

DIPLOMADO EN PRODUCCIÓN MULTIMEDIA





PRESENTACIÓN

En presente Diplomado en Producción Multimedia contiene la información pertinente para que después de dicho diplomado la persona que lo tome pueda certificarse bajo la Norma Técnica de Competencia Laboral del Estado de Veracruz. El Diplomado antes mencionado consta de cuatro cursos, de 40 horas cada uno, su objetivo principal es capacitar docentes, apoyos técnicos pedagógicos, directivos, y en general a cualquier miembro de la sociedad que desee producir material educativo o cultural para enriquecer sus prácticas profesionales y de difusión.

Uno de los propósitos de este diplomado es mostrar a sus asistentes una forma fácil y estructurada para el desarrollo de materiales multimedia, una plataforma y un esquema para compartirlos y publicarlos.

En el primer apartado se encuentra una breve descripción de lo que es la Red Iberoamericana para el Desarrollo Sustentable A.C. Y lo que respecta a su proyecto Red de Talleres de Producción de Contenido Educativo y cultural (RTPD), que es en dónde nace la idea de crear la Norma antes mencionada y el Diplomado. Después se continua con el detalle exhaustivo del diplomado en Producción Multimedia.



Pretendemos que este material sirva de apoyo para los productores multimedia nóveles en vías de certificación y, asimismo, para instructores, facilitadores y todas aquellas personas dadas a la tarea de conducción de cursos de capacitación en Producción Multimedia.

Cada uno de los módulos revisados en este diplomado son parte de los criterios de evaluación de la Norma antes mencionada. Conforme los participantes avanzan en cada modulo, adquieren mayor responsabilidad de su aprendizaje, eventualmente también van resolviendo actividades que refuerzan su aprendizaje.

Esperamos que maestros y maestras de habla hispana y lengua indígena, puedan desarrollar las habilidades necesarias para la Producción Multimedia y así ofrecer a los estudiantes de diferentes estados formas innovadoras de acercamiento al aprendizaje.

DATOS DE CONTACTO

DIRECTORA GENERAL DE REDDES

Lic. Gloria Águeda García García

Dirección General de REDDES
agueda.garcia@reddes.org

RESPONSABLE ACADÉMICO

Dr. Alberto Ramírez Martinell

Coordinador de la Red de Talleres de Producción Digital
alberto.ramirez@reddes.org

CAPACITACIÓN

Lic. Jaime Fraire Quiroz

Coordinador del Diplomado en Producción Multimedia de
Contenido Educativo y Cultural
jaime.fraire@reddes.org

Lic. Sarai Dayana Mayo Castelán

Coordinación de procesos de innovación educativa
sarai.mayo@reddes.org

Lic. Suri Johana Olan Cobos

Coordinación de procesos editoriales
suri.olan@reddes.org

Aldama 24. Int. 3 Colonia Centro
Coatepec, Veracruz, México.

Teléfono de oficina: 01 (228) 129 9278
www.reddes.org
contacto@reddes.org

REDDES

La Red Iberoamericana para el Desarrollo Sustentable, A.C. (REDDES) es una institución no lucrativa cuya misión tiene que ver con la construcción de modelos alternativos de desarrollo que propicien la protección y conservación de la diversidad biológica y cultural de los pueblos de América Latina. Para lograr estos fines REDDES desarrolla y disemina tecnologías –apropiadas y apropiables– para el fortalecimiento de los esfuerzos de individuos y organizaciones de los sectores social, público y académico que laboran en las áreas educativas, culturales y ambientales.

“tecnologías apropiadas y apropiables”

La Red Iberoamericana para el Desarrollo Sustentable A. C., desde su constitución en 2005, ha trabajado en proyectos con fines educativos, de acceso e intercambio libre de conocimientos, preservación de la cultura, uso sustentable de recursos naturales y profesionalización del trabajo de actores sociales.



Esto ha llevado a la organización a establecer alianzas con instituciones del estado de Veracruz como: la Secretaría de Educación de Veracruz, el Centro de Investigaciones Tropicales de la Universidad Veracruzana, el Organismo de Acreditación de Competencias Laborales del Estado de Veracruz, la Benemérita Escuela Normal Veracruzana Enrique C. Rébsamen y el COVECyT.

A nivel nacional se ha colaborado con la Dirección General de Educación Indígena (SEP), el Grupo Ecológico Sierra Gorda, Reforestamos México A.C. y la Comisión de Derechos Humanos del Distrito Federal. A nivel Internacional REDDES ha colaborado también con la organización Tactical Technology Collective en un proyecto de profesionalización de actores sociales, donde REDDES impartió cinco talleres teórico-prácticos a ONGs en México y seis más en Perú, Nicaragua y Bolivia.

Además REDDES ha participado en foros a nivel regional, nacional e internacional ofreciendo conferencias y compartiendo su gran experiencia en temas de software libre, nuevas tecnologías para la educación, producción multimedia y desarrollo sustentable.



“nuevas tecnologías para la educación, producción multimedia y desarrollo sustentable”

RTPD

En 2006, La Red Iberoamericana para el Desarrollo Sustentable, A. C. emprende un proyecto de alta innovación en el área educativa: la Red de Talleres de Producción Digital de Contenido Educativo y Cultural, que es apoyado desde el primer año por la Universidad Veracruzana y la Secretaría de Educación de Veracruz, instituciones pioneras de la educación del estado donde opera la asociación civil.

La RTPD tiene como propósito fortalecer las capacidades tecnológicas de los miembros de instituciones educativas, culturales y sociales, para que ellos mismos elaboren, con las últimas tecnologías digitales, productos educativos y culturales de alta calidad, relevantes a las necesidades de las poblaciones que atienden y siguiendo a la filosofía del movimiento mundial de la Cultura Libre.

A la fecha las instituciones que se han sumado a este esfuerzo y que lo apoyan de diversas maneras son:

- La Universidad Veracruzana (UV), por medio del Centro de Investigaciones Tropicales (CITRO) y del Instituto de Investigaciones Educativas (IIE)
- La Secretaría de Educación de Veracruz (SEV)
- El Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT)
- La Dirección General de Educación Indígena (DGEI) de la Secretaría de Educación Pública (SEP) y las Direcciones de Educación Indígena de los estados de Oaxaca, Sinaloa, Puebla y Yucatán
- La Tactical Technology Collective (una fundación internacional basada en Amsterdam, Holanda)
- La empresa American Express International, Inc.
- Numerosas personas que han hecho donativos personales para financiar el proyecto

Dentro del marco de la Red de Talleres de Producción Digital de contenido educativo y cultural se han capacitado a 91 docentes en el módulo 1 “Introducción a la producción

multimedia”, teniendo un total de 45 productos multimedia terminados, realizados por docentes de escuelas estatales y de la Dirección General de Educación Indígena de los estados de Veracruz, Oaxaca, Sinaloa, San Luis Potosí, Guerrero, Jalisco, Chiapas, Quintana Roo, Yucatán, Baja California Sur, Querétaro y Puebla.

El objetivo general del Proyecto RTPD (Red de Talleres de Producción Digital de Contenido Educativo y Cultural) es capacitar a los docentes en el uso de herramientas digitales libres para que mediante la aplicación de los saberes y competencias adquiridas sean capaces de elaborar Productos Multimedia de corte educativo adecuados para las necesidades de la población que atienden.

A través de esta producción y de la conformación de una red nacional de productores multimedia, que comulguen con la filosofía de la cultura abierta, se pretende fomentar un incremento en el nivel de los materiales educativos que se generan y utilizan como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



DIPLOMADO EN PRODUCCIÓN MULTIMEDIA DE CONTENIDO EDUCATIVO Y CULTURAL

El diplomado en “Producción multimedia de contenido Educativo y Cultural” está basado en cuatro módulos para la certificación bajo la Norma Técnica de Competencia Laboral del Estado de Veracruz en Producción Multimedia. Estos cuatro módulos, de 40 horas presenciales y siete semanas de seguimiento cada uno, tienen como objetivo que los docentes o participantes obtengan las competencias digitales requeridas para desarrollar Documentos Interactivos Multimedia de corte educativo o cultural siguiendo la metodología de producción de REDDES.

