



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

TEMA:

Elaboración de un modelo de curso usando el estándar
Massive Open Online Course

AUTORES

Lalama Bravo, Gino Manuel

Román Delgado, Juan José

Trabajo de Titulación previo a la obtención del grado de
INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA

TUTOR:

Lcdo. Yamil Lambert Sarango, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

14 de septiembre del 2016



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Lalama Bravo, Gino Manuel y Román Delgado, Juan José**, como requerimiento para la obtención del Título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**.

TUTOR

f. _____

Lcdo. Yamil Lambert Sarango, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz Victor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 14 días del mes de septiembre del año 2016



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Lalama Bravo, Gino Manuel**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Elaboración de un modelo de curso usando el estándar Massive Open Online Course** previo a la obtención del Título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 14 días del mes de septiembre del año 2016

EL AUTOR

f. _____

Lalama Bravo, Gino Manuel



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Román Delgado, Juan José**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Elaboración de un modelo de curso usando el estándar Massive Open Online Course** previo a la obtención del Título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 14 días del mes de septiembre del año 2016

EL AUTOR

f. _____

Román Delgado, Juan José



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Lalama Bravo, Gino Manuel**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Elaboración de un modelo de curso usando el estándar Massive Open Online Course**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 14 días del mes de septiembre del año 2016

EL AUTOR:

f. _____

Lalama Bravo, Gino Manuel



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
MULTIMEDIA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Román Delgado, Juan José**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Elaboración de un modelo de curso usando el estándar Massive Open Online Course**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 14 días del mes de septiembre del año 2016

EL AUTOR:

f. _____

Román Delgado, Juan José

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por darme la oportunidad de enviarme unos padres que me supieron apoyar durante todo estos años de estudio. A mi papá que debe estar muy contento desde arriba. A mi mamá por su paciencia y sacrificio, a mis hermanos, a mi tutor por su paciencia y conocimientos brindados y a todas las personas que me ayudaron a lo largo de este sendero.

Juan José Román

AGRADECIMIENTO

Agradezco a toda mi familia que me ayudó a lograr esta meta trazada. A mi papá que con su sacrificio pudo financiarme mi carrera universitaria, a mi mamá por su paciencia durante todos estos años, a mi hermana y tías que me apoyaron en los momentos que los necesitaba y a nuestro tutor Yamil Lambert.

Gino Lalama



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Joffre Paladines, Mgs.

OPONENTE

f. _____

Lcdo. Victor Hugo Moreno, Mgs.

DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Ing. Jessenia Chalen, Mgs.

DOCENTE DE LA CARRERA

ÍNDICE GENERAL

Contenido

Resumen.....	XI
Introducción	1
Capítulo I. Presentación del objeto de estudio	2
1.1 Planteamiento del problema	2
1.2 Formulación del Problema	2
1.3 Objetivo General	2
1.4 Objetivos específicos.....	3
1.5 Justificación del tema	3
1.6 Marco conceptual:.....	11
1.6.1 Herramientas tecnológicas en el sistema educativo.....	14
1.6.2 Plataformas eLearning para la enseñanza por medio del internet	17
1.6.3 Definición del termino Mooc.....	20
1.6.4 Los Cursos Mooc y sus inicios.....	21
1.6.5 Plataformas MOOC.....	22
1.6.6 Tipologías de MOOC	25
1.6.8 Tipos de Mooc:.....	27
Capítulo II. Diseño de la Investigación	29
2.1 Planteamiento de la metodología	29
2.2 Población y muestra	32
2.3 Instrumentos de investigación	33
2.4 Resultados de la Investigación.....	34
2.4.1 Encuestas	34
2.4.2 Entrevistas	46
Capítulo III. Presentación de la propuesta de intervención	51
3.1 Descripción del producto.....	51
3.2 Descripción del usuario	51
3.3 Alcance técnico	53
3.4 Estructura del curso.....	55
3.4.1 Diagramación	57
3.4.2 Casos de uso.....	63

3.4.3 Temas	65
Conclusiones.....	77
Recomendaciones.....	78
Bibliografía	83
Anexos.....	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriculación.....	5
Tabla 2. Educador y Educando.....	14
Tabla 3. Muestra	32
<i>Tabla 4. Edades.....</i>	<i>34</i>
<i>Tabla 5. Sexo.....</i>	<i>35</i>
<i>Tabla 6. Estudios</i>	<i>36</i>
<i>Tabla 7. Razones por no estudiar.....</i>	<i>37</i>
<i>Tabla 8. Ingreso a Internet.....</i>	<i>38</i>
<i>Tabla 9. Internet.....</i>	<i>40</i>
<i>Tabla 10. Motivo de visitas.....</i>	<i>41</i>
<i>Tabla 11. Tutoriales</i>	<i>42</i>
<i>Tabla 12. Tutoriales de búsqueda.....</i>	<i>44</i>
<i>Tabla 13. Cursos Mooc.....</i>	<i>45</i>
<i>Tabla 14. Diagrama de Gantt.....</i>	<i>53</i>
<i>Tabla 15 Diagrama de Gantt.....</i>	<i>54</i>
Tabla 16. Módulo 1	55
Tabla 17. Módulo 2	56
Tabla 18 Módulo 3	56

ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Ilustración 1. Gráfico escolaridad por etnicidad y sexo</i>	<i>5</i>
<i>Ilustración 2. Gráfico de deserción.....</i>	<i>6</i>
<i>Ilustración 3. Nivel de formación y tipo de financiamiento 2010.....</i>	<i>7</i>
<i>Ilustración 4 UTPL</i>	<i>8</i>
<i>Ilustración 5. Pro Ecuador.....</i>	<i>9</i>
<i>Ilustración 6 Ministerio de Educación.....</i>	<i>10</i>
<i>Ilustración 7. Variables críticas de la formación en red.....</i>	<i>20</i>
<i>Ilustración 8 Coursera.....</i>	<i>23</i>
<i>Ilustración 9. Udacity.....</i>	<i>23</i>
<i>Ilustración 10 . EDX</i>	<i>24</i>
<i>Ilustración 11. Miríada X</i>	<i>25</i>
<i>Ilustración 12. Detrás de los Mooc.....</i>	<i>26</i>
<i>Ilustración 13. Edades</i>	<i>34</i>
<i>Ilustración 14. Género.....</i>	<i>35</i>
<i>Ilustración 15. Estudios.....</i>	<i>36</i>
<i>Ilustración 16. Razones por no estudiar.....</i>	<i>37</i>
<i>Ilustración 17. Ingreso a Internet.....</i>	<i>38</i>
<i>Ilustración 18. Internet</i>	<i>39</i>
<i>Ilustración 19. Motivo de visitas</i>	<i>41</i>
<i>Ilustración 20. Tutoriales.....</i>	<i>42</i>
<i>Ilustración 21. Tutoriales de búsqueda</i>	<i>43</i>
<i>Ilustración 22. Cursos Mooc.....</i>	<i>45</i>
<i>Ilustración 23. Módulo 1.....</i>	<i>57</i>
<i>Ilustración 24. Módulo 2.....</i>	<i>57</i>
<i>Ilustración 25 Módulo 3.....</i>	<i>58</i>
<i>Ilustración 26 Sitio Web</i>	<i>59</i>
<i>Ilustración 27. Índice</i>	<i>60</i>
<i>Ilustración 28. Botón Rebobinar.....</i>	<i>60</i>
<i>Ilustración 29. Botón Play</i>	<i>61</i>
<i>Ilustración 30. Botón Retroceder.....</i>	<i>61</i>
<i>Ilustración 31. Botón Adelantar.....</i>	<i>61</i>

