Formato \*.doc o \*.docx

• Tamaño carta

• Fuente de letra Times New Roman 12

• Extensión de 4 a 10 páginas

• Interlineado 1.5

• Citación bibliográfica en normas APA

• TÍTULO DE PROYECTO INTEGRADOR

Una nota EDITORIAL. Que es una reflexión del docente tutor o coordinador de proyecto según temática manejada en el proyecto Integrador del semestre correspondiente según lo dispuesto por la unidad de investigación y/o el grupo de investigación EIDON .

• En esta nota editorial el coordinador o tutor del proyecto integrador debe hacer un planteamiento claro de la temática o problemática a resolver y justificarla frente a las políticas y disposiciones institucionales.

Un MARCO DE REFERENCIA como síntesis de los marcos teórico, conceptual y/o Estado del arte construidos para el desarrollo del proyecto integrador como parte de un proyecto de investigación propiamente dicho para alguna de las líneas de investigación del grupo EIDON o para el cumplimiento de las políticas de la unidad de investigación y nivel de formación para cada programa técnico profesional. Puede incluir imágenes para reforzar concep

Una descripción de la propuesta y resultados obtenidos de los productos de diseño a manera de REFLEXIÓN PEDAGÓGICA frente a los alcances propuestos y los resultados conseguidos

Título del proyecto o proyectos integradores • Nombre del autor o autores (Estudiantes) • Síntesis del contenido en español e inglés. Un párrafo de máximo 10 líneas. • Palabras claves. • Párrafo Introductorio. • Desarrollo de tema planteado en el título

Bajo las tres fases concebidas para los proyectos integradores: • Fase ANÁLISIS: Acercamiento del grupo de estudiantes a lo planteado como marco de referencia del proyecto integrador. • Fase OBSERVATORIO: En esta se explica el método de recolección de datos (entrevistas, grupos de enfoque, encuestas, diario de campo, etc.) • Fase PROYECTUAL: Los resultados según los requerimientos del proyecto integrador, nivel de formación y los señalados por el tutor.

• Párrafo concluyente o conclusiones generales. Si el artículo incluye fotografías, gráficos o similares se deben incluir los originales en una carpeta anexa al archivo del artículo. Las ecuaciones, tablas, gráficos e imágenes deben ir enumeradas en símbolos arábigos. a) Referencias bibliográficas en normas APA: - Libros: Autor (Apellidos en mayúscula sostenida, nombres). Título (en cursiva): subtítulo (si es el caso). Edición (cuando esta es diferente a la primera). Traductor (si es el caso). Ciudad o país: Editorial, año de publicación. Paginación. - Revistas: Autor del artículo (año). Título del artículo: subtítulo del artículo (entre paréntesis). En: título de la publicación: subtítulo de la publicación (en cursiva). Número del volumen, número de la entrega (en negrilla), (mes, año); paginación. - Publicaciones en Internet: Autor del artículo. (Fecha de registro en Internet). Título del artículo (en cursiva): subtítulo del artículo. Dirección electrónica / (fecha de la consulta).

Título del Proyecto

Estrategias didácticas frente a las  tendencias en los  lenguajes de programación que revolucionará  la  enseñanza aprendizaje  contextualizados en los procesos de Producción Multimedia.

Objetivo General

Fortalecer el programa  Producción Multimedial  con estrategias didácticas de Aprendizaje aterrizados en  las  bondades y alcances de los  nuevos lenguajes de programación   que han revolucionado el diseño y desarrollo de aplicaciones.

Resumen del proyecto

Este proyecto busca plasmar Técnicas de enseñanza aprendizaje frente a los  nuevos  lenguajes de programación para los múltiples dispositivos como  televisión, celular, computador, entre otros, con  la finalidad de fascinar   al estudiante del programa Producción Multimedia de la Academia de Dibujo Profesional, acertando que:  programar aplicaciones puede llegar a ser  tan divertido como se quiere.

