

Sílabo de Taller Multimedia y Creación Interactiva

I. Datos generales

Código	ASUC 00864			
Carácter	Obligatorio			
Créditos	4			
Periodo académico	2022			
Prerrequisito	Infografía			
Horas	Teóricas:	2	Prácticas:	4

II. Sumilla de la asignatura Modalidad a distancia

La asignatura corresponde al área de estudios de especialidad, es de naturaleza teórico-práctica. Tiene como propósito aprender a desarrollar e interpretar productos interactivos de alta calidad para convertirlos en un soporte digital acorde a las necesidades del cambio tecnológico vigente. El taller corresponde a la competencia de **Comunicación Audiovisual**. Podrá desarrollarse productos tales como: eBooks, spots publicitarios, banners, páginas web a través de un Sistema de Gestión de Contenidos (CMS) e integración de recursos multimedia.

La asignatura cuenta con el desarrollo de programas variados, como son los siguientes: Adobe InDesign, Google Web Designer, WordPress, Blogger y, determinadas aplicaciones web gratuitas que permitan crear contenidos interactivos.

III. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de utilizar determinadas aplicaciones que le permitan realizar productos creativos e interactivos teniendo en cuenta sus diversas características y fortalezas. Podrá crear un e-Book o libro digital interactivo, un banner publicitario interactivo. Asimismo, podrá diseñar páginas web de manera sencilla. También podrá crear contenidos interactivos con ayuda de diversos recursos multimedia.

IV. Organización de aprendizajes

Unidad I		Duración en horas	24
Creación y publicación de e-Books interactivos			
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear un libro interactivo con el programa de Adobe InDesign agregando diversos elementos que permitan realizar una navegación sencilla y rápida a través de botones.		
Conocimientos	Habilidades	Actitudes	
Creación de un e-Book con Adobe InDesign insertando diversos elementos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entiende los conceptos básicos de multimedia e internet. ✓ Conoce los conceptos de diagramación con Adobe InDesign. ✓ Entiende los conceptos de un ebook e inserta elementos que permitan generar botones y animaciones sencillas. 	Valora las indicaciones y pautas necesarias para la creación de un e-Book.	
Instrumento de evaluación	Rúbrica de evaluación.		
Bibliografía (básica y complementaria)	<p>Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nielsen, J. (2000). <i>Usabilidad Diseño Web</i>. <p>Complementaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adobe. (2018). <i>Design a visually rich fixed layout EPUB</i>. Recuperado de https://helpx.adobe.com/gr_en/indesign/how-to/ebook-fixed-layout.html 		
Recursos educativos digitales	<ul style="list-style-type: none"> • EDUCALIM (2018). <i>Libros interactivos multimedia</i>. Recuperado de http://educalim.com/cinico.htm 		

Unidad II		Duración en horas	24
Creación de banners interactivos			
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de realizar banners (avisos) interactivos haciendo uso de Google Web Designer. Para ello, podrá utilizar diversos recursos multimedia y botones que permitan abrir la página externa a la que apunta el banner.		
Conocimientos	Habilidades	Actitudes	
Manejo del programa Google Web Designer para la creación de banners interactivos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoce los conceptos básicos del banner. ✓ Maneja el programa Google Web Designer para la creación de banners. ✓ Diseña banners interactivos empleando diversos recursos multimedia. ✓ Crea e inserta botones en los avisos para abrir una página web del anuncio. 	Valora las indicaciones y pautas necesarias para la creación de banners interactivos.	
Instrumento de evaluación	Rúbrica de evaluación.		
Bibliografía (básica y complementaria)	Básica: <ul style="list-style-type: none"> • Nielsen, J. (2000). <i>Usabilidad Diseño Web</i>. Complementaria: <ul style="list-style-type: none"> • Hudson, C. (2016). <i>Step-By-Step HTML5 Ad Creation With Google Web Designer</i> CC. Recuperado de https://theblog.adobe.com/step-by-step-html5-ad-creation-with-adobe-animate-cc/ 		
Recursos educativos digitales	<ul style="list-style-type: none"> • ADFORM (2018). <i>TEST HTML BANNER</i>. Recuperado de https://support.adform.com/documentation/build-html5-banners/html5-banner-specifications/required-files-structure/ 		

Unidad III		Duración en horas	24
Creación de páginas web con un CMS			
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear de manera sencilla blogs y páginas web haciendo uso de Sistemas de Gestión de Contenidos. Para ello, realizará una investigación de mercado para conocer su público objetivo y las pautas necesarias para el diseño de dicha página web.		
Conocimientos	Habilidades	Actitudes	
Diseño y gestión de contenidos de una página web utilizando un CMS.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoce los conceptos de un CMS para diseñar una página web. ✓ Maneja el CMS de WordPress para diseñar una página web. ✓ Maneja el CMS de Blogger y otros para diseñar una página web. 	Valora las indicaciones y pautas necesarias para el diseño de páginas web.	
Instrumento de evaluación	Rúbrica de evaluación.		
Bibliografía (básica y complementaria)	<p>Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Web Empresa. (2018). ¿Qué es un CMS? Recuperado de https://www.webempresa.com/blog/que-es-cms-los-mejores-gestores-de-contenido.html <p>Complementaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gallardo, Y. (2020). <i>Curso de WordPress 2020</i>. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=RCILq47rQww • Gallardo, Y. (2020). <i>Curso de Blogger</i>. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=CcLrJQqPDPC 		
Recursos educativos digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Rockcontent (s.f). <i>Sistema de gestión de contenidos (CMS)</i>. Recuperado de https://rockcontent.com/es/blog/cms/ 		

Unidad IV		Duración en horas	24
Recursos interactivos complementarios			
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar contenidos interactivos en una página web empleando determinadas aplicaciones que permitan mostrar diversos recursos multimedia de manera gratuita.		
Conocimientos	Habilidades	Actitudes	
Selección de herramientas digitales óptimas y adecuadas para la creación de contenidos multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Analiza y evalúa el funcionamiento de diversas herramientas digitales. ✓ Conoce el funcionamiento de Juxtapose JS para comparar imágenes. ✓ Crea un especial multimedia con ThingLink u otra aplicación. ✓ Crea contenidos multimedia e interactivos con diferentes aplicaciones. 	Valora las indicaciones y pautas necesarias para la creación de contenidos multimedia e interactivos.	
Instrumento de evaluación	Rúbrica de evaluación.		
Bibliografía (básica y complementaria)	<p>Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nielsen, J. (2000). <i>Usabilidad Diseño Web</i>. <p>Complementaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • López, D. (2018). <i>7 herramientas gratuitas para crear contenido interactivo</i>. Recuperado de https://deboralopezmkt.wordpress.com/2018/02/20/herramientas-gratuitas-contenido-interactivo/ 		
Recursos educativos digitales	<ul style="list-style-type: none"> • El Comercio. (2017). <i>7 herramientas gratuitas para crear contenido interactivo</i>. Recuperado de https://elcomercio.pe/suplementos/comercial/tecnologia-redes-sociales/7-herramientas-gratuitas-crear-contenidos-multimedia-1002833 		

V. Metodología

Las clases se desarrollarán con exposiciones didácticas del docente y las participaciones de los estudiantes, tanto de manera presencial y virtual, ya que el curso empleará un sistema de aprendizaje blended. La estrategia de trabajo estará basada en sesiones de desempeño, previa motivación, lo que se reforzará con ejemplos ilustrativos. Asimismo, se realizarán trabajos grupales para la creación y elaboración de productos interactivos empleando diversas herramientas digitales que permitan integrar recursos multimedia.

VI. Evaluación

Rubros	Comprende	Instrumentos	Peso
Evaluación de entrada	Prerrequisitos o conocimientos de la asignatura	Prueba de desarrollo	0%
Consolidado 1	Unidad I	Rúbrica de evaluación	20%
	Unidad II	Rúbrica de evaluación	
Evaluación parcial	Unidad I y Unidad II	Rúbrica de evaluación	20%
Consolidado 2	Unidad III	Rúbrica de evaluación	20%
	Unidad IV	Rúbrica de evaluación	
Evaluación final	Todas las unidades	Rúbrica de evaluación	40%
Evaluación de recuperación (*)	No aplica	No aplica	

(*) Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores

FÓRMULA PARA OBTENER EL PROMEDIO:

$$PF = C1 (20\%) + EP (20\%) + C2 (20\%) + EF (40\%)$$