<i>Ilustración 32. Botón Acelerar</i>	61
<i>Ilustración 33. Barra de tiempo</i>	61
<i>Ilustración 34. Botón Audio</i>	62
<i>Ilustración 35. Botón Índice</i>	62
<i>Ilustración 36. Botón de cerrar</i>	62
<i>Ilustración 37. Casos de uso</i>	63
<i>Ilustración 38. Caso de uso 2</i>	64
<i>Ilustración 39. Introducción</i>	65
<i>Ilustración 40 Paneles After Effects</i>	66
<i>Ilustración 41 Keyframes</i>	66
<i>Ilustración 42 Tema 4</i>	67
<i>Ilustración 43 Máscaras</i>	67
<i>Ilustración 44 Curvas de Velocidad</i>	68
<i>Ilustración 45. Cámaras, luces y sombras</i>	69
<i>Ilustración 46. Chroma</i>	69
<i>Ilustración 47. Matte Painting</i>	70
<i>Ilustración 48. Time Remapping</i>	71
<i>Ilustración 49. 3D Tracking</i>	72
<i>Ilustración 50. Expresiones</i>	72
<i>Ilustración 51. Uso de Proxys</i>	73
<i>Ilustración 52. Decision making methods</i>	83
<i>Ilustración 53. Decision making methods</i>	84
<i>Ilustración 54. Decision making methods</i>	85
<i>Ilustración 55. Decision making methods</i>	86

Resumen

En el desarrollo de este producto tecnológico, se realiza un análisis sobre los cursos a distancia y la educación a distancia, se recopilan los datos de documentos científicos, libros y revistas indexadas. Se desarrolla un piloto de curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc dirigido a los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, con el fin de que el curso de entrenamiento alojado en un sitio web sirva como herramienta tecnológica de apoyo para complementar las clases dictadas en la asignatura por docentes y contribuir con el incremento de conocimiento adquirido a los alumnos. Se realizan encuestas a los ciudadanos de la ciudad de Guayaquil, donde se evidencia el poco conocimiento sobre el uso de la tecnología como herramienta educativa. En el trayecto de este trabajo de titulación se realizan entrevistas a expertos, donde dieron su punto de vista técnico y personal, aportando muchísimo para este proyecto. A lo largo del documento se detallan todas las especificaciones del curso que se encuentra alojado en un sitio web, realizado en la plataforma Adobe Captivate 8. Este curso proveerá de conocimiento al estudiante con las herramientas básicas del software Adobe After Effects, puntualizando con temas en específico y ejercicios prácticos presentados en cápsulas de video de tres a ocho minutos dejando al final del curso cuatro casos de estudio donde se estudia el software más a profundidad. Al terminar el proyecto se presentan algunos datos estadísticos, conclusiones y recomendaciones.

Palabras Claves: After Effects, plataformas educativas, curso interactivo, Mooc, Ucsq, educación a distancia.

Introducción

En este trabajo de titulación se tiene como objetivo realizar una demo de curso de entrenamiento con los estándares Mooc, donde realiza un piloto para la materia de Composición Digital basado en el Syllabus de la asignatura. En el curso se imparte el Software de After Effects para la Carrera de Artes Multimedia de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. En la realización del proyecto tecnológico se recopiló información con fuentes bibliográficas de libros, informes, revistas indexadas y sitios web.

El trabajo se resume en tres capítulos, el primero en donde se establece la base teórica, el marco conceptual, los conceptos más importantes, se plantea el problema y los objetivos de la investigación.

En el segundo capítulo se utilizan métodos de investigación aplicados para la recopilación de información a nivel local. Se encuestan a ciudadanos de la ciudad de Guayaquil y se entrevista a la experta Cynthia Game, Magister en Tecnologías Educativas y al licenciado en Psicología Educativa, Pedro Mármol.

En el tercer capítulo se describe el uso y funcionamiento del curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc que se encuentra segmentado por temas y subtemas en el cual es alojado en un sitio web.

Capítulo I. Presentación del objeto de estudio

1.1 Planteamiento del problema

La educación hoy en día ha dado un giro rotundo beneficiando a la mayor cantidad de personas que tengan acceso a internet, debido a la facilidad de cursos gratuitos o de pago que han desmonopolizado el sistema de educación tradicional, en donde se siguen protocolos educativos, muchas veces desactualizados.

La Universidad Católica de Santiago de Guayaquil no cuenta con una plataforma en donde se imparten cursos Mooc de forma que el estudiante pueda personalizar su perfil académico con fines de aprendizaje o certificación, para añadir a su currículum profesional.

1.2 Formulación del Problema

¿Cuál es el modelo más idóneo del estándar MOOC para la Universidad Católica Santiago de Guayaquil como herramienta de apoyo en una asignatura en la carrera de Artes Multimedia?

1.3 Objetivo General

Desarrollar un demo de curso MOOC como propuesta para el sistema educativo en la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil para la carrera Ingeniería en Dirección

y Producción de Artes Multimedia, con el fin de apoyar como herramienta tecnológica en la materia Composición Digital en el cual se maneja el software After Effects.

1.4 Objetivos específicos

- Analizar las tendencias (datos) de los estándares Mooc y sistemas educativos a nivel internacionales (entrevistas expertos y encuestas).
- Encontrar el modelo más apropiado de los estándares Mooc para la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil
- Desarrollar un prototipo de curso entrenamiento de After Effects con los estándares MOOC usando la plataforma Adobe Captivate.

1.5 Justificación del tema

El Ministerio de Educación define como calidad educativa según el artículo 26 de la constitución del Ecuador “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” (Educación M. d., 2016). El ministerio de Educación indica que para establecer una educación de calidad se necesita identificar el tipo de sociedad que se desea tener, pues se lo podrá calificar como exitoso si contribuye a la consecución de las metas establecidas. Se le añade también a esto, para que se considere de calidad debe tener equidad en igualdad de oportunidades, libre acceso de la información y que brinde garantías en el aprendizaje. El Plan Nacional del Buen Vivir establece en su objetivo cuarto “Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía”

Para el período 2013-2017 proponemos el establecimiento de una integral a n de alcanzar la sociedad socialista del conocimiento.

Ello nos permitirá dar el salto de una economía de recursos finitos (materiales) a la economía del recurso infinito: el conocimiento. Es preciso centrar los esfuerzos para garantizar a todos el derecho a la educación, bajo condiciones de calidad y equidad, teniendo como centro al ser humano y el territorio. Fortaleceremos el rol del conocimiento, promoviendo la investigación científica y tecnológica responsable con la sociedad y con la naturaleza. (Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017, pág. 159).

El conocimiento se consolida en el trayecto de la vida con las experiencias adquiridas y la educación formal y no formal. La libertad de las personas se demanda en la emancipación del pensamiento. El pensamiento debe ser comprendido como un proceso consecutivo y habitual, es por esto que el conocimiento no debe ser comprendido como un medio limitado de comunicación, ni acervos que generen una exclusión social. Según (Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017) la forma principal para la educación ha sido la privatización de la investigación, el desarrollo y la mercantilización de las Universidades, pero esto ha sido un grave problema debido a que el país es de una industrialización tardía generando altos costos privados que excluyen a una gran mayoría de la sociedad. Es por esto que el Plan del Buen Vivir propone un modelo de conocimiento abierto para que todos puedan tener acceso a la información con fines en la innovación.

Escolaridad

Según los datos del (Inec, 2010) existió un incremento en los índices en la educación básica y bachillerato, sin embargo la población indígena es la que tiene menor participación

GRÁFICO 6.4.1.
Escolaridad por etnicidad y sexo (2001 y 2010)



Ilustración 1. Gráfico escolaridad por etnicidad y sexo

Fuente: Inec

Según los datos del (MCDS, 2013) la eliminación del costo de las matriculas, la gratuidad de los libros escolares, uniformes, alimentación escolar, el recibimiento de becas y la gratuidad en las Universidades han aumentado considerablemente el número de matriculados en el sistema de educación. Se estima que en el año 2006 la escolaridad alcanzaba en promedio los 9,06 años y al llegar al año 2012 existió un incremento de 9.52.

Tasa bruta de matriculación (2006-2011)

Tasa neta de matriculación 2006		Tasa neta de matriculación 2011	
Básica	91,6%	Básica	95,4%
Bachillerato	48,4%	Bachillerato	62,5%

Tabla 1. Matriculación

Fuente: (Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017)

Aunque el número de matriculados ha incrementado considerablemente, el nivel de deserción es muy grande a nivel de bachillerato. Según los datos del (Inec, 2010).

Asistencia a establecimientos educativos por edad y sexo (2010)

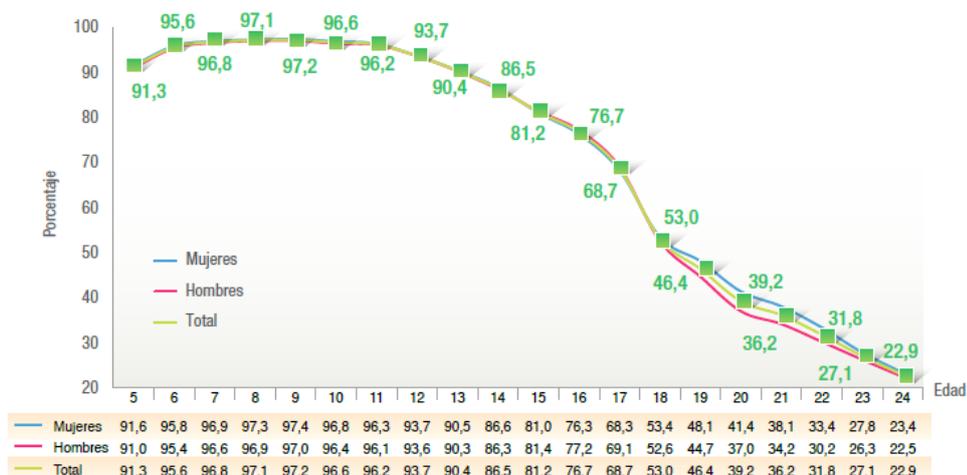


Ilustración 2. Gráfico de deserción

Fuente: Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017

En el gráfico se puede visualizar que a partir de los 12 años, existe un decremento considerable de los matriculados en las instituciones educativas. Con un 86% de inscritos a los 14 años entre niños y niñas, y un decrecimiento a gran escala del 22.9% al llegar a los 24 años de edad.

Docencia

Según El Programa Nacional del Buen Vivir la capacitación, preparación y la acreditación de los profesores en lo que refiere a la educación inicial y educación superior ha sido de suprema prioridad, ya que se han elaborado programas para capacitar a docentes en los procesos pedagógicos y métodos de aprendizaje que se imparten en el interior y exterior del salón de clases. Con procesos de méritos muy exigentes en el año 2012 se evaluaron 16353 partidas a los docentes, de los cuales el 42,6% pudo recibir el nombramiento acorde al (Educación M. d , 2012).

Según los datos (SNIESE) la mayor parte de los docentes de educación superior poseen un título de tercer nivel. En lo que refiere a títulos de cuarto nivel las Universidades públicas cuentan con un 39% de profesores titulados y un 35% en las Universidades privadas.

Profesores por nivel de formación y tipo de financiamiento (2010)

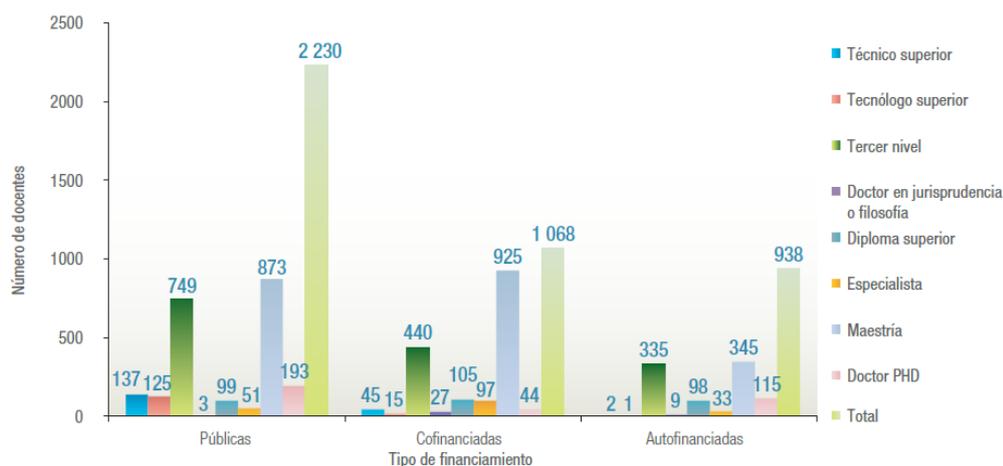


Ilustración 3. Nivel de formación y tipo de financiamiento 2010

Fuente: Senecyt

Cursos Mooc en el Ecuador

(Telégrafo, 2014) Afirma que el gobierno actual ha logrado conseguir grandes logros a nivel de infraestructura pública y en el establecimiento de políticas sociales, sin embargo, ellos señalan la importancia de la capacitación del talento humano en dicho sector. Se encuentran dos factores preponderantes para entrenar al trabajador. Una carrera administrativa que según ellos no existe y una constante capacitación. La función ejecutiva cuenta con 479.993 trabajadores en el año 2014 según los datos del Ministerio de Relaciones Laborables (MRL) del sistema de pagos y con 6119 de instituciones públicas a lo largo del país acorde con el catastro del Ministerio de trabajo. Es por eso el que la tecnología es la única opción para cubrir esta necesidad. El instituto de Altos Estudios Nacionales (IAEN) trabaja desde el 2013 en los cursos Mooc por la plataforma EDX. Este fenómeno permitirá capacitar y formar a los funcionarios públicos a un menor costo y con alcance ilimitado. Esta Plataforma cuenta con una capacidad de formación de 500.000 usuarios al año, pudiendo alcanzar y abarcar la totalidad de trabajadores del sector público que aparte existirá un sinnúmero de cursos para la ciudadanía para conocer la estructura del estado y el marco legal que se encuentre vigente. Estos cursos se los podrá cursar de forma gratuita pero para

acreditación se cancelara un pequeño valor que certificara sus conocimientos.

En la actualidad Universidades, instituciones públicas y empresas privadas en el Ecuador ofrecen cursos Mooc a nivel nacional, en lo que encontramos las siguientes:

Uno de los referentes más representativos en lo que se refiere a la educación a distancia es Universidad Técnica Particular. En su página web cursos Mooc en tres campos: Realidad Nacional, Metodología de Estudio y Expresión oral y escrita, en donde esta modalidad se imparte a distancia por medio de la Dirección de Tecnologías para la Educación y Dirección de Materiales y Recursos Educativos con el fin de compartir conocimiento de forma abierta y gratuita por medio de metodologías dinámicas y colaborativas

La Universidad Técnica Particular de Loja ofrece cursos MOOC en tres campos del conocimiento: Metodología de Estudio, Realidad Nacional, Expresión Oral y Escrita. Las inscripciones están abiertas y se encuentran alojadas en su página web La iniciativa se imparte en la UTPL por la Modalidad Abierta y a Distancia a través de la Dirección de Tecnologías para la Educación y Dirección de Materiales y Recursos Educativos, con la finalidad de compartir el conocimiento vía online de una forma participativa, abierta y gratuita, bajo metodologías de enseñanza-aprendizaje activas y colaborativas.

(UTPL, 2016)



Ilustración 4 UTPL

Fuente: Página web de la Universidad Técnica Particular de Loja

El instituto de promoción de importaciones y exportaciones (Pro Ecuador), llevó a cabo un curso Mooc para el Sector de Integración y Comercio del Banco Interamericano de Desarrollo y el INDES (BID), iniciado el 5 de abril con una duración de 6 semanas, en la cual emitieron certificados de participación de forma gratuita y un certificado verificado con un costo de 25 dólares. (ProEcuador, 2016)



Ilustración 5. Pro Ecuador

Fuente: Instituto de exportación e investigación

El ministerio de Educación de acuerdo al acuerdo Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A, pone en marcha la nueva malla curricular del 2016 , con el fin de asistir a los docentes sobre la nueva implementación de la malla curricular , se pone a disposición la estrategia de cursos con los estándares Mooc para la capacitación online. Se han maquetado 5 cursos con una duración de 16 horas cada uno y los cursos de especialidad duraran 20 horas, en el cual cada docente deberá de escoger mínimo 1 curso de especialización a su interés personal por lo que en total suman 100 de formación.

Todos los docentes deberán de tomar obligatoriamente seis cursos y su tiempo máximo para aprobarlo será de 10 días. Es por esto que la formación de esta nueva malla curricular, tomara una duración de 60 días. Se estima que para completar con este curso, habría que tomarse 1:45

horas diarias por los sesenta días, sin embargo el docente es libre de destinar el tiempo de estudio según su comodidad. Los cursos tienen que ser aprobados para poder tener el acceso a los siguientes. Al terminar los cursos, se les dará un certificado de actualización profesional válido para todo proceso de recategorización y proceso de ascenso del Ministerio de Educación.

(Educación M. d., 2016)



Ilustración 6 Ministerio de Educación

Fuente: Ministerio de Educación

1.6 Marco Conceptual:

Bases Pedagógicas

(Freire, 2004) Señala que la educación que se apoya entre la modalidad de enseñar y aprender deber de tener los siguientes pasos: impulsar la investigación, exige un respeto por las particularidades de aprendizaje de cada estudiante, desarrolla el pensamiento crítico, respeto a la ética y a la estética, acepta tu identidad cultural. El educador debería tomar decisiones que transformen las realidades de alumnos.

No hay docencia sin discencia

1. Enseñar debe de tener un rigor metódico.
2. Enseñar obliga investigar.
3. Enseñar exige respeto al conocimiento de los estudiantes.
4. Enseñar demanda critica.
5. Enseñar requiere ética y estética.
6. Enseñar demanda reflexiones sobre la práctica.

Enseñar no es transferir conocimiento

1. Enseñar demanda la exigencia de condicionamiento.
2. Enseñar exige respeto a la autonomía del estudiante.
3. Enseñar demanda humildad.
4. Enseñar pide alegría.
5. Enseñar demanda curiosidad.

Enseñar es una especificidad humana

1. Enseñar requiere compromiso.
2. Enseñar demanda seguridad.
3. Enseñar requiere libertad y autoridad.
4. Enseñar demanda dialogo.

(Ponce, 2005) Manifiesta que la mejor forma para que los estudiantes puedan aprender del docente es asesorarlos en su propio modelo de aprendizaje, proceso que se da en el aula de clases, que se basa en el

estudiante y va dirigido al docente. Se hace énfasis en la colaboración entre docentes y estudiantes, en el cual el alumno tiene la capacidad de evaluar y retroalimentar las técnicas de enseñanza del profesor. Esto llevaría al estudiante a sentirse más cómodo, ya que su opinión es escuchada y podría generar grandes beneficios al docente. Cabe recalcar la importancia de la asesoría en las aulas, donde el profesor propone actividades a los alumnos para que ellos las desarrollen con el fin de apoyar a los estudiantes en los ejercicios que más se les dificulten de forma individual. Esto ayudara a desarrollar habilidades meta cognitivas que puedan generar una autonomía al estudiante y contribuir en su análisis crítico. El docente aprende mucho del estudiante debido a que podría cambiar su metodología de enseñanza para cubrir los aspectos que a los estudiantes se les hace más difícil comprender. En sí, las asesorías en las aulas no suelen tener una calificación sino más bien tienen el rol de identificar si el aprendizaje de los estudiantes es satisfactorio o no lo es y por ende exige practicar diferentes mecanismos de enseñanza. De esta forma el profesor podrá identificar las herramientas más idóneas a utilizar para cubrir las particularidades de las diferentes asignaturas.

Según (Ponce, 2005) existen 7 principios básicos de asesoría en un aula de clases.