El tema de la deserción de estudiantes de las carreras que tienen que ver con los sistemas y afines converge en un punto en común y es la programación. Razón por la cual,  este proyecto busca plasmar la apropiación de las nuevas formas de programación pero abordadas desde el concepto de la clase inversa y  una pedagogía activa inmersa en las técnicas didácticas de aprendizaje para favorecer el programa de Producción Multimedia en la innovación, impacto, alcance de productos y los índices de deserción.

Proyecto Integrador

La articulación con el proyecto integrador se dará a través  del diseño y desarrollo de productos digitales e impresos evidenciando las  prácticas adecuadas, tendencias de los lenguajes de programación para diferentes medios como: Computador, celular, televisor, Tablet, entre otros.

**RESULTADOS ESPERADOS**

**Proyecto de Investigación**

* Levantamiento de la información sobre las tendencias en la Multimedia
* buenas prácticas enfocadas en los nuevos lenguajes de programación .
* Implementación estrategias didácticas en la enseñanza aprendizaje en la programación.

**Proyecto Integrador**

* Sonoviso, cuento, Revistas.
* Diseño Web, Videojuego, APP.
* Realidad Aumentada tipo 0 “Códigos QR”  tipo 1 “Marcas” Tipo 2 “imágenes”, videos interactivos.

La convergencia del software se opone a la divergencia del hardware,

Fuentes

## [**La programación en la web**](http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/la-programacion-en-la-web/)

18/03/2013, <http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/la-programacion-en-la-web/>

[*Carlos Casado Martínez*](http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/author/carlos/)

Evolución de los códigos

## [**Remediación, multimedia e hibridación de los medios**](http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/remediacio-multimedia-i-hibridacio-dels-mitjans/)

16/04/2014, <http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/remediacio-multimedia-i-hibridacio-dels-mitjans/>, [*Ferran Adell*](http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/author/myrk/)

En el fondo, entiéndase el enfoque de esta afirmación: “No estamos inventando nada con los nuevos medios…” Cuando de interacción se trata, simplemente estamos evolucionando, explotando de una forma más extensa y diversificada la potencialidad de la interacción entre los seres humanos y su realidad inmediata, esta vez, sin embargo, con una capa mediadora omnipresente: la tecnología digital .

Una web es una remediación de un periódico, por maquetación, por formato, por disposición de contenidos; un video digital una re-mediación del cine, a la vez que éste lo es del teatro… Los primeros entornos multimedia son fusiones de música, vídeo y texto, todos ellos medios existentes anteriormente. Este contexto de remediación constante que se da en la tecnología, no sólo es una forma útil de avanzar en el progreso, sino que es una condición necesaria para que podamos interactuar con los nuevos medios: los nuevos dispositivos digitales, los nuevos paneles de control,… Es lo que hace que los podamos usar con una curva de aprendizaje normal.

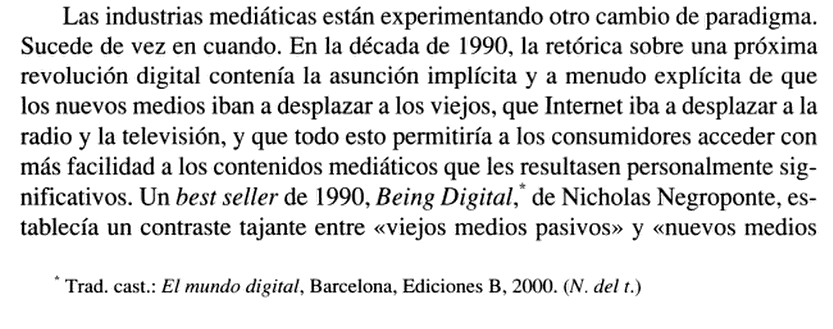
La hibridación es un proceso de remediación -de fusión de los medios- que va más allá que la multimedia. En la multimedia diferentes tipos de medios ( texto, audio, vídeo, … ) conviven de forma contigua, y se sitúan -normalmente- en un plano bidimensional: la típica página web con texto, una música de fondo y algunas imágenes, … Un esquema que aún hoy es habitual en la construcción de documentos digitales, y que sigue vigente en muchos de los dispositivos, aplicaciones y entornos actuales