La finalidad es capacitar a docentes, apoyos técnicos pedagógicos, directivos, y en general a cualquier miembro de la sociedad que desee producir material educativo o cultural para enriquecer sus prácticas profesionales y de difusión. Uno de los propósitos de este diplomado es mostrar a sus asistentes una forma fácil y estructurada para el desarrollo de materiales multimedia, una plataforma y un esquema para compartirlos y publicarlos.

Cada uno de los módulos revisados en este diplomado son parte de los criterios de evaluación de la Norma antes mencionada. Conforme los participantes avanzan en cada módulo, adquieren mayor responsabilidad de su aprendizaje y eventualmente también resuelven actividades que refuerzan su aprendizaje.

Los maestros de educación básica participantes podrán crear materiales didácticos para el manejo de tecnologías integradas a los procesos de aprendizaje, brindándoles a sus estudiantes experiencias de aprendizaje diversas, acorde a sus hábitos de recepción y con más posibilidades de acceso a través de diferentes medios.

Al finalizar el Diplomado los profesionales serán capaces de producir materiales multimedia de calidad, ya que habrán adquirido las competencias necesarias para su elaboración, así como el buen manejo de las herramientas. El Diplomado en Producción Multimedia también busca promover en ellos una actitud constructiva y emprendedora que incluya el trabajo colectivo de personas asociadas a la red de productores multimedia.

NIVEL O MODALIDAD AL QUE ESTÁ DIRIGIDO

El Diplomado en Producción Multimedia de Contenido Educativo y Cultural está dirigido a los niveles y modalidades de Educación Inicial, Preescolar Regular, Primaria Multigrado, CAPEP, Primaria Regular, Primaria Indígena, Educación Artística, Telesecundaria, Educación Física, Secundaria General y Técnica, Educación Extraescolar, Preescolar Indígena y Educación Especial.

DESTINATARIOS

Docentes frente a grupo, directivos y apoyo técnico pedagógico.

DURACIÓN

Con duración de 160 horas. Distribuidas en 4 módulos de 40 horas de capacitación presencial cada uno.

MODALIDAD EDUCATIVA DE TRABAJO

El diplomado tiene modalidad presencial. Cada módulo del diplomado se impartirá en una semana de forma presencial. Cubriendo de esta manera las 40 horas por curso.

FUNDAMENTACIÓN

La comunicación audiovisual por medio de las aplicaciones multimedia es una disciplina que se ha consolidado en los últimos años con una serie de innovaciones tecnológicas que permiten integrar fácilmente los distintos medios (texto, imágenes, audio, video e imágenes en movimiento).

La Producción Multimedia es la conjunción de distintos lenguajes comunicativos. Técnicamente implica que una aplicación, demostración o proyecto contenga imagen, sonido, interactividad y movimiento y que a su vez se pueda interactuar con ellos, para lo cual el diseñador debe crear las interfaces de navegación que permitan un manejo fluido a través de la aplicación.

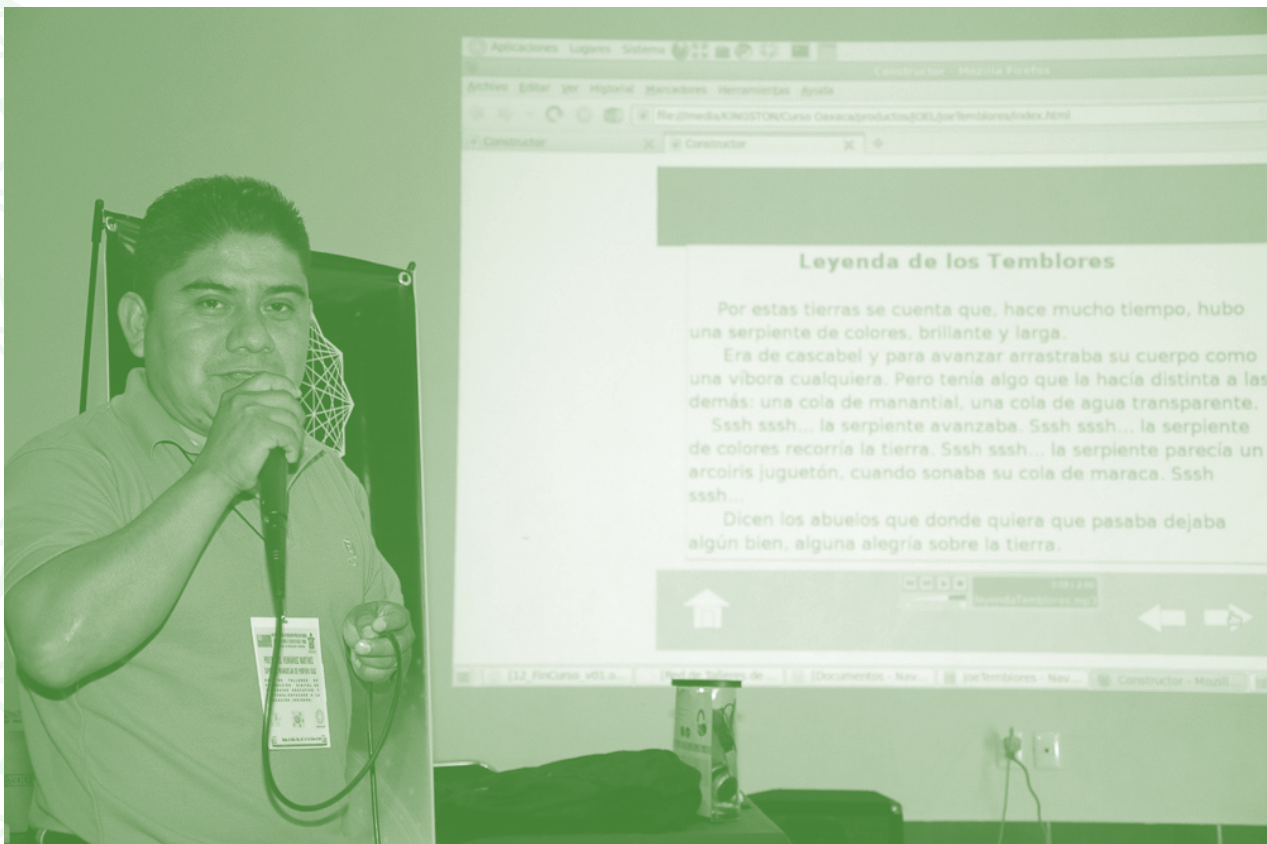
En los últimos años se ha producido un fuerte impulso hacia la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC) en la educación, y más concretamente su uso y desarrollo en la docencia como una innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, los recursos didácticos están cambiando, dando prioridad a las Tecnologías de la Información y Comunicación. Además se demanda un cambio en las metodologías y estrategias educativas por parte del profesorado, ya que el enfoque está en el alumno y éste tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, por ello tanto las prácticas pedagógicas como las estrategias didácticas se ven obligadas a adaptarse y dejar de ser las mismas de hace unas décadas.

Estamos en un mundo cambiante y por tanto innovador, es por ello, que la formación docente requiere de incorporar nuevos saberes y habilidades que le permitan desarrollar mejor clases y obtener mejores resultados en el aprendizaje.

Según Morales (2010) la creación de Productos multimedia requiere de una serie de pasos que van desde su diseño hasta su implementación, para lo cual, se requiere de determinadas herramientas y conocimientos sobre estándares y especificaciones. “La incorporación de los objetos de aprendizaje, a través de la producción multimedia es un recurso indispensable para alcanzar la calidad en la educación y por tanto enriquecer las prácticas docentes”. La utilización de productos multimedia como recurso didáctico requiere de nuevos enfoques en el diseño, en la metodología docente y en las estrategias de enseñanza-aprendizaje para el alumno.

