



GUIAS DE APRENDIZAJE DE TECNOLOGIA E INFORMATICA

DOCENTE: ALBERTO AVILA GONZALEZ

GRADO: CICLO 5

Objetivo: Mediante la lectura del documento que se muestra a continuación, los estudiantes podrán identificar impacto que genera la tecnología en sus vidas.

ORIENTACIONES GENERALES

- 1. Se presentan unos conceptos básicos relacionados con las razones y funciones trigonométricas.*
- 2. Después de los conceptos aparece un enlace de un video relacionado al aprendizaje esperado, donde el estudiante puede hacer uso de él y de esa manera ir despejando inquietudes y fortaleciendo así su aprendizaje.*
- 3. Pueden utilizar otros medios que consideren necesarios para fortalecer el aprendizaje esperado.*
- 4. Seguidamente se presentan una serie de actividades de manera dinámicas donde puede comprobar por si solo el avance de su proceso de aprendizaje.*
- 5. Finalmente, se le presenta una evaluación para que el estudiante se autoevalúe y luego haga los refuerzos necesarios para avanzar.*
- 6. Durante la semana de entrega de este material estaré orientando a los estudiantes y padres de familia en el proceso de aprendizaje a través de llamada o Whatsapp N° 3114100680, en el horario de 7:00 pm a 9:00 pm de lunes a viernes*

ACTIVIDAD

LEER EL SIGUIENTE TEXTO

La importancia de la multimedia

En un futuro no tan lejano, la multimedia cambiara la manera de concebir la enseñanza y el aprendizaje, además de arribar con pasos de conquistador en el mundo de los negocios, el entretenimiento y el hogar. Parece mágico, pero ese futuro ya se está construyendo con la tecnología del mundo actual: potentes computadoras de escritorio, telecomunicaciones de alta velocidad, alta capacidad de almacenamiento y redes de computadoras como la de internet. Ello provee la plataforma de hardware.

Programas de computadora de simulación, inteligencia artificial, edición de gráficos, edición de video, edición de sonido, edición de hipertextos e integradores de multimedia proveen la plataforma de software. De esta manera está naciendo multimedia para tener acceso, intercambiar y aportar información a través de bancos de datos y bibliotecas de hipertexto, video y sonidos que existen en la red mundial de internet.

Lo importante no es que esta nueva magia ocurre porque si, sino porque es necesaria. El acelerado mundo en que vivimos y la gran cantidad de información que se genera en los cinco continentes nos obligan a cortar distancias y volver mas eficiente la manera de adquirir información. Sin embargo, un buen producto de multimedia no nace de una sola mente privilegiada, requiere necesariamente de la instalación de un grupo interdisciplinaria de expertos en diversos campos: un gerente de proyecto, un diseñador de multimedia –una o varias personas; diseñadores de información, de gráficos, de cursos de capacitación, de interfaces, ilustradores, animadores, especialistas en procesamiento de imagen-,



un escritor, un especialista en video, un especialista en audio y un programador de multimedia.

Para crear las interfaces graficas usuario-computadora en multimedia, es decir, en las pantallas a las que debe enfrentarse el usuario, se deben seguir los siguientes principios de diseño: tener una similitud con el mundo real; mantener una consistencia a través de las ventanas; retroalimentar la acción del usuario; tener estabilidad visual; cuidar la integridad estética; controlar la manipulación directa de los objetos y comandos de la interfaz, y permitir que el usuario siempre tenga el control total.

Uno de los retos en el diseño, desarrollo y construcción de estos sistemas de educación y entretenimiento esta en reconocer que se debe preparar a la sociedad para tomar un lugar en un mundo que aún no existe, pero que está muy próximo: el siglo XXI, un nuevo milenio. Para tener éxito, los individuos deberán tener una flexibilidad inusitada para poder desplazarse de una compañía a otra, de una industria a otra, de una especialidad a otra, de un ambiente de trabajo a otro. El estudiante del futuro necesitara ser experto no en un tema en particular, sino un experto en aprender. La educación no es simplemente el comienzo de una carrera, es una necesidad continua que dura toda la vida y es aquí donde multimedia puede aportar lo mejor de si. También hay que hacer hincapié en el cambio de cultura y el trabajo que la sociedad debe sufrir en el futuro. Se deberán aprender nuevas formas de laborar, de utilizar nuevas herramientas de trabajo, nuevas maneras de comunicación y para ello, multimedia se convertirá en una ayuda indispensable.

