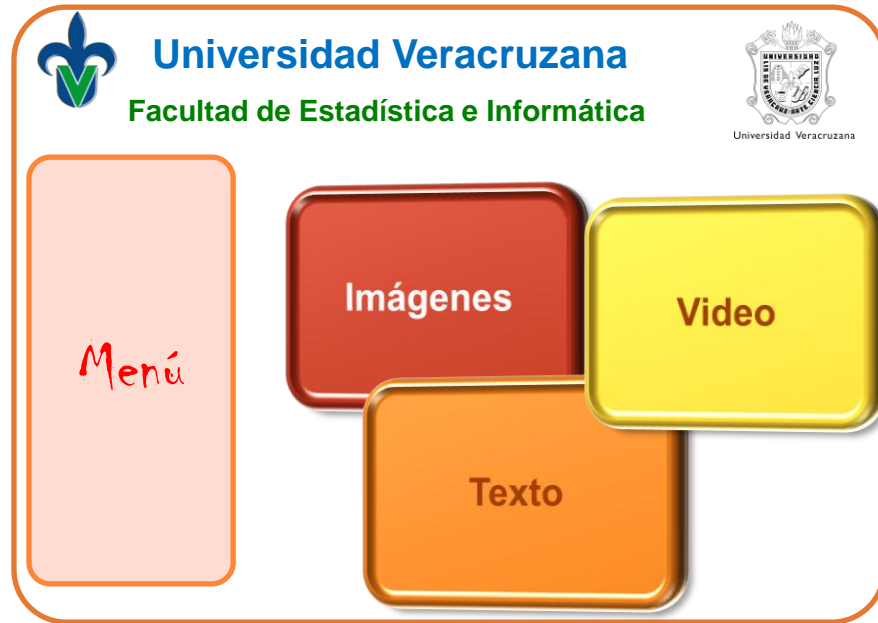
Editor para n-CULTURE.



Editor
n-CULTURE



DISEÑADORES INSTRUCCIONALES



4. Conclusiones.

La herramienta tiene límites definidos, lo que se plantea es definir la estructura de un OAM, no se trata de “reinventar la rueda”, las propuestas de los tres tipos de editores son un bosquejo, se espera que cambien durante el transcurso de la etapa de desarrollo.



Gracias por su atención.