Con respecto al diseño pedagógico, cabe destacar que los productos multimedia tienen una gran ventaja ya que pueden ser utilizados y reutilizados por docentes o instituciones educativas o culturales que tengan el interés de conocer y utilizar este recurso educativo. No obstante, en el diseño del Producto Multimedia deben quedar determinados los posibles contextos de uso, usuarios a quienes va dirigido, materia, conocimientos previos y tiempo de duración. Así se facilitará el proceso de uso e implementación.



El empleo de los Productos Multimedia en el aula permite que el estudiante adquiera nuevas estrategias de aprendizaje y desarrolle, por tanto, competencias. Así, el profesor tal y como señala Martínez (2005) deja su faceta de experto en contenidos, presentador y transmisor de información y se convierte, fundamentalmente, en un diseñador de medios, un facilitador del aprendizaje y un orientador del estudiante.

Según Núñez (2005) con la implementación de estos recursos pedagógicos podemos dar respuesta a los distintos estilos de aprendizaje, considerando que las personas aprenden de diferente forma, las que dependen de aspectos sociales, genéticos y culturales, en definitiva, aspectos que son determinados por el espacio y tiempo en que una persona le correspondió vivir. En la formación docente surge la necesidad de implementar en su práctica pedagógica el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación.

Es por ello que el Diplomado atiende necesidades como lo son: afinar las competencias básicas y lograr que estos conocimientos se incorporen a sus prácticas educativas y pedagógicas.

PROPÓSITO GENERAL

Capacitar a los docentes para que dominen las herramientas de producción de elementos digitales y las de integración de estos en documentos interactivos multimedia. Incorporar las Tecnologías de la Información y Comunicación para el enriquecimiento de su práctica docente.

Capacitar a los docentes para que ellos fomenten ambientes de aprendizaje en las aulas que incentiven la curiosidad, la imaginación, el gusto por el conocimiento, la creatividad, la autonomía y el pensamiento crítico en los estudiantes, mediante la incorporación de documentos interactivos multimedia que refuercen el proceso de Enseñanza y Aprendizaje.

Los Apoyos Técnico Pedagógico (ATP) dominarán las teorías para el uso de productos multimedia en el aula, al conocer las áreas de oportunidad donde se pueden utilizar los productos multimedia.

Apoyarán a la escuela en la adopción de las tecnologías de la información y comunicación con fines pedagógicos, didácticos y de gestión.

Dominarán el lenguaje multimedia para el diseño de actividades enriquecidas por las nuevas tecnologías en el aula.

Los Directivos que participen en el diplomado obtendrán las herramientas necesarias para implementar proyectos y lograr la colaboración interescolar para la producción colaborativa de productos multimedia.

Podrán involucrar al cuerpo académico en su diseño, desarrollo y evaluación continua para la mejora permanente de los aprendizajes de los alumnos.

PERFIL DE INGRESO

El participante interesado en el diplomado deberá contar con habilidad en computación y cultura general; interés por los medios de comunicación gráfica, audiovisuales y textuales; capacidad de observación y retención.

Dominar la ofimática tradicional en computador (procesador de texto, presentaciones, y hojas de cálculo).

Dominar algunos servicios básicos de Internet (correo electrónico, foros, chats y búsqueda de información).

Tener nociones básicas de tratamiento de diferentes tipos de datos.

PERFIL DE EGRESO

El alumno egresado del Diplomado en Producción Multimedia tendrá la habilidad para manejar herramientas de producción multimedia, herramientas de diseño gráfico, audio, video y será capaz de generar productos multimedia. Con esto, el egresado estará capacitado para desempeñarse en diversas instituciones relacionadas con este campo de aplicación. Contará con los conocimientos para la realización y presentación de proyectos de producción multimedia y comunicación visual de mensajes por medios digitales; manejará la tecnología para la producción multimedia aplicada a la educación con una actitud crítica y abierta al avance tecnológico, innovador y propositivo en su desempeño profesional.

Además de adquirir los siguientes conocimientos, habilidades y actitudes:

Realización y presentación de proyectos educativos con base a la producción multimedia, a través de paquetes para el tratamiento de diferentes tipos de dato como: Kdenlive, Stopmotion, Audacity, Gimp, Inkscape, Synfig, Pitivi, Avidemux, VLC, WinFF, LibreOffice.

Habilidades para el diseño, preproducción, producción y postproducción de productos multimedia.

Habilidades de lenguaje, orales y escritas, para comunicar ideas, proyectos y materiales educativos y/o culturales.

Apertura para la adquisición de nuevos conocimientos de acuerdo con el avance de las tecnologías que apoyan al diseño y producción de documentos interactivos multimedia.

Actitud crítica y reflexiva ante el impacto que podrían causar los productos multimedia en los usuarios.

Promover una actitud constructiva y emprendedora que incluya el trabajo colectivo de personas asociadas a la red de productores multimedia. Además permitirá que los participantes articulen todas sus habilidades en función de la creación de un producto concreto.

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA

Objetivos

Objetivo General del módulo

Al término del módulo el alumno habrá desarrollado las actitudes y conocimientos básicos para la realización de productos multimedia de corte educativo y/o cultural.

Objetivos específicos por unidades:

Al término de las unidades se espera que el alumno:

- Conozca la filosofía de la cultura abierta, los fundamentos del software libre y la licencia de propiedad intelectual Creative Commons
- Identifique y realice los diseños correspondientes para la planeación del producto multimedia
- Elabore imágenes vectoriales a través de figuras básicas
- Conozca los dispositivos para la grabación de audio y utilice los filtros adecuados
- Discierna entre mapas de bits e imágenes vectoriales
- Comprenda el concepto de capas
- Conozca los métodos de preparación (transferencia y conversión de datos) de los archivos de video para su edición
- Conozca los conceptos de fotogramas y escenas
- Conozca alguna herramienta de integración en donde compacte todos los tipos de datos generados
- Identifique los tipos de formato que utilizan los programas para la edición de imágenes vectoriales, mapas de bits y de audio
- Integre un producto multimedia completo

Estrategias de aprendizaje y enseñanza

El diplomado tiene un enfoque de resolución de problemas y de desarrollo de competencias, por lo que los temas se irán impartiendo con la finalidad de atender situaciones concretas que demanden el uso de la herramienta digital adecuada y fomenten así el desarrollo de las competencias propias de la producción multimedia. Para apoyar esta experiencia se utilizarán durante las sesiones presenciales y de trabajo en línea de este módulo las siguientes estrategias de aprendizaje y enseñanza:

- Actividades de profundización y refuerzo
- Actividades de ampliación
- Actividades de aplicación
- Actividades de síntesis
- Información de los objetivos que se pretenden alcanzar en cada módulo
- Organizadores previos
- Resúmenes
- Preguntas intercaladas
- Recursos multimedia
- Exposiciones mediante el uso de diapositivas y uso de las herramientas
- Producción Multimedia (imágenes, botones, placas, foto, audio, video, integrador multimedia)
- Retroalimentación de la producción

Rol del estudiante

- Participativo
- Activo
- Reflexivo

Recursos didácticos para la aplicación de los contenidos en el aula

Recursos impresos

- Cuatro libros correspondientes a los cuatro módulos del diplomado

Recursos digitales

- Formatos (Diseño Instruccional, Diseño de Alto Nivel)
- Presentaciones digitales de los temas de las unidades de cada módulo

Recursos Materiales

- Pizarrón o rotafolio
- Hojas blancas
- Tijeras
- Pegamento
- Diurex
- Revistas
- Lápiz y plumas

Infraestructura y conectividad

- Cañón de video
- Conexión a Internet
- Equipo de cómputo por participante
- Cámara de fotos
- Cámara de video
- Diadema (audífono y micrófono)
- Bocinas
- Tripié

Sistema Operativo y Herramientas digitales para la producción multimedia

- Distribución de REDDES del Sistema Operativo Linux: Ubuntu para la Producción Multimedia
- Libre Office
- Audacity
- Gimp
- Inkscape
- Stopmotion
- Kdenlive
- Píitvi
- Atenex
- Synfig

Herramientas digitales para la comunicación e intercambio de información

- Correo electrónico
- Skype
- Inkscape
- Dropbox
- Empathy
- Repositorio

Distribución de tiempo:

El módulo 1: Introducción a la producción multimedia del diplomado para la producción multimedia de contenido educativo y cultural ofrecido por la Red Iberoamericana para el Desarrollo Sustentable A. C. tienen la siguiente estructura:

- Sesiones en modalidad presenciales del módulo 1: 40 horas
- Producción multimedia guiada 1: 7 semanas
- Seguimiento a la producción multimedia guiada 1: 7 semanas

Sesiones en modalidad presencial:

En estas sesiones las actividades a realizar son eminentemente prácticas, aunque están acompañadas de la teórica correspondiente. Durante las sesiones prácticas los productores multimedia, son guiados paso a paso tanto en el uso de los equipos para la captura de datos (micrófono, cámara de video, cámara de fotos, escáner) como en el uso de la herramienta digital para la edición de datos.