Porque multimedia

Pensemos lo que es posible lograr con la multimedia, es decir, de lo que hoy ya se hace con ella, seguro que no será difícil imaginarse que la multimedia se convertirá en el eslabón fundamental de la comunicación total. En el área de la publicidad y de la mercadotecnia, los profesionales del ramo van a perder una parte del mercado. Al igual que ha sucedido con la Autoedición (DTP), la cual fue recibida inicialmente con burlas y desprecios por parte de imprentas profesionales, la elaboración digital de imágenes con salida propia de video llevara a algunos usuarios aficionados a diseñar su propia publicidad.

Surgirán toda una serie de pequeños estudios, que se ocuparan de esta especie de Desktop Video (DTV).

Las ventajas se presentan claras:

- *Se reduce los costos, por ejemplo de presentaciones empresariales en video.*
- *Se produce una reanimación de la oferta y la demanda a través del surgimiento de muchas empresas de producción.*
- *El incremento de la demanda es resuelto con soluciones de bajo costo.*
- *Se produce una segmentación y especialización en diferentes campos de aplicación. Finalmente, se crea una amplia cultura de video.*

La industria de multimedia es relativamente nueva, con muchas oportunidades disponibles. La tecnología que alguna vez se vendió en 50.000 dólares ahora es posible comprarla en 1.000 dólares en la tienda local de computación. Existen varias oportunidades profesionales disponibles:



REPÚBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DE CÓRDOBA MUNICIPIO DE VALENCIA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CATALINO GULFO
RESOLUCIÓN No. 001630 20 DE SEPTIEMBRE DE 2002
RATIFICADA SEGÚN RESOLUCIÓN N°. 000529 DE DICIEMBRE 12 DE 2005
RUT. 812004059-8 DANE No. 323855000419
CODIGO ICFES: 107037



- *Componer música para juegos interactivos*
- *Desarrollar presentaciones de multimedia para negocios locales.*
- *Abrir un estudio de producción y crear presentaciones de video o documentales*
- *Escribir jingles para firmas anunciantes mediante el uso de canciones, música y efectos sonoros.*
- *Abrir un estudio MIDI y apoyar a las bandas locales a componer su primer CD.*
- *Convertirse en un autor y desarrollar su propio título de CD.*
- *Desarrollar material educativo para escuelas, colegios y universidades.*
- *Empezar un servicio consultor que cree álbumes fotográficos en CD para familias particulares.*
- *Convertirse en un fotógrafo que cree su propio título de CD de fotos tomadas.*

Pero, en definitiva, ¿Quién se beneficia con el desarrollo de la multimedia? ¿Es el usuario, el cual a través de la multimedia, al fin, tiene la posibilidad de utilizar óptimamente su PC? ¿o son los suministradores de Hardware que ven en la multimedia un mercado totalmente nuevo (o que han creado), para contrarrestar las disminuciones de las ventas y de los precios?. Lo que es seguro, es que la multimedia es un mercado creciente, del cual muchas empresas van a obtener grandes beneficios.

Actividad: (para desarrollar individual)

- 1. Elabore un breve resumen del documento anterior, junto con una conclusión propia.*
- 2. Construya un mapa conceptual en donde se pueda ver fácilmente las ideas centrales de la lectura anterior.*
- 3. Explique con sus palabras, ¿Por qué cree que la multimedia a impactado tanto la forma en la que aprendemos?*
- 4. ¿es igual hablar de multimedia que de la televisión y la radio? Explique*
- 5. Escriba por lo menos cinco (5) razones por las cuales usted debería entender cómo se construye multimedia.*