














CAPITULO V
INFORME TECNICO
CARACTERISTICAS TECNICAS DEL SOFTWARE.

Es un lenguaje de autor orientado a objeto que contiene una barra de herramientas constituida por iconos en la línea de flujos, que se presenta al abrir un nuevo archivo. En esta línea de flujo se pueden crear series de actividades e interacciones de usuarios.

Se seleccionó este lenguaje debido a que es una herramienta de fácil uso y disponibilidad. Por otra parte reside bajo el sistema de trabajo Windows por lo que hace mucho más sencilla su aplicación y utilización a los usuarios.

Otro beneficio que brinda Authorware es su grupo de herramientas que facilita la incorporación de imágenes animaciones y sonidos. Authorware hace fácil la creación, visualización e importación de textos y gráficos realizados en otros programas. Por otra parte permite crear y editar textos, seleccionar formas estilos y márgenes, posee el modo de dibujos que permite realizar efectos especiales.

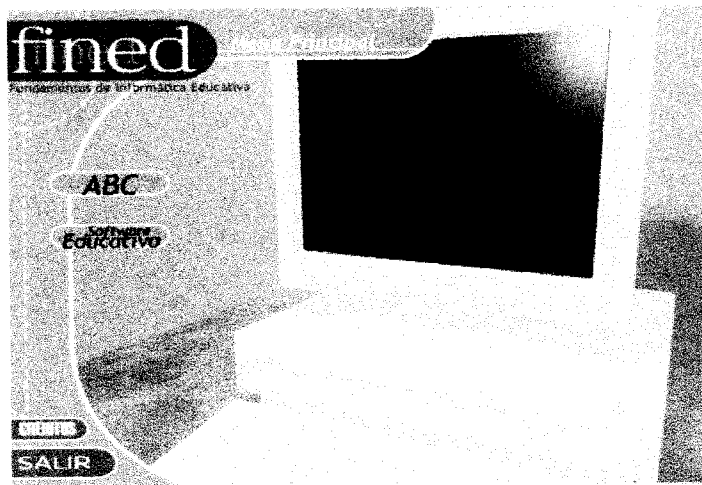
-  - Permite colocar texto y gráficos en la pantalla.
-  - Permite colocar animaciones.
-  - Borrar pantallas.
-  - Permite realizar un tiempo de espera entre una transición.
-  - Permite hacer una decisión.
-  - Permite una interacción o bifurcación entre iconos.
-  - Permite realizar cálculos o introducir códigos.
-  - Organiza y agrupa elementos.
-  - Bandera que indica el inicio de la ejecución del código.
-  - Bandera que indica el final de la ejecución del código.
-  - Introducción de películas o reproducción de animaciones.
-  - Introducción de sonido.
-  - Introducción de vídeo.

Guiones de Producción

Software Educativo: FINED.

Objetivo General: Proporcionar a los usuarios información precisa para comprender los aspectos básicos y conceptuales que se utilizan en la informática educativa.

Guión de Producción: Menú Principal.



Areas de Acceso.

Tipo de Letra: Time New Romans

Tamaño de la letra: 12

Fondo de la pantalla.

Color: Celeste.

Diseño e Imagen de Fondo : Una computadora.

Zona de Identificación.

Ubicación: Zona superior de la pantalla: Menú Principal.

Zona de Selección de Información.

Ubicación: Zona izquierda de la pantalla.

División de la zona: 2 áreas de acceso, que son:

- ABC.
- Software Educativo.

Zona de Ordenes.