En la multimedia los elementos conviven, pero cada uno de ellos necesita abrir su propio recurso para ser reproducido: sea audio, vídeo, etc… En la hibridación, en cambio, se da una fusión entre los elementos que comparten las técnicas de software y las interfícies generando una experiencia nueva y coherente, que es diferente a la experimentación de los elementos por separado

“En efecto, es posible concebir la multimedia como un caso particular de medios híbridos. Sin embargo, prefiero verla realmente como un solapamiento de dos fenómenos distintos. Aunque ciertas aplicaciones multimedia clásicas de los años noventa podrían considerarse híbridos de medios, la mayoría no.” Manovich, Software Takes Command

Hay un cruce teórico entre la multimedia y la hibridación, la multimedia incluye los primeros elementos híbridos de la tecnología, les da la primera forma, es un paso hacia una nueva constitución de los medios que realmente es mucho más radical y revolucionaria que la cohabitación de diferentes tipos de medios.

Jenkins, H., & Deuze, M. (2008). Convergence culture.



ADELL, F. (2013). Realidad virtual/realidad digital. *Fundamentos y evolución de la multimedia. Universidad Oberta de Catalunya. Disponible en: http://multimedia. uoc. edu/blogs/fem/es/realidad-virtual-realidad-digital*. http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/realidad-virtual-realidad-digital/

En la constitución de la nueva realidad, cuando centramos el análisis en los espacios digitales donde es posible vivir experiencias, hay una tecnología especialmente significativa para comprender el nuevo entorno y ser conscientes de que las realidades artificiales generadas por computadoras no quedan ya en el terreno de la ciencia ficción, sino que son tecnológicamente posibles. La tecnología disponible permite alterar de forma significativa la percepción de la realidad

La realidad virtual se basa en la reproducción de un entorno digital complejo, como resultado de la suma de diferentes imágenes creadas y procesadas por ordenador. Como en cualquier aplicación interactiva, para que el usuario pueda experimentar este nuevo entorno digital, tendrá que disponer de los periféricos adecuados que le permitan reproducir esta realidad artificial. Cascos con visores digitales, gafas con pantallas incorporadas, altavoces, sensores y cualquier objeto capaz de enviar y recibir impulsos digitales se vuelven indispensables para una experiencia completa en la realidad virtual.

**Jaron Zepel Lanier. Los primeros entornos de realidad virtual**

Uno de los investigadores que más contribuyó a la popularización de la realidad virtual fue **Jaron Zepel Lanier**. Lanier, experto en ciencias computacionales, fue uno de los fundadores de VPL Research, Inc., la primera compañía en vender unas gafas y unos guantes que permitían acceder a entornos de realidad virtual. Con posterioridad, Lanier ha participado en diferentes proyectos de realidad virtual y sobre el desarrollo de mundos en línea, como el de [Second Life](http://www.secondlife.com/) de Linden Lab*,*que significó una revolución en la recreación de mundos digitales, o el desarrollo del periférico Kinect para la Xbox de Microsoft.

usos posibles de la realidad virtual hoy en día: [www.vrs.org.uk](http://www.vrs.org.uk/virtual-reality-applications), [vresources.org](http://vresources.org/applications/applications.shtml).

Como en toda nueva tecnología, hay que desarrollar lenguajes que permitan trabajar con eficiencia sobre los nuevos recursos disponibles. Uno de los lenguajes más interesantes para el desarrollo y modelado de la realidad virtual es el *VRML* (*virtual reality modelinglanguage*), que nació con la vocación de convertirse en el estándar común y que es la base de la mayoría de lenguajes con los que se programa la RV hoy en día

Experimiento en Stanford

<https://www.youtube.com/watch?v=v-mK5oNkr-I>

entrenamiento virtual

<https://www.youtube.com/watch?v=NND7Hk5fYdI>

<http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/author/myrk/>

<http://multimedia.uoc.edu/blogs/es/>