FACULTAD DE CIENCIAS
FÍSICAS Y MATEMÁTICAS
UNIVERSIDAD DE CHILE

PROGRAMA DE CURSO

Código	Nombre			
CC63S	*Producción de Software Educativo*			
Nombre en Inglés				
Educational Software Production				
SCT	Unidades Docentes	Horas de Cátedra	Horas Docencia Auxiliar	Horas de Trabajo Personal
3	5	3		2
Requisitos			Carácter del Curso	
Autor, sólo alumnos Magister TI			Electivo	

Resultados de Aprendizaje

Esta asignatura pretende:

(a) Que el alumno conozca cómo se diseñan, implementan y evalúan aplicaciones educativas interactivas,

(b) Establecer un marco de referencia para poder tomar decisiones desde un punto de vista técnico en la elección y confección de software educativo,

(c) Implementar un proyecto de software educativo que unifique los conceptos vertidos en el curso.

Metodología Docente	Evaluación General
Exposición de los temas, con apoyo de medio audiovisual con Data Show, se usaran plantillas Power Point. El profesor en base a la exposición, entrega los conceptos analíticos y la base teórica. Las clases ase realizaran en forma participativa, donde los alumnos podrán identificar experiencias expuestas por el profesor de vivencias	Dos trabajos prácticos (70%) y examen final (30%).

FACULTAD DE CIENCIAS FÍSICAS Y MATEMÁTICAS UNIVERSIDAD DE CHILE

Unidades Temáticas

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
1	El Software Educativo	4

Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
• Clasificación de software educativo, puntos críticos en su diseño. • Esquemas de interfaz humano-computador para la presentación de material interactivo.	• Al termino de esta unidad Los alumnos estarán en condiciones de: Definir conceptos generales de software educativo.	Alessi, S. y Trollip, S. (2001). *Multimedia for learning.* Massachusetts, Boston: Allyn & Bacon.

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
2	Principios y Metodologías del Software Educativo	4

Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
• Pautas para la elección y procesamiento de medios. • Ambientes de producción de software. • Metodologías de diseño: storyboard.	• Al termino de esta unidad los Alumnos conocerán los principios generales del software educativo y sus mejores metodologías. • Podrán implementar un pequeño proyecto de Software Educativo.	Alessi, S. y Trollip, S. (2001). *Multimedia for learning.* Massachusetts, Boston: Allyn & Bacon.

Bibliografía
Alessi, S. y Trollip, S. (2001). *Multimedia for learning.* Massachusetts, Boston: Allyn & Bacon.

Vigencia desde:	Primavera 2010
Revisado por:	José A. Pino