Las actividades principales de las sesiones presenciales son:

- Grabación de un audio
- Realización de flecos en Inkscape
- Edición de imágenes en GIMP
- Creación de animaciones cuadro por cuadro

Al finalizar cada una de las actividades planteadas durante las sesiones presenciales se crearán espacios en las salas, para el trabajo autónomo y así permitirle a los alumnos poner en práctica los conocimientos adquiridos en el transcurso de las exposiciones y modelado de edición de datos.

Producción Multimedia Guiada

Las actividades realizadas en esta etapa están dadas por un programa de producción previamente establecido que consta de trabajo para 7 semanas. Durante este calendario, el participante deberá desarrollar las actividades indicadas y deberá ir reportando su progreso de forma semanal. Los productos podrán ser entregados mediante los siguientes canales de comunicación:

- Videollamadas (Skype)
- Chat (Messenger, Gmail, Yahoo)
- Correo electrónico. (Hotmail, Gmail, Yahoo)

Seguimiento a la Producción Guiada

El seguimiento que se proporciona a los productores multimedia durante la etapa de trabajo a distancia es del tipo asesoría personalizada mediada por nuevas Tecnologías de Información y Comunicación. Para llevar a cabo este seguimiento, se hace uso de las mismas herramientas de comunicación mencionadas en el apartado anterior, aunque llamadas telefónicas y mensajes de texto también son aceptadas.

Las actividades que corresponden al seguimiento a la producción guiada 1 constan de asesorías en:

- Proceso de pre-producción (Diseño instruccional, Diseño de alto nivel y Diseño detallado)
- Uso de herramientas durante el proceso de post-producción (Audacity, WiFF, Stopmotion, Avidemux, GIMP, Inkscape, entre otros.)
- Etapa de integración en Atenex

Cabe mencionar que las asesorías sirven para guiar a los Productores Multimedia, no para hacer su trabajo. En los casos donde la modalidad de trabajo combine sesiones a distancia y presenciales diferenciar las actividades que corresponde a cada modalidad de trabajo.

Contenidos/temas módulo I. Introducción a la producción Multimedia

- Introducción (CC, SWL, RTPD)
- Introducción: Diseño Instruccional y Diseño de Alto Nivel
- Imágenes Vectoriales: Píxeles vs Vectores
- Imágenes Vectoriales: INKSCAPE I
- Imágenes: Conversión de diferentes tipo de formatos
- Producción de Audio: Edición y formatos de audio
- Producción de Audio: AUDACITY I
- Mapas de Bits: Capas
- Mapas de Bits GIMP I
- Animación cuadro por cuadro: STOPMOTION I
- Integración de productos multimedia: Interactividad
- Integración de productos multimedia: Uso de plantillero de actividades y comprimir un Documento Integrador
- Evaluación de Productos

Cronograma de trabajo

Presencial

Fecha de inicio	5 de septiembre de 2011
Fecha de fin	9 de septiembre de 2011
Fecha de actividades previstas	5 de septiembre - introducción RTPD, instalación de sistema operativo, práctica juego de roles cliente - Productor Multimedia (PM). 6 de septiembre-práctica medios de comunicación, introducción a libre office, generación de plucas. 7 de septiembre-grabación y edición de audio, modificar imagen, generación de animación cuadro por cuadro. 8 de septiembre - integración de elementos en un Documento Interactivo Multimedia (DIM). 9 de septiembre-uso de herramientas en línea, repaso general, evaluación del DIM.
Entrega de actividades	9 de septiembre de 2011
Evaluación	9 de septiembre de 2011

Producción Multimedia Guiada 1 y Seguimiento

Fecha de inicio	12 de septiembre de 2011
Fecha de fin	29 de octubre de 2011
Fecha de actividades previstas	16 de septiembre - lista de canales de comunicación, definición y aceptación del producto a desarrollar. 23 de septiembre - Diseño Instruccional y Diseño Alto Nivel. 30 de septiembre - Guión detallado. 7 de octubre -Generación de elementos gráficos. 14 de octubre -Generación elementos de audio. 21 de octubre -Generación de video y animación. 29 de octubre -Integrar el Documento Interactivo Multimedia.
Entrega de actividades	29 de octubre de 2011
Evaluación	29 de octubre de 2011

Criterios y procedimientos de evaluación

La evaluación del curso está basada en competencias, por lo que los alumnos deberán mostrar cambios positivos en sus:

- desempeños
- actitudes
- productos y
- conocimientos

Para el módulo I: Introducción a la producción multimedia el participante deberá mostrar los siguientes conocimientos:

- Diseño Instruccional (Descripción general del proyecto)
- Diseño de Alto nivel: Mapa de navegación y bosquejo de pantalla
- Diseño detallado de texto
- Diseño detallado de Audio (guión de audio)
- El conjunto de elementos digitales (texto, imagen, audio e imágenes en movimiento)
- El producto multimedia entregado
- Forma (Interfaz gráfica de usuario)
- Fondo
- Interactividad
- Navegación
- Usabilidad
- La documentación técnica y de producción del producto multimedia entregada

Criterios	Porcentaje
Diseño Instruccional (Descripción general del proyecto)	15%
Diseño de Alto nivel: Mapa de navegación y bosquejo de pantalla	12%
Diseño detallado de Audio (guión de audio)	6%
Diseño detallado de imágenes en movimiento (story board, guión literario, logística de producción)	6%
El conjunto de elementos digitales (texto, imagen, audio e imágenes en movimiento)	15%
El producto multimedia integrado	15%
Forma (Interfaz gráfica de usuario)	7%
Fondo	7%
Interactividad	7%
Navegación	10%
Total	100%

Bibliografía y referencias

- REDDES (2011). Manual de Operaciones de un Taller de Producción Digital de Contenido Educativo y Cultural. REDDES.
- REDDES (2011). Libro del Curso 1: Introducción a la Producción Multimedia. REDDES.

MÓDULO 2: PRODUCCIÓN MULTIMEDIA NIVEL BÁSICO

Objetivos

Objetivo General del módulo

Al término del módulo el alumno habrá desarrollado las actitudes y conocimientos básicos para la realización de productos multimedia de corte educativo y/o cultural de nivel básico, además del manejo de repositorio y diferentes tipos de datos.