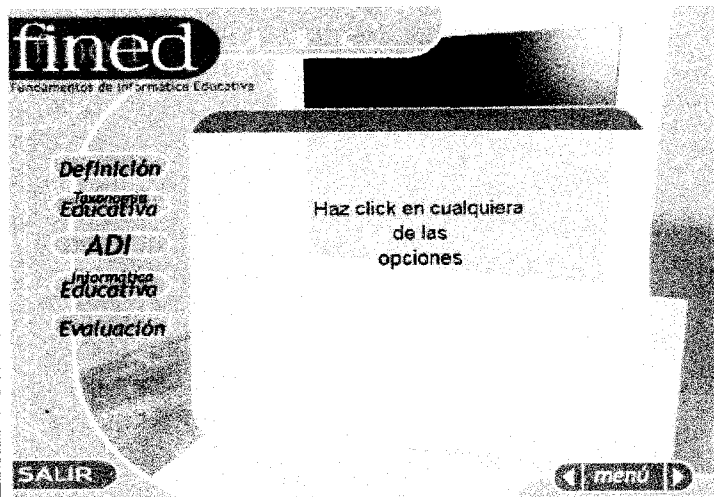
Ubicación: Zona inferior de la pantalla.

Contiene el boton salir

Software Educativo: FINED.

Objetivo General: Proporcionar a los usuarios información precisa para comprender los aspectos básicos y conceptuales que se utilizan en la informática educativa.

Guión de Producción: Menú de la Unidad I.



Áreas de Acceso.

Tipo de Letra: Time New Romans

Tamaño de la letra: 12

Fondo de la pantalla.

Color: Celeste.

Diseño e Imagen de Fondo : Una computadora.

Zona de Identificación.

Ubicación: Zona superior de la pantalla: Unidad I. ABC.

Zona de Selección de Información.

Ubicación: Zona izquierda de la pantalla.

División de la zona: 5 áreas de acceso, que son:

- Definición.
- Taxonomía Educativa.
- ADI.
- Informática Educativa.
- Evaluación.

Zona de Ordenes.

Ubicación: inferior de la pantalla en ambos lados.

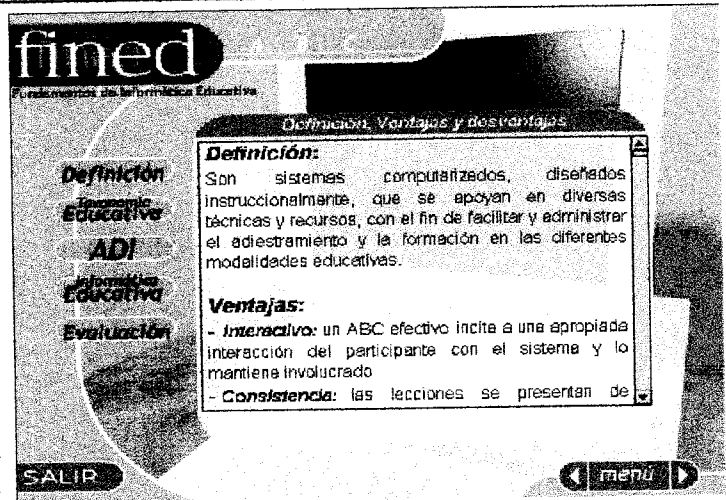
Contiene 2 botones:

- salir
- Menú

Software Educativo: FINED.

Objetivo General: Proporcionar a los usuarios información precisa para comprender los aspectos básicos y conceptuales que se utilizan en la informática educativa.

Guión de Producción: Menú de la Unidad I.



Áreas de Acceso.

Tipo de Letra: Time New Romans

Tamaño de la letra: 12

Fondo de la pantalla.

Color: Celeste.

Diseño e Imagen de Fondo : Una computadora.

Zona de Identificación.

Ubicación: Zona superior de la pantalla: Unidad I. ABC.

Zona de Información.

Ubicación: Zona central de la pantalla.

Contenido: Definición y Ventajas.

Zona de Ordenes.

Ubicación: inferior de la pantalla en ambos lados.