1. La calidad del aprendizaje en los alumnos se encuentra directamente proporcional a la calidad de enseñanza, es por esto que para tener un mayor aprendizaje hay que mejorar la enseñanza.
2. Para aumentar las mejoras en la efectividad, los docentes deben proponerse objetivos de aprendizaje con el fin de recibir una retroalimentación veras, mientras los estudiantes van logrando los objetivos que se proponen.
3. Para una enseñanza plena los estudiantes deben de recibir una retroalimentación que sea temprana y que se realice consta mente ya que en ese punto el alumno empezará a aprender

4. Una forma para mejorar el aprendizaje de los alumnos es cuando el docente responde a sus mismas preguntas formuladas en los problemas que se han presentado por su forma de enseñar
5. El cuestionamiento sistemático de los docentes de Universidad son cuna de crecimiento, motivación y renovación.
6. La asesoría en las aulas no tiene que tener un entrenamiento especializado por el profesor y se puede utilizar en las diferentes asignaturas, moldeándolas con las particularidades de cada una.
7. Cuando se colabora con asesorías en las aulas de clases se aprende de manera recíproca entre estudiantes y profesores, mejorando los resultados académicos de dichos alumnos.

(Kaplún, 1998) Indica que existen tres modelos básicos de educación

1. La Educación que prepondera los contenidos: se remite a la educación tradicional, en el cual los conocimientos se transmiten de una generación a otra generación, es decir de profesor a estudiante.
2. La educación que se prepondera en los efectos: se trata de moldear la conducta de los individuos con objetivos previos
3. La educación que se prepondera en los procesos: se refiere a la envergadura del proceso evolución de los individuos y comunidades

En la actualidad existen muchos debates y críticas sobre la educación tradicional en la cual (Freire, 1970) califica esta metodología como “Bancaria” ya que el docente deposita conocimientos en el cerebro del estudiante. Se basa en transmitir nociones en la memoria del estudiante que se visualiza como un depositario de información. Este tipo de educación funciona para la domesticación del individuo pero carece de procesos formativos.

EL EDUCADOR	EL EDUCANDO
• es siempre quien educa	• es siempre el que es educado
• es quien habla	• es quien escucha
• prescribe, norma, pone las reglas	• obedece, sigue la prescripción
• escoge el contenido de los programas	• lo recibe en forma de depósito
• es siempre quien sabe	• es el que no sabe
• es el sujeto del proceso	• es el objeto del proceso

Tabla 2. Educador y Educando

Fuente: Kaplún

1.6.1 Herramientas tecnológicas en el sistema educativo

(Cano, 2013) Indica que la formación académica en el siglo actual se está dirigiendo a los nuevos estándares de educación masivos, que sean gratuitos y abiertos. Los modelos que son interactivos, que colaboran y que son online incrementan y habilitan el acceso de la información superior en el ámbito global universal. Este nuevo fenómeno MOOC por sus siglas (Massive Open Online Courses) se emplea como plataforma pedagógica direccionado a los siguientes principios:

Ubicuidad: que hace referencia a la capacidad de encontrarse presente.

Autoevaluación: Valoración de los conocimientos de uno mismo.

Modularidad: capacidad que posee un sistema de ser investigado o entendido como una unión de algunas partes que interactúan unas con otras y que trabajan con el fin de llegar a objetivos compartidos.

“Los nuevos escenarios formativos en la educación superior se están orientando, hacia un nuevo modelo de formación masiva, abierta y

gratuita por medio de una metodología basada en la videosimulación y el trabajo colaborativo del estudiante.” (Cano, 2013, pág. 13).

La forma de educación tradicional, la restricción del acceso, la imposición autoritaria y paradigmas de raciocinio científico se están debatiendo en sí, por un conocimiento distinto y dinámico, que trabajaría en principios novedosos, que sean más colaborativos e interactivo. Para los profesores del nuevo siglo, se apertura variedades de puertas en el conocimiento, que posiciona al docente, a estar envuelto a la demanda de mayor participación en el papel activo, en la formación del conocimiento individual que contribuye a las comunidades.

No es lo mismo enseñar matemáticas a 500 alumnos que a 120.000. La diferencia es abismal y quizá la pretensión de un profesor universitario de alcanzar la segunda cifra, una ingenuidad o un sueño. Más cuando para hacerlo, el propio docente desaparece del mapa, dando cancha a los estudiantes: les deja los contenidos, un método para que se autoevalúen, un horario flexible y, todo, gratis. Pocas restricciones, al fin y al cabo. (Expansión, 2013, pág. 10).

Según (Daniel, 2015) la educación superior está en un proceso de transición, de constante reflexión, para encontrar la manera de cubrir la mayor cantidad de demanda de estudiantes con costos más reducidos. Los escenarios donde la tecnología toma rienda en los métodos de aprendizaje en la web, cumplen un papel predominante. Los cursos Mooc suponen una gran estrategia que se rige en un gran plan para lograr objetivos, cuando este difiere con los objetivos que las instituciones prometen. Según los estudios realizados existen alrededor de más de cinco millones de estudiantes a lo largo del planeta, entre los que predominan las edades entre 26 a 45 años de edad y en el cual la gran mayoría disfrutan de un título universitario. Los cursos Mooc ofrecen gratuidad y flexibilidad en los horarios con una extensiva diversidad de temas que se ofrecen. Sin embargo existe una gran deserción de los

estudiantes inscritos, ya que el grado de abandono es muy alto y se aproxima entre el 60% y 90% .

(Cano, 2013) Afirma que esta nueva tendencia de formación académica sugiere un nuevo desafío para todas las instituciones universitarias y profesores, donde se deben redefinir los parámetros metodológicos tradicionales para entrar en técnicas frescas en la estructuración de herramientas pedagógicas más interactivas e ubicuas y a su vez con formas de evaluación más dinámicas e innovadoras.

Las instituciones de educación superior suponen ser integradas en espacios de formación novedosos, en el cual se adecue un plan de estudio más sofisticado, como un catálogo de materias más diverso, para que el estudiante pueda formar su propio perfil de aprendizaje y en donde se sienta el mismo parte de la construcción de su formación académica, donde se pueda evitar decepciones posteriores al pensar que se ha perdido el tiempo en materias impuestas por la institución educativa.

Por otro lado (Torre, 2013) señala que los Mooc hacen referencia a puntualizar la importancia del aprendizaje informal que se sigue consumando en la actualidad, ya que la demanda del mercado laboral es cada vez más exigente y riguroso, en que los trabajadores tengan la capacidad de realizar actividades nuevas, en lo que difiere en la capacidad de cosas que se puedan acreditar. La predominancia de la educación informal no se encuentra bajo el control de grandes instituciones, pero sin embargo están en la obligación de ser acreditadas, para decirles a la sociedad que este nuevo modelo de aprendizaje existe y es una alternativa para tomar en cuenta. Sin embargo (Zapata, 2013) pone en tela de juicio el fenómeno de los Moocs al advertir que este nuevo movimiento no supone innovación sino que supone un modo de negocio diferente para las Universidades, en donde su calidad es muy por debajo de la enseñanza tradicional y que pueden contribuir al retroceso en la adaptación educativa de las (TIC) Tecnologías de la Información y Comunicación.

En ese sentido (Cano, 2013) añade que aunque aún no se haya sido capaz de evaluar y detectar, estos sin lugar a duda constituyen la base predominante para lograr el objetivo del aprendizaje de forma permanente, que lo señala la Unión Europea.