Objetivos específicos por unidades:

Al término de las unidades se espera que el alumno:

- aprenda la importancia de las asesorías a distancia en los trabajos de producción multimedia
- realice la búsqueda de elementos en los repositorios y utilice el licenciamiento Creative Commons
- tome fotografías en base a los criterios de composición, encuadre y ambiente
- utilice las herramientas necesarias para el retoque de imágenes fotográficas
- aprenda las teorías del lenguaje audiovisual
- conozca los métodos de preparación (transferencia y conversión de datos) de los archivos de video para su edición
- conozca y aprenda los métodos para la grabación y el tratamiento de archivos de audio
- utilice las herramientas adecuadas para la realización de animaciones digitales
- use acciones, enlaces y plantillas dentro de la integración de los documentos interactivos multimedia
- aprenda los criterios y procedimientos de evaluación de productos multimedia de calidad

Estrategias de aprendizaje y enseñanza

El diplomado tiene un enfoque de resolución de problemas y de desarrollo de competencias, por lo que los temas se irán impartiendo con la finalidad de atender situaciones concretas que demanden el uso de la herramienta digital adecuada y fomenten así el desarrollo de las competencias propias de la producción multimedia. Para apoyar esta experiencia se utilizarán durante las sesiones presenciales y de trabajo en línea de este módulo las siguientes estrategias de aprendizaje y enseñanza:

- Actividades de profundización y refuerzo
- Actividades de ampliación
- Actividades de aplicación
- Actividades de síntesis
- Información de los objetivos que se pretenden alcanzar en cada módulo
- Organizadores previos
- Resúmenes
- Preguntas intercaladas
- Recursos multimedia
- Exposiciones mediante el uso de diapositivas y uso de las herramientas
- Producción Multimedia (imágenes, botones, placas, foto, audio, video, integrador multimedia)
- Retroalimentación de la producción

Rol del estudiante

- Participativo
- Activo
- Reflexivo

Recursos didácticos para la aplicación de los contenidos en el aula

Recursos Impresos

- Cuatro libros correspondientes a los cuatro módulos del diplomado

Recursos digitales

- Formatos (Diseño Instruccional, Diseño de Alto Nivel)
- Presentaciones digitales de los temas de las unidades de cada módulo

Recursos Materiales

- Pizarrón o rotafolio
- Hojas blancas
- Tijeras
- Pegamento
- Diurex
- Revistas
- Lápiz y plumas

Infraestructura y conectividad

- Cañón
- Conexión a Internet
- Equipo de cómputo por participante
- Cámara de fotos
- Cámara de video
- Diadema (audífono y micrófono)
- Bocinas
- Tripié

Sistema Operativo y Herramientas digitales para la producción multimedia

- Distribución de REDDES del Sistema Operativo Linux: Ubuntu para la Producción

Multimedia

- Libre Office
- Audacity
- Gimp
- Inkscape
- Stopmotion
- Kdenlive
- Pitivi
- Atenex
- Synfig

Herramientas digitales para la comunicación e intercambio de información

- Correo electrónico
- Skype
- Inkscape
- Dropbox
- Empathy
- Repositorio

Distribución de tiempo:

El módulo 2: producción multimedia básica, del diplomado para la producción multimedia de contenido educativo y cultural ofrecido por la Red Iberoamericana para el Desarrollo Sustentable A. C. tienen la siguiente estructura:

- Sesiones en modalidad presenciales del módulo 2: 40 horas
- Producción multimedia guiada 2: 7 semanas
- Seguimiento a la producción multimedia guiada 2: 7 semanas

Sesiones en modalidad presencial:

En estas sesiones las actividades a realizar son eminentemente prácticas, aunque están acompañadas de la teórica correspondiente. Durante las sesiones prácticas los productores multimedia, son guiados paso a paso tanto en el uso de los equipos para la captura de datos (micrófono, cámara de video, cámara de fotos, escáner) como en el uso de la herramienta digital para la edición de datos.

Las actividades principales de las sesiones presenciales son:

- Grabación de un audio
- Grabación de un video
- Edición de Imágenes con GIMP
- Creación de animaciones digitales con Synfig
- Integración de Productos con Atenex

Al finalizar cada una de las actividades planteadas durante las sesiones presenciales se crearán espacios en las salas, para el trabajo autónomo y así permitirle a los alumnos poner en práctica los conocimientos adquiridos en el transcurso de las exposiciones y modelado de edición de datos.

Producción Multimedia Guiada

Las actividades realizadas en esta etapa están dadas por un programa de producción previamente establecido que consta de trabajo para 7 semanas. Durante este calendario, el participante deberá desarrollar las actividades indicadas y deberá ir reportando su progreso de forma semanal. Los productos podrán ser entregados mediante los siguientes canales de comunicación:

- Videollamadas (Skype)
- Chat (Messenger, Gmail, Yahoo)
- Correo electrónico. (Hotmail, Gmail, Yahoo)

Seguimiento a la Producción Guiada

El seguimiento que se da a los productores multimedia durante la etapa de trabajo a distancia es del tipo asesoría personalizada mediada por nuevas Tecnologías de Información y Comunicación. Para llevar a cabo este seguimiento, se hace uso de las mismas herramientas de comunicación mencionadas en el apartado anterior, aunque llamadas telefónicas y mensajes de texto también son aceptadas.

Las actividades que corresponden al seguimiento a la producción guiada 2 constan de asesorías en:

- Proceso de pre-producción (Diseño instruccional, Diseño de alto nivel y Diseño detallado)
- Uso de herramientas durante el proceso de post-producción (Audacity, WiFF, Stopmotion, Avidemux, GIMP, Inkscape, entre otros.)
- Etapa de integración en Atenex

Cabe mencionar que las asesorías sirven para guiar a los Productores Multimedia, no para hacer su trabajo. En los casos donde la modalidad de trabajo combine sesiones a distancia y presenciales diferenciar las actividades que corresponde a cada modalidad de trabajo.

Contenidos/temas módulo 2. Producción Multimedia Básica

- Retroalimentación y Asesoría en sus proyectos anteriores
- Repositorio: Uso de repositorio
- Repositorio Búsqueda de elementos en el Repositorio Descomprimir DIM
- Repositorio: Creative Commons
- Fotografía: Iluminación
- Fotografía: Foto fija

- Fotografía: Realismo vs fantasía
- Mapa de Bits: GIMP II
- Lenguaje audiovisual: Grabación de un audiovisual
- Video: edición de video. (AVIDEMUX, PITIVI)
- Audio: Formatos de audio. Guión técnico.
- Audio: AUDACITY II
- Animación digital: key frame.
- Animación Digital: Synfing I
- Integración del producto
- Efecto y Acciones dentro de un integrador de multimedia
- Evaluación de Productos II

Cronograma de trabajo

Presencial

Fecha de inicio	31 de octubre de 2011
Fecha de fin	5 de noviembre de 2011
Fecha de actividades previstas	31 de octubre - asesoría del DIM anterior, juego de roles cliente - PM, uso de repositorio, búsqueda de elementos, reutilización de elementos de otro DIM. 1 de noviembre - tomar fotografía, retocar fotografía. 2 de noviembre - grabación de video, post producción de video. 3 de noviembre - integración de DIM, agregar interacción al producto. 4 de noviembre - uso de herramientas en línea, repaso general, evaluación del DIM.
Entrega de actividades	4 de noviembre de 2011
Evaluación	4 de noviembre de 2011

Producción Multimedia Guiada 2

Fecha de inicio	7 de noviembre de 2012
Fecha de fin	20 de enero de 2012
Fecha de actividades previstas	11 de noviembre - Definición y aceptación del producto a desarrollar. 18 de noviembre - Diseño Instruccional y Diseño de Alto Nivel. 25 de noviembre - Guión detallado. 2 de diciembre - Generación de elementos gráficos. 9 de diciembre - Generación de elementos de audio. 16 de diciembre - Generación de video y animación. 20 de enero - Integración del Documento Interactivo Multimedia
Entrega de actividades	20 de enero de 2012
Evaluación	20 de enero de 2012

Criterios y procedimientos de evaluación

La evaluación del curso está basada en competencias, por lo que los alumnos deberán mostrar cambios positivos en sus:

- desempeños
- actitudes
- productos y
- conocimientos

Para el módulo 2: Introducción a la producción multimedia el participante deberá mostrar los siguientes conocimientos:

- Uso de repositorio
- Fotografías
- Mapa de Bits
- Lenguaje Audiovisual
- Producción de Audio y Video
- Animación Digital

Criterios

Criterios	Porcentaje
Diseño Instruccional (Descripción general del proyecto)	15%
Diseño de Alto nivel: Mapa de navegación y bosquejo de pantalla	6%
Diseño detallado de texto	6%
Diseño detallado de Audio (guión de audio)	6%
Diseño detallado de imágenes en movimiento (story board, guión literario, logística de producción)	15%
El conjunto de elementos digitales (texto, imagen, audio e imágenes en movimiento)	15%
El producto multimedia integrado	15 %
Forma (Interfaz gráfica de usuario)	5.5%
Fondo	5.5%
Interactividad	5.5%
Navegación	5.5%
Total	100%

Bibliografía y referencias

- REDDES (2011). Manual de Operaciones de un Taller de Producción Digital de Contenido Educativo y Cultural. REDDES.
- REDDES (2011). Libro del Curso 2: Producción multimedia nivel básico. REDDES.