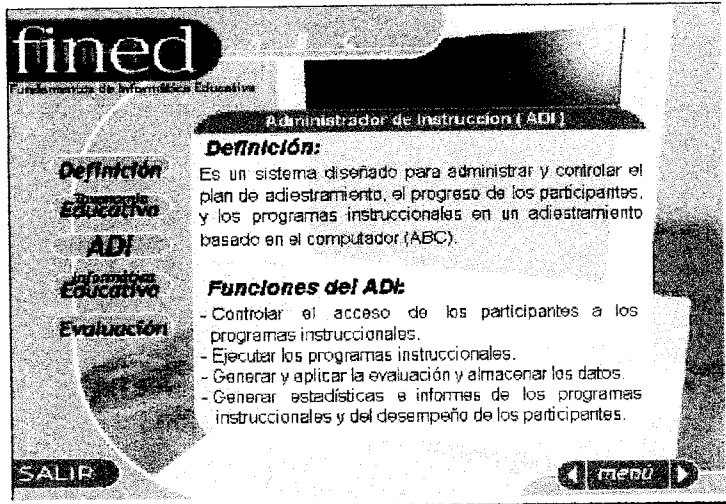
Contiene 2 botones:

- salir
- Menú

Software Educativo: FINED.

Objetivo General: Proporcionar a los usuarios información precisa para comprender los aspectos básicos y conceptuales que se utilizan en la informática educativa.

Guión de Producción: Menú de la Unidad I.



Áreas de Acceso.

Tipo de Letra: Time New Romans

Tamaño de la letra: 12

Fondo de la pantalla.

Color: Celeste.

Diseño e Imagen de Fondo : Una computadora.

Zona de Identificación.

Ubicación: Zona superior de la pantalla: Unidad I. ABC.

Zona de Información.

Ubicación: Zona central de la pantalla.

Contenido: Definición y Funciones.

Zona de Ordenes.

Ubicación: inferior de la pantalla en ambos lados.

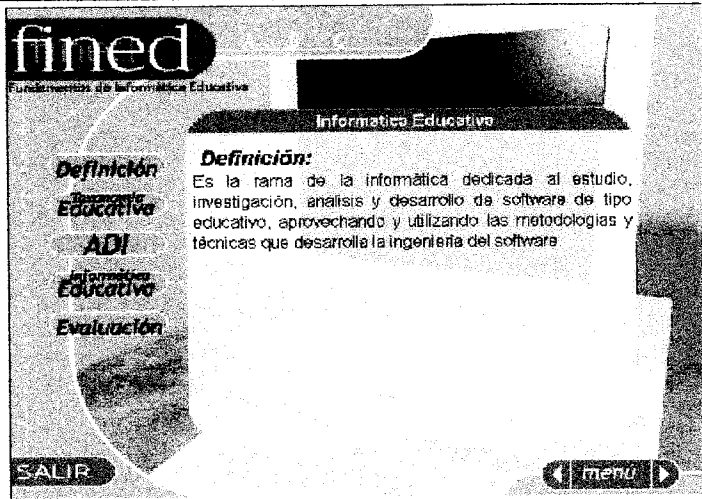
Contiene 2 botones:

- salir
- Menú

Software Educativo: FINED.

Objetivo General: Proporcionar a los usuarios información precisa para comprender los aspectos básicos y conceptuales que se utilizan en la informática educativa.

Guión de Producción: Menú de la Unidad I.



Áreas de Acceso.

Tipo de Letra: Time New Romans

Tamaño de la letra: 12

Fondo de la pantalla.

Color: Celeste.

Diseño e Imagen de Fondo : Una computadora.

Zona de Identificación.

Ubicación: Zona superior de la pantalla: Unidad I. ABC.

Zona de Información.

Ubicación: Zona central de la pantalla.

Contenido: Definición .

Zona de Ordenes.

Ubicación: inferior de la pantalla en ambos lados.

Contiene 2 botones:

- salir
- Menú

Diseño Instruccional

Tópico: Informática Educativa.

Objetivo General: Proporcionar a los usuarios información precisa para comprender aspectos básicos y Conceptuales que se utilizan en la Informática Educativa.