1.6.2 Plataformas eLearning para la enseñanza por medio del internet

Según (Ramboll, 2004) Las plataformas E-learning denominadas como las plataformas Web educativas se define como una aplicación que se compone como un acervo de herramientas pedagógicas en la web, en la que se basa en la inexistencia de un aprendizaje presencial y en donde se componen las enseñanzas por medio de internet con pericias en las clases tradicionales de manera presencial. A esto (Griffiths & Alfonso, 2004) afirman como objetivo primordial que la principal función de una plataforma e-learning es aceptar la producción que generen espacios de enseñanza e instrucción en internet, en donde los docentes y los alumnos puedan interactuar durante la marcha de formación académica. La combinación de enseñanza presencial y no presencial suelen ser el método idóneo para un mejor aprendizaje debido a que se plantea y define la intervención de todos los ingredientes que interactúan en las diferentes relaciones que se caracterizan por ser didácticas.

(Cabero, 2006) Hace mención a las diferencias entre la educación presencial y la no presencial que se detallara a continuación:

Formación no presencial

- Posibilita que los estudiantes se formen a su ritmo.
- Es una forma de aprender fundamentado en la percepción de formación forzosa en el momento que se necesita.
- Faculta la composición de varios elementos(Audios, fotos, videos).

- Con solo una clase se puede cubrir a la demanda de varios estudiantes.
- Reduce considerablemente el tiempo que se forma el estudiante.
- Tiende a estimularse el aprendizaje de una manera individual aunque en el proceso se pueda pedir colaboración.
- Es muy interactivo y didáctico.
- Puede emplearse en cualquier lugar en que se encuentre el estudiante, ya sea trabajo, estudio o alguna actividad independiente.
- Es muy flexible para el estudiante.
- No existe mucha experiencia en el uso.
- No promete una estructura organizacional que sea muy fiable en algunos casos.

Formación presencial

- Los profesores determinan la manera de enseñar y las herramientas que se emplearan
- Tiende a emplearse excesivamente elementos que sean físicos (impresos)
- Modelo muy lineal de comunicación entre estudiante y docente
- La enseñanza se sigue conforme al grupo no al individuo
- Hay mucha experiencia en este ámbito
- Suele ser monótono y aburrido para el estudiante
- La interacción entre el estudiante y docente puede ser mayor al ser presencial
- Se dispone de un modelo estructurado y diseñado con bases sólidas para el aprendizaje del estudiante

(Cabero, 2006) Determina que este modelo de aprendizaje no satisface totalmente a los defensores, debido a que según él, el llamado “Tecnocentrismo” que se entiende por nombre, en poner en los cielos a la

tecnología, dejando muy por debajo a la pedagogía y la didáctica, abandona el hecho de que su introducción, no se debe por un tema tecnológico, sino más bien a un tema de carácter formativo, social y cultural.

Sin embargo (Salinas, 2005) puntualiza tres etapas bases del crecimiento del e-learning que gira en torno a:

- Una orientación tecnológica que se considera de periodos iniciales, pero que no siempre perdurará y que se basa en la sofisticación de entornos que proporcionan el anhelado procedimiento de enseñar y aprender
- El contenido es el que reina, anunciando el fracaso de una dirección exageradamente tecnológica que engloba la calidad del curso en contenidos y en referencia al conocimiento impartido, tomando muy en cuenta las herramientas tecnológicas de gran escala para evaluar su nivel de calidad.
- Se enfoca preferencialmente en el alumno, en donde toma como base sólida criterios pedagógicos que combinados entre sí se deben a la tecnológica que deba usarse, alrededor del entorno pedagógico que el ambiente cumplirá

(Cabero, 2006) Propone aperturar una nueva etapa que se encargue en asumir procesos de aprendizaje y enseñanza para definirlos como sistémicos y que las variables que garanticen el éxito, pretendan aclimatarse a las particularidades de los estudiantes.

Las variables que se mostraran a continuación en un gráfico deben percibirse no de forma aislada sino en una constante interacción.

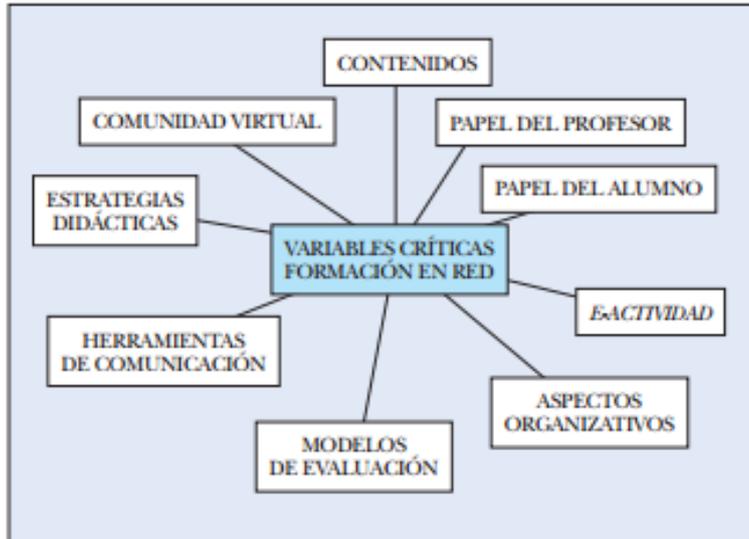


Ilustración 7. Variables críticas de la formación en red

Fuente: Bases pedagógicas E-Learning

1.6.3 Definición del termino Mooc

Según (SCOPEO, 2013) Un curso Mooc debe tener las siguientes características:

Ser un curso: Tiene que contar con una organización dirigida 100% al aprendizaje, y que varias veces, suele llevar al final de cada módulo del curso algún tipo de evaluación para poner a prueba al estudiante.

Ser de carácter masivo: El número de las personas que se matriculen debe de ser ilimitado, que supere por mucho a un curso tradicional presencial, ya que su alcance debe de ser completamente global.

En línea: Los cursos deben ser impartidos por medio de internet y no requiere de un espacio físico para su implementación.

Abierto: Todos los componentes y materiales de los cursos deben de ser accesibles y gratuitos en la web. Pero esto no quiere decir que puedan

ser reutilizados en otros cursos, aunque no se puede tener por eliminado la posibilidad que sirvan como material de apoyo para diferentes cursos.

1.6.4 Los Cursos Mooc y sus inicios

Según (Cano, 2013), los Mooc (Massive Online Open Courses) fue denominado por Dave Cormier y Byran Alexander en el país de Canadá , en donde se introdujo el nombre para indicar e identificar los cursos online que se llevaron a cabo por Stephen Downes y George Siemens en el año 2008.

(Cano, 2013) Manifiesta que un hecho trascendental entorno de los Mooc, fue cuando se llevó a cabo un curso que se tituló: “Connectivism and connective knowledge”, por lo que 25 alumnos cancelaron su matrícula y pudieron acceder a una acreditación para su curriculum, pero a su vez fue cursado por 2300 alumnos que lo siguieron de forma gratuita, con la diferencia que no pudieron acreditarse.