MÓDULO 3: PRODUCCIÓN MULTIMEDIA NIVEL INTERMEDIO

Objetivos

Objetivo General del módulo

Al término del módulo el alumno habrá desarrollado las actitudes y conocimientos referentes a la Producción Multimedia de corte educativo y/o cultural de nivel Avanzado, considerando la calidad y pertinencia de los elementos (foto, audio, imagen, imagen en movimiento, texto.)

Objetivos específicos por unidades:

Al término de las unidades se espera que el alumno:

- elabore el Diseño instruccional y el diseño de Alto Nivel del producto que se desarrollará para el módulo 3
- conozca los aspectos legales de la producción multimedia (planeación, costos, contratos)
- conozca y aplique los tipos de formatos para cada tipo de dato
- aprenda y aplique las tipografías adecuadas, los estilos y lineamientos editoriales
- comprenda y aplique teoría de la forma (Elementos visuales básicos para toda composición, Técnicas de comunicación visual, Conceptos de la Psicología Gestalt)
- elabore portadas y contraportadas utilizando figuras geométricas
- aprenda a ilustrar dibujos de forma digital aplicando las herramientas de pincel, selección y atributos de capa
- realice una cápsula de audio mezclando voces, afecto y música
- conozca los permisos para el uso de videos ya existentes
- elabore guión gráfico, edite un archivo de video y realice la integración de un video aplicándole acciones que lo activen

Estrategias de aprendizaje y enseñanza

El diplomado tiene un enfoque de resolución de problemas y de desarrollo de competencias, por lo que los temas se irán impartiendo con la finalidad de atender situaciones concretas que demanden el uso de la herramienta digital adecuada y fomenten así el desarrollo de las competencias propias de la producción multimedia. Para apoyar esta experiencia se utilizarán durante las sesiones presenciales y de trabajo en línea de este módulo las siguientes estrategias

de aprendizaje y enseñanza:

- Actividades de profundización y refuerzo
- Actividades de ampliación
- Actividades de aplicación
- Actividades de síntesis

Información de los objetivos que se pretenden alcanzar en cada modulo

- Organizadores previos
- Resúmenes
- Preguntas intercaladas
- Recursos multimedia
- Exposiciones mediante el uso de diapositivas y uso de las herramientas
- Producción Multimedia (imágenes, botones, placas, foto, audio, video, integrador multimedia)
- Retroalimentación de la producción

Rol del estudiante:

- Participativo
- Activo
- Reflexivo

Recursos didácticos para la aplicación de los contenidos en el aula

Recursos Impresos

- Cuatro libros correspondientes a los cuatro módulos del diplomado

Recursos digitales

- Formatos (Diseño Instruccional, Diseño de Alto Nivel)
- Presentaciones digitales de los temas de las unidades de cada módulo

Recursos Materiales

- Pizarrón o rotafolio
- Hojas blancas
- Tijeras
- Pegamento
- Diurex
- Revistas
- Lápiz y plumas

Infraestructura y conectividad

- Cañón
- Conexión a Internet
- Equipo de cómputo por participante
- Cámara de fotos
- Cámara de video
- Diadema (audífono y micrófono)
- Bocinas
- Tripié

Sistema Operativo y Herramientas digitales para la producción multimedia

- Distribución de REDDES del Sistema Operativo Linux: Ubuntu para la Producción

Multimedia

- Libre Office
- Audacity
- Gimp
- Inkscape
- Stopmotion
- Kdenlive
- Pitivi
- Atenex
- Synfig

Herramientas digitales para la comunicación e intercambio de información

- Correo electrónico
- Skype
- Inkscape
- Dropbox
- Empathy
- Repositorio

Distribución de tiempo:

El módulo 3: Producción multimedia intermedia del diplomado para la producción multimedia de contenido educativo y cultural ofrecido por la Red Iberoamericana para el Desarrollo Sustentable A. C. tienen la siguiente estructura:

- Sesiones en modalidad presenciales del módulo 3: 40 horas
- Producción multimedia guiada 3: 7 semanas
- Seguimiento a la producción multimedia guiada 3: 7 semanas

Sesiones en modalidad presencial:

En estas sesiones las actividades a realizar son eminentemente prácticas, aunque están acompañadas de la teórica correspondiente. Durante las sesiones prácticas los productores multimedia, son guiados paso a paso tanto en el uso de los equipos para la captura de datos (micrófono, cámara de video, cámara de fotos, escáner) como en el uso de la herramienta digital para la edición de datos.

Las actividades principales de las sesiones presenciales son:

- Aspectos legales
- Aspectos editoriales
- Imágenes vectoriales y mapas de bits
- Edición de Audio y Video
- Integración de Productos Multimedia

Al finalizar cada una de las actividades planteadas durante las sesiones presenciales se crearan espacios en las salas, para el trabajo autónomo y así permitirle a los alumnos poner en práctica los conocimientos adquiridos en el transcurso de las exposiciones y modelado de edición de datos.

Producción Multimedia Guiada

Las actividades realizadas en esta etapa están dadas por un programa de producción previamente establecido que consta de trabajo para 7 semanas. Durante este calendario, el participante deberá desarrollar las actividades indicadas y deberá ir reportando su progreso de forma semanal. Los productos podrán ser entregados mediante los siguientes canales de comunicación:

- Videollamadas (Skype)
- Chat (Messenger, Gmail, Yahoo)
- Correo electrónico. (Hotmail, Gmail, Yahoo)

Seguimiento a la Producción Guiada

El seguimiento que se proporciona a los productores multimedia durante la etapa de trabajo a distancia es del tipo asesoría personalizada mediada por nuevas Tecnologías de Información y Comunicación. Para llevar a cabo este seguimiento, se hace uso de las mismas herramientas de comunicación mencionadas en el apartado anterior, aunque llamadas telefónicas y Mensajes de texto también son aceptadas.

Las actividades que corresponden al seguimiento a la producción guiada 3 constan de asesorías en:

- Proceso de pre-producción (Diseño instruccional, Diseño de alto nivel y Diseño detallado)
- Uso de herramientas durante el proceso de post-producción (Audacity, WiFF, Stopmotion, Avidemux, GIMP, Inkscape, entre otros.)
- Etapa de integración en Atenex.

Cabe mencionar que las asesorías sirven para guiar a los Productores Multimedia, no para hacer su trabajo. En los casos donde la modalidad de trabajo combine sesiones a distancia y presenciales diferenciar las actividades que corresponde a cada modalidad de trabajo.