Unidad I: Adiestramiento Basado en el Computador (ABC).

Objetivos Terminales: Explicar los conceptos básicos del ABC y Analizar la importancia de la Administración de la Instrucción.

Objetivos Específicos	Contenido	Estrategia Instruccional	Evaluación
- Analizar las definiciones de los siguientes términos	Definición de: - ABC. - Informática Educativa. - CMI, CSRL, CAI.	- Presentar con imágenes de varias Definiciones.	- Evaluación Formativa. - Selección Simple. - Falso y Verdadero

<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las ventajas y desventajas que ofrece el adiestramiento basado en computadoras 	<ul style="list-style-type: none"> - Ventajas y desventajas de ABC. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar un cuadro con sonido en una interfaz. 	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación Formativa. - Selección Simple. - Falso y Verdadero
<ul style="list-style-type: none"> - Diferenciar las taxonomías educomputacionales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Taxonomía educomputacionales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Representar con animaciones cada aspecto de la taxonomía. 	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación Formativa. - Selección Simple. - Falso y Verdadero
<ul style="list-style-type: none"> - Analizar las diferencias de un ADI. - Identificar los tipos de ADI y sus funciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Definición, tipos y funciones de ADI. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar el ADI en una interfaz con sonido, imagen y animación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación Formativa. - Selección Simple. - Falso y Verdadero

Tópico: Informática Educativa.

Objetivo General: Conocer los aspectos básicos y conceptuales que se utilizan para el Desarrollo del Software Educativo.

Unidad II: Software Educativo.

Objetivos Terminales: Analizar los procesos a ejecutar en el diseño y desarrollo de un Software Educativo.

Objetivos Específicos	Contenido	Estrategia Instruccional	Evaluación
- Definir los conceptos de Software Educativo.	- Software Educativo.	- Presentar una interfaz con sonido, imágenes y animación a la información.	- Evaluación Formativa. - Selección Simple. - Falso y Verdadero

<p>- Explicar los tipos de Software Educativo.</p>	<p>- Tipos de Software:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tutorial. - Ejercitación. - Simulación. - Juego interactivo. - Entretenimiento. 	<p>- Mostrar la información a través de una interfaz y con la ayuda sonidos, dibujos, gráficos.</p>	<p>- Evaluación Formativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selección Simple. - Falso y Verdadero
<p>- Interpretar los principios a seguir para la elaboración de un Software Educativo.</p>	<p>- Principios de un Software Educativo.</p>	<p>- Mostrar la información a través de una interfaz y con la ayuda sonidos, dibujos, gráficos.</p>	<p>- Evaluación Formativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selección Simple. - Falso y Verdadero

<p>- Explicar las estrategias metodológicas a seguir para la producción del Software Educativo.</p>	<p>- Estrategias.</p>	<p>- Mostrar la información a través de una interfaz y con la ayuda sonidos, dibujos, gráficos.</p>	<p>- Evaluación Formativa. - Selección Simple. - Falso y Verdadero</p>
<p>- Reconocer las fases a ejecutar en el Diseño de pantallas de un Software Educativo.</p>	<p>- Metodológicas (Etapas). - Diseño pedagógico. - Desarrollo/codificación. - Evaluación. - Producto.</p>	<p>- Mostrar la información a través de una interfaz y con la ayuda sonidos, dibujos, gráficos.</p>	<p>- Evaluación Formativa. - Selección Simple. - Falso y Verdadero</p>
<p>- Valorar el uso de la Multimedia como recurso</p>	<p>- Multimedia</p>	<p>- Mostrar la información a través de una</p>	<p>- Evaluación Formativa.</p>

para potenciar el proceso de aprendizaje en un Software Educativo.		interfaz y con la ayuda sonidos, dibujos, gráficos.	- Selección Simple. - Falso y Verdadero
--	--	---	--

Mapas de Navegación