Sin embargo (SCOPEO, 2013) afirma que la institución que incursiono este proyecto, fue el instituto de Massachusetts(Intitute of Technology), cuando se anunció al público que en 2001 se abrirían cursos de manera gratuita y se daría libre acceso a los materiales de todos sus cursos oficiales, es por esto que en al año 2009 se llegó a un numero de 1990 cursos publicados de grado y también de posgrado. A esta nueva corriente se le denomino como Open Course Ware (OCW), aunque debido a esta proyección, se empezó a generar un grado de recelo, por motivos de cierto grado de detractores que proponían únicamente abrir los documentos y todas las asignaturas en una única plataforma. A esto el profesor Sebastian Truhn dió un paso más adelante e inauguró su propio curso online.

Decidió salirse de la Universidad de Stanford afirmando que durante todos los años que ha estado en ella no compartía su

conocimiento con más de 500 personas al año y la experiencia del curso de saber que han aprendido con él más alumnos que los que podría dar clase durante su vida” es por esto que él decide abandonar su trabajo y fundar su propia plataforma de enseñanza online (Udacity). (Wikipedia, 2013).

(SCOPEO, 2013) Puntualiza que en la actualidad los referentes más importantes en cuanto a las plataformas MOOC en el ámbito anglosajón son:

- Coursera
- EDX
- Udacity

Y agrega que en ámbito Iberoamericano se encuentra:

- Miriadx

1.6.5 Plataformas MOOC

Coursera:

Nacida en 2011 como plataforma virtual y elaborada en la Universidad de Stanford por académicos con la finalidad de ofrecer cursos gratuitos de manera masiva, con un sinnúmero de cursos en varios idiomas como español, inglés, japonés, alemán, italiano, chino.

Fundada por docentes de informática Daphne Koller y Andrew Ng en el mes de octubre del año 2011, lanzando dos cursos gratuitos “Introducción a la base de datos” y “Aprendizaje automático”.

En el Año 2012 se sumaron a esta iniciativa Universidades como Princeton, Michigan y Pennsylvania y al transcurrir el tiempo se han añadido otras Universidades, fortaleciendo la plataforma. (SCOPEO, 2013)



Ilustración 8 Coursera
Fuente: Revista Emprende 2016

Udacity:

Se define como un organismo sin fines lucrativos, en donde figuran como fundadores Sebastian Thrun, Mike Sokolsky y David Stavens. Thrun comenta que el nombre de “Udacity” proviene por las ganas de ser audaz con los estudiantes. Udacity es el producto de una infinidad de cursos gratuitos a través de la Universidad de Stanford en el año 2011. Esta plataforma es financiada por la firma de capital de riesgo.

(SCOPEO, 2013)



Ilustración 9. Udacity

Fuente: *Udacity*

EDX: Es una plataforma, en donde se imparten cursos abierto dirigidos a una población masiva, fundada por la Universidad de Harvard en el año 2012, con el fin de almacenar un sin número de cursos online de manera gratuita para incentivar la enseñanza y el aprendizaje. En la actualidad EDX cuenta con más de 2 millones de estudiantes como usuarios.

(SCOPEO, 2013)



Ilustración 10 . EDX

Fuente: Edx

Miríada X:

Se lo considera como un proyecto de educación en línea en el cual se origina a principios del año 2013 por Telefónica y el Banco Santander, por medio de la Telefónica Educación Digital y Red Universia. Ofrece un gran número de cursos gratuitos Mooc con la participación de Universidades de nueve países: Argentina, España, Colombia, Perú, México, Brasil, El Salvador, Republica Dominicana y Puerto Rico. Su éxito la ha convertido en referencia en formación online en español que no solo la ha convertido en un renombre a nivel Iberoamericano, sino que también ha tenido una gran acogida en Europa. (SCOPEO, 2013)

Ilustración 11. Miríada X
Fuente: Andorra

1.6.6 Tipologías de MOOC

Los cursos masivos, abiertos y en línea, se presentan bajo una diversidad de organizaciones y diseños, que no solo implican visiones diferentes sobre lo que debe ser el proceso formativo, sino también respecto a lo que en el mismo debe hacer el alumnado, las formas en que deben ser evaluados, lo que deben hacer en los mismos, y las maneras de diseñar los contenidos. Comenzando con el análisis de las propuestas, una de la más amplia que establece diferentes categorías de MOOC es declarada por Clark (2013), que identifica siete tipos:

Establece 7 categorías de cursos Mooc:

transferMOOCs: Se trata de coger los cursos que ya existe en Univerdades de E-learning y traspasarlos a alguna plataforma Mooc.

madeMOOCs: Se diferencia con el anterior porque integran componentes como videos y hacen énfasis en el carácter de creación de deberes que deben de cumplir los estudiantes.

synchMOOCs: Los cursos enseñan con fechas de comienzo y de finalización

asynchMOOCs: No tienen fecha límite.

adaptiveMOOCs: Usan Algoritmos que se adaptan para exhibir niveles de percepción de aprendizaje personificado, apoyada en evaluaciones dinámicas y recopiladas de datos para el curso

groupMOOCs: (Se elaboran por grupo en específico)

connectivistMOOCs: (Los que han sido propuestos por los Siemens)

miniMOOCs: (pequeños contenidos).

(Sevilla, 2013) Apunta a que los Cursos Mooc se exhiben por medio de una variedad de diseños y organizaciones, que no solo muestran diferentes perspectivas sobre la construcción de los cursos, sino a lo que los estudiantes deberían de hacer, diferentes maneras de diseñar contenidos y las formas más idóneas para las evaluaciones

1.6.7 ¿Quién está detrás de un MOOC?

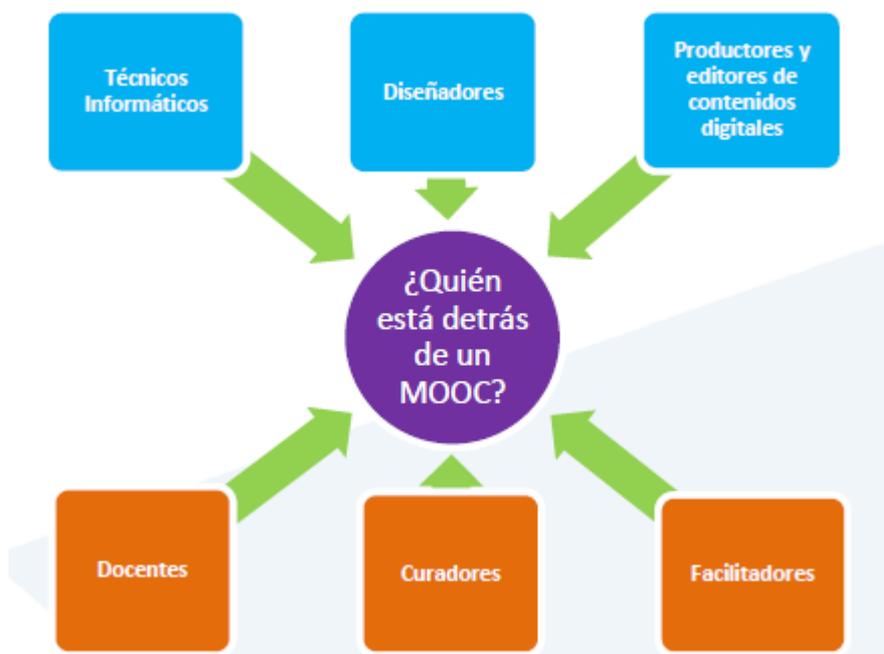


Ilustración 12. Detrás de los Mooc

Fuente: Scopeo

Existen algunos pilares fundamentales detrás de los cursos Mooc.