Contenidos/temas módulo III. Producción Multimedia Intermedia

- Asesoría en sus proyectos anteriores
- Proyectos: Aspectos legales de la producción multimedia.
- Proyectos: Administración de proyectos.
- Proyectos: Legales - Créditos
- Texto: Formatos texto y tipografía.
- Texto: Lineamientos editoriales y Estilos
- Imagen Vectorial: INKSCAPE II

- Imagen Vectorial: Pertinencia de las ilustraciones
- Mapa de Bits: GIMP III
- Audio: Formatos de audio.
- Audio: Aspectos legales de audio
- Audio: AUDACITY III
- Video: Guión gráfico.
- Video: Aspectos legales de video.
- Video: KDENLIVE- I
- Proyecto Multimedia: Pertinencia de los datos.
- Proyecto Multimedia Integración del video con acciones que lo activen
- Evaluación de Productos III

Cronograma de trabajo

Presencial

Fecha de inicio	16 de enero de 2012
Fecha de fin	20 de enero de 2012
Fecha de actividades previstas	16 de enero - asesoría del DIM anterior, juego de roles cliente - PM, aspectos legales, administración de proyectos. 17 de enero - escribir un guión en libreoffice, generar portadas y contraportadas. 18 de enero - ilustración digital, grabación y edición de una cápsula de audio. 19 de enero - post producción de video, pertinencia de datos en atenex. 20 de enero - uso de herramientas de comunicación a distancia, repaso general, evaluación del DIM.
Entrega de actividades	20 de enero de 2012
Evaluación	20 de enero de 2012

Producción Multimedia Guiada 3

Fecha de inicio	23 de enero de 2012
Fecha de fin	9 de marzo de 2012
Fecha de actividades previstas	27 de enero - Definición y aceptación del Producto a desarrollar. 3 de febrero - Diseño Instruccional y Diseño de Alto Nivel. 10 de febrero - Guión detallado. 17 de febrero - Generación de elementos gráficos. 24 de febrero - Generación de elementos de audio. 2 de marzo - Generación de videos y animaciones. 9 de marzo - Integración de Documento Interactivo Multimedia
Entrega de actividades	
Evaluación	9 de marzo de 2012

Criterios y procedimientos de evaluación

La evaluación del curso está basada en competencias, por lo que los alumnos deberán mostrar cambios positivos en sus:

- desempeños
- actitudes
- productos y
- conocimientos

Para el módulo 3: Producción multimedia intermedia, el participante deberá mostrar los siguientes conocimientos:

- Aspectos legales
- Aspectos editoriales
- Imágenes vectoriales
- Mapas de bits
- Edición de Audio
- Edición de Video
- Integración de Productos Multimedia

Criterios

Criterios	Porcentaje
Diseño Instruccional (Descripción general del proyecto)	15%
Diseño de Alto nivel: Mapa de navegación y bosquejo de pantalla	6%
Diseño detallado de texto	6%
Diseño detallado de Audio (guión de audio)	6%
Diseño detallado de imágenes en movimiento (story board, guión literario, logística de producción)	12%
El conjunto de elementos digitales (texto, imagen, audio e imágenes en movimiento)	15%
El producto multimedia entregado	15 %
Forma (Interfaz gráfica de usuario)	7.5%
Fondo	7.5%
Interactividad	7.5%
Navegación	7.5%
Total	100%

Bibliografía y referencias

REDDES (2011). Manual de Operaciones de un Taller de Producción Digital de Contenido Educativo y Cultural. REDDES.

REDDES (2011). Libro del Curso 3: Producción Multimedia nivel Intermedio. REDDES.

MÓDULO 4: TEMAS SELECTOS DE PRODUCCIÓN MULTIMEDIA

Objetivos

Objetivo General del módulo:

Al término del módulo el alumno habrá seleccionado y desarrollado los conocimientos específicos necesarios para generar un producto interactivo multimedia de corte educativo/cultural relevante para su contexto.

Objetivos específicos por unidades:

Al término de las unidades se espera que el alumno:

- Identificar las áreas de oportunidad en los Documentos Interactivos Multimedia generados hasta este módulo
- Comprender, valorar y resolver las necesidades del cliente
- Aprender a generar una propuesta acorde con las necesidades específicas del producto
- Elaborar un plan de trabajo en conjunto con la Institución Anfitriona
- Identificar los canales de distribución apropiados para el producto
- Conocer los lineamientos de calidad mínimos de un DIM
- Elaborar la documentación necesaria para presentar y utilizar un DIM
- Ampliar los temas donde el PM tenga tenga interés
- Conocer las áreas de oportunidad del PM para atacarlos durante la capacitación
- Uso avanzado de los medios de comunicación a distancia
- Conocer los métodos de evaluación avanzados para determinar la pertinencia de un DIM

Estrategias de aprendizaje y enseñanza

El diplomado tiene un enfoque de resolución de problemas y de desarrollo de competencias, por lo que los temas se irán impartiendo con la finalidad de atender situaciones concretas que demanden el uso de la herramienta digital adecuada y fomenten así el desarrollo de las competencias propias de la producción multimedia. Para apoyar esta experiencia se utilizarán durante las sesiones presenciales y de trabajo en línea de este módulo las siguientes estrategias de aprendizaje y enseñanza:

- Actividades de profundización y refuerzo
 - Actividades de ampliación
 - Actividades de aplicación
 - Actividades de síntesis
- Información de los objetivos que se pretenden alcanzar en cada modulo

- Organizadores previos
- Resúmenes
- Preguntas intercaladas
- Recursos multimedia
- Exposiciones mediante el uso de diapositivas y uso de las herramientas
- Producción Multimedia (imágenes, botones, plectras, foto, audio, video, integrador multimedia)
- Retroalimentación de la producción

Rol del estudiante

- Participativo
- Activo
- Reflexivo

Recursos didácticos para la aplicación de los contenidos en el aula

Recursos Impresos

- Cuatro libros correspondientes a los cuatro módulos del diplomado

Recursos digitales

- Formatos (Diseño Instruccional, Diseño de Alto Nivel)
- Presentaciones digitales de los temas de las unidades de cada módulo

Recursos Materiales

- Pizarrón o rotafolio
- Hojas blancas
- Tijeras
- Pegamento
- Diurex
- Revistas
- Lápiz y plumas

Infraestructura y conectividad

- Cañón
- Conexión a Internet
- Equipo de cómputo por participante
- Cámara de fotos
- Cámara de video
- Diadema (audífono y micrófono)
- Bocinas
- Tripié

Sistema Operativo y Herramientas digitales para la producción multimedia

- Distribución de REDDES del Sistema Operativo Linux: Ubuntu para la Producción

Multimedia

- Libre Office
- Audacity
- Gimp
- Inkscape
- Stopmotion
- Kdenlive
- Pitivi
- Atenex
- Synfig

Herramientas digitales para la comunicación e intercambio de información

- Correo electrónico
- Skype
- Inkscape
- Dropbox
- Empathy
- Repositorio

Distribución de tiempo:

El módulo 4: Temas Selectos de Producción Multimedia del diplomado para la producción multimedia de contenido educativo y cultural ofrecido por la Red Iberoamericana para el Desarrollo Sustentable A. C. tienen la siguiente estructura:

- Sesiones en modalidad presenciales del módulo 4: 40 horas
- Producción multimedia guiada 4: 7 semanas
- Seguimiento a la producción multimedia guiada 4: 7 semanas

Sesiones en modalidad presencial:

En estas sesiones las actividades a realizar son eminentemente prácticas, aunque están acompañadas de la teórica correspondiente. Durante las sesiones prácticas los productores multimedia, son guiados paso a paso tanto en el uso de los equipos para la captura de datos (micrófono, cámara de video, cámara de fotos, escáner) como en el uso de la herramienta digital para la edición de datos.

Las actividades principales de las sesiones presenciales son:

- Grabación de un audio
- Grabación de un video
- Creación de plecas en Inkscape
- Edición de imágenes en GIMP
- Creación de animaciones cuadro por cuadro

Al finalizar cada una de las actividades planteadas durante las sesiones presenciales se crearán espacios en las salas, para el trabajo autónomo y así permitirle a los alumnos poner en práctica los conocimientos adquiridos en el transcurso de las exposiciones y modelado de edición de datos.

Producción Multimedia Guiada 4

Las actividades realizadas en esta etapa están dadas por un programa de producción previamente establecido que consta de trabajo para 7 semanas. Durante este calendario, el participante deberá desarrollar las actividades indicadas y deberá ir reportando su progreso de forma semanal. Los productos podrán ser entregados mediante los siguientes canales de comunicación:

- Videollamadas (Skype)
- Chat (Messenger, Gmail, Yahoo)
- Correo electrónico (Hotmail, Gmail, Yahoo)

Seguimiento a la Producción Guiada

El seguimiento que se proporciona a los productores multimedia durante la etapa de trabajo a distancia es del tipo asesoría personalizada mediada por nuevas Tecnologías de Información y Comunicación. Para llevar a cabo este seguimiento, se hace uso de las mismas herramientas de comunicación mencionadas en el apartado anterior, aunque llamadas telefónicas y mensajes de texto también son aceptadas.