Informáticos: son los que realizan la plataforma y le dan mantenimiento

Docentes: el papel más importante, su responsabilidad es el diseño organizacional, en los contenidos escritos, elaboración de videos y las evaluaciones

Diseñadores gráficos: encargados de la maquetación

Productores de contenidos digitales: encargados del personal profesional para la producción de los videos e imágenes para los cursos

Facilitadores: Los que llevan a cabo el ultimo control de calidad y le dan el visto bueno a los cursos

Curadores: Son los que dan apoyo al docente, llevan el control académico y tiene como función principal actuar como portavoz del grupo de docentes en la plataforma

1.6.8 Tipos de Mooc:

xMOOC: (SCOPEO, 2013) define a esta terminología con gran similitud a los cursos universitarios tradicionales que replican " la tecnología en el aula " .

Son de los que últimamente se está hablando más a nivel educativo. Los de mayores matrículas en cuanto al número de alumnos matriculadosll. —...Normalmente son llevados a cabo por profesores universitarios [...] presentan una serie de pruebas automatizadas y poseen una gran difusión mediática. Están basados en la adquisición de contenidos y se basan en un modelo de evaluación muy parecido a las clases tradicionales (con unas pruebas más estandarizadas y concretas). (Martí, 2012, pág. 20)

cMOOC: Nace de las ideas de George Siemens referente al aprendizaje conectivista según (SCOPEO, 2013). Sus bases están en el aprendizaje que se produce por el intercambio de información y participación de los estudiantes y docentes que comparten e interactúan de forma dinámica con el apoyo de todas las herramientas tecnológicas. (Lugton, 2012) Relata” —*Puede llevar a un choque cultural al principio, pero tras la adaptación puedes comenzar a disfrutar de la experiencia.*”

Capítulo II. Diseño de la Investigación

2.1 Planteamiento de la metodología

(Sabino, 1992) Sostiene que la ciencia es una empresa que se ha apoderado de un gran número de esfuerzos humanos para conseguir conocimientos sólidos sobre la realidad actual.

(Martínez, 2014) Indica que el investigador no es solo la persona que utiliza bata blanca en el laboratorio. Cuando uno investiga se tiene una relación con la industria la comunidad el ámbito social. No las hacen solamente los genios, la puede realizar toda persona que se prepare. Por otra parte (Sabino, 1992) califica al método científico como el procedimiento que se usa para ingerir información científica, secuencia lógica que es orientada hacia la investigación científica.

Mientras tanto (Hernández, 2006) afirma que para recolectar todo tipo de información se comprometen tres actividades, las cuales se vinculan entre si de una forma amplia. Entre las cuales se encuentran

- Elegir instrumentos o métodos para recolectar datos.
- Aplicación de ese instrumento para la recolección de datos.
- Preparar registros, mediciones obtenidas y observaciones.

Por otro lado (Peñuelas, 2010) asegura que las técnicas son métodos que se utilizan para la recolección de información: cuestionario, observación, entrevistas y encuestas

Enfoques de la investigación

(Hernandez & Fernandez, 2014) Indica que existen 3 tipos de enfoques, el cuantitativo, cualitativo y mixto

1. Cuantitativo

Características:

- Mide los fenómenos.
- Planteamientos acotados.
- Utiliza las estadísticas.
- Prueba de hipótesis.

Proceso:

- Secuencial.
- Deductivo.
- Analiza la realidad objetiva.
- Probatorio.

Beneficios:

- Control sobre fenómenos.
- Replica.
- Precisión.
- Predicción.

2. Cualitativo

Características:

- Se conduce en ambientes naturales.
- Se extraen los significados de los datos.
- Planteamientos abierto que van enfocándose.
- No se fundamenta en la estadística.

Proceso.

- Recurrente.
- Inductivo.

- Sin secuencia lineal

Ventajas:

- Amplitud
- Mucha riqueza de interpretación
- Profundidad de significados

3. Mixto: la mezcla de la cuantitativa y cualitativa
(Hernandez & Fernandez, 2014)

En el desarrollo de esta investigación se utilizará la técnica de la entrevista que corresponde al enfoque cualitativo y a las encuestas que corresponde al enfoque cuantitativo, es decir que tendrá un enfoque mixto.

2.2 Población y muestra

Al comenzar el trabajo se buscó como universo a los alumnos de la carrera de Artes Multimedia de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, el cual se basó en el total de registrados de la carrera (periodo A-2016) dato obtenido en la secretaría de la facultad. El número de inscritos era de 128 estudiantes, el cual arrojó una muestra de 97 personas a encuestar. Sin embargo a lo largo del trabajo se percató el desconocimiento de los alumnos acerca del uso de la tecnología como herramienta educativa, e-learning, estándar Mooc. Es por esto que se abrieron las encuestas a un público más amplio para recopilar datos de estudiantes de otras Universidades, de personas graduadas o individuos que se encuentren trabajando, para abarcar una mayor cantidad de tópicos que contribuyan con el trabajo de titulación. Se decidió aumentar ese Universo con el total de personas que residen en la ciudad de Guayaquil, el cual según el Instituto Nacional de estadísticas y censos ronda los tres millones de habitantes. Cabe recalcar que con la apertura de encuestas a una mayor cantidad de personas se pudo obtener mayor diversidad de acervos, criterios, edades, creencias y temas coyunturales -.

Los estudiantes matriculados en la carrera de Artes Multimedia de la Facultad de Artes y Humanidades Periodo A 2016

Muestra	
Tamaño del Universo	3000000
Heterogeneidad %	50
Margen de error %	5
Nivel de confianza %	95
Muestra	385

Tabla 3. Muestra

Fuente: Tabla de muestra del curso de entrenamiento con los estándares Mooc

2.3 Instrumentos de investigación

En la actual investigación se utilizara la encuesta como una técnica para la recopilación de información. (Mendez, 1999) Manifiesta que la técnica de encuesta se realiza por medio de formularios, en el cual se aplican aquellas problemáticas que se investigan por metodologías de información.

(Hernández, 2006) Se refiere en cuanto a las entrevistas como una población que no es homogénea para poder acceder a la información de una manera diferente. La entrevista es profunda, íntima y abierta y se considera como un conversatorio entre el entrevistador y el entrevistado.

Por otro lado se realizó entrevistas a dos expertos. El primero debido a su gran conocimiento y pericia sobre las tecnologías en la Educación, actualmente docente de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil y otro experto que dio su criterio más técnico sobre el software After Effects, debido a su gran trayectoria en el ámbito de la post – producción .

2.4 Resultados de la Investigación

2.4.1 Encuestas

Encuestas

Pregunta 1

Cuál es su grupo de edad?