- Las actividades que corresponden al seguimiento a la producción guiada 4 constan de asesorías en:
 - Proceso de pre-producción (Diseño instruccional, Diseño de alto nivel y Diseño detallado)
 - Uso de herramientas durante el proceso de post-producción (Audacity, WiFF, Stopmotion, Avidemux, GIMP, Inkscape, entre otros.)
 - Etapa de integración en Atenex

Cabe mencionar que las asesorías sirven para guiar a los Productores Multimedia, no para hacer su trabajo. En los casos donde la modalidad de trabajo combine sesiones a distancia y presenciales diferenciar las actividades que corresponde a cada modalidad de trabajo.

Contenidos/temas módulo IV. Temas Selectos de Producción Multimedia

- Asesoría en sus proyectos anteriores
- Proyectos: Entrevista con el cliente
- Proyectos: Generar propuesta del Documento Interactivo Multimedia
- Proyectos: Retroalimentación con el cliente

- Proyectos: Generar segunda propuesta
- Proyectos: Plan de trabajo anual con Institución Anfitriona
- Entrega del producto. Distribución USB, DVD, CD, Web
- Calidad: Lineamientos de calidad
- Calidad: Documentación que acompaña al producto
- Selección de temas por el Producto Multimedia
- Integración del Producto Multimedia
- Uso de medios para comunicación a distancia
- Evaluación avanzada de productos

Cronograma de trabajo

Presencial

Fecha de inicio	12 de marzo de 2012
Fecha de fin	16 de marzo de 2012
Fecha de actividades previstas	12 de marzo - asesoría del DIM anterior, juego de roles cliente - PM, generación de propuesta de producto, retroalimentación del cliente. 13 de marzo - canales de distribución del producto, lineamientos de calidad, documentación del producto. 14 de marzo - Producción multimedia en temas selectos. 15 de marzo - Producción multimedia en temas selectos. 16 de marzo - uso de herramientas de comunicación a distancia, repaso general, evaluación del DIM.
Entrega de actividades	16 de marzo de 2012
Evaluación	16 de marzo de 2012

Producción Multimedia Guiada 4

Fecha de inicio	19 de marzo de 2012
Fecha de fin	4 de mayo de 2012
Fecha de actividades previstas	23 de marzo - Definición y aprobación del proyecto a desarrollar. 30 de marzo - Diseño Instruccional y Diseño de Alto Nivel. 6 de abril - Guión detallado. 13 de abril - Generación de elementos gráficos. 20 de abril - Generación de elementos de audio. 27 de abril - Generación de video y animación. 4 de mayo - Integración de Documento Interactivo Multimedia.
Entrega de actividades	4 de mayo de 2012
Evaluación	4 de mayo de 2012

Criterios y procedimientos de evaluación

La evaluación del curso está basada en competencias, por lo que los alumnos deberán mostrar cambios positivos en sus:

- desempeños
- actitudes
- productos
- conocimientos

Para el módulo IV: Producción multimedia intermedia, el participante deberá mostrar los siguientes conocimientos:

- Administración Proyectos
- Entrega y Distribución del producto
- Lineamientos de calidad
- Documentación que acompaña al producto

Criterios

Criterios	Porcentaje
Plan de trabajo	20%
Planeación y elaboración de un producto multimedia	30%
Documentación adicional (guía de uso para tutor y alumno)	15%
Entrega de producto multimedia (DVD, CD, USB, web)	10%
Trabajo a distancia	5%
Fondo, forma e interactividad	10%
Navegación y Usabilidad	10%
Total	100%

Bibliografía y referencias

- REDDES (2011). Manual de Operaciones de un Taller de Producción Digital de Contenido Educativo y Cultural. REDDES.
- REDDES (2011). Libro del Curso 4. Temas selectos de Producción Multimedia. REDDES.

Perfil de los docentes, instructores o asesores:

- Dominio del tema
- Preparación del material a presentar
- Dominio de las herramientas de Tecnología de la Información y Comunicación presentadas en cada módulo
- Utilizar estrategias de enseñanza adecuadas al contenido
- Dominio y presencia frente a grupo
- Dirección y administración de personal

Procedimiento formal de evaluación

El modelo de evaluación del curso está basado en competencias, por lo que se solicitará a los participantes que demuestren ser competentes en los temas relativos a la producción multimedia. Los criterios de evaluación de son:

- Desempeños
- Actitudes
- Productos
- Conocimientos

y se evaluarán mediante:

- instrumentos de evaluación de campo (Desempeños y Actitudes)
- instrumentos de evaluación documental (Productos y Conocimientos)

Asimismo, el participante deberá ir conformando su portafolio de evidencias mismo que deberá someter a revisión y valoración. El detalle de evaluación se presenta en las sección de criterios y procedimientos de evaluación de cada módulo.

Proceso de acreditación

Para acreditar el curso de debe cumplir con los criterios de evaluación descritos en el apartado anterior (criterios de evaluación, instrumento de evaluación y portafolio de evidencias).

Requerimientos para la instrumentación

Como se indica en cada uno de los módulos, para el desarrollo total del diplomado se requiere lo siguiente:

Recursos Impresos

- Cuatro libros correspondientes a los cuatro módulos del diplomado

Recursos digitales

- Formatos (Diseño Instruccional, Diseño de Alto Nivel)
- Presentaciones digitales de los temas de los unidades de cada módulo

Recursos Materiales

- Pizarrón o rotafolio
- Hojas blancas
- Tijeras
- Pegamento
- Diurex
- Revistas
- Lápiz y plumas

Infraestructura y conectividad

- Cañón
- Conexión a Internet
- Equipo de cómputo por participante
- Cámara de fotos
- Cámara de video
- Diadema (audífono y micrófono)
- Bocinas
- Tripié

Sistema Operativo y Herramientas digitales para la producción multimedia

- Distribución de REDDES del Sistema Operativo Linux: Ubuntu para la Producción Multimedia
- Libre Office
- Audacity
- Gimp
- Inkscape
- Stopmotion
- Kdenlive
- Pitivi
- Atenex
- Synfig

Herramientas digitales para la comunicación e intercambio de información

- Correo electrónico
- Skype
- Inkscape
- Dropbox
- Empathy
- Repositorio



Número de participantes

Se admitirán 45 participantes por grupo

Costo

El costo total del diplomado es de \$24, 000 o \$6,000 por módulo por participante.

Se ofrecen becas de 25% 50%, 75%, 90% y 100%

Las becas están sujetas a revisión.

Designación de responsable académico del programa

Dr. Alberto Ramírez Martinell

Área de trabajo:

Tecnología Educativa de REDDES

Coordinador de Tecnología Educativa

alberto.ramirez@reddes.org

Designación de responsable administrativo del programa

Gloria Águeda García García

Área de trabajo: Dirección de REDDES

Dirección General de REDDES

agueda.garcia@reddes.org

Teléfono de oficina: 01 (228) 129 9278

Horario de atención: 9:00am a 18:00pm

EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN

Los mecanismos de monitoreo del desempeño de los participantes están implícitos en el Diplomado. Al término de cada semana de trabajo presencial se obtendrán productos multimedia simples que serán evaluados el último día de la capacitación. Durante las siete semanas que están destinadas para el trabajo a distancia los productores multimedia serán acompañados vía un sistema de seguimiento en línea. Durante estas semanas de trabajo independiente, los participantes deberán entregar sus tareas semanalmente y el asesor deberá entregarles comentarios y retroalimentación para la mejora de sus productos.

La evaluación del desempeño de los participantes se hará a través del principio de tercería, es decir, que la evaluación de los resultados de los alumnos no correrá por cuenta de los capacitadores. Así mismo y para completar el Diplomado el Organismo Acreditador de Competencias Laborales del Estado de Veracruz (ORACVER) a través de sus Organismos de Certificación de Veracruz (OCV) quien siguiendo su propia metodología se encargará de certificar a todos los docentes y público en general, bajo la Norma Técnica de Competencia Laboral en Producción Multimedia (NVTIC 0034 publicada en la Gaceta Oficial del Estado en Noviembre 2010) las competencias de los beneficiados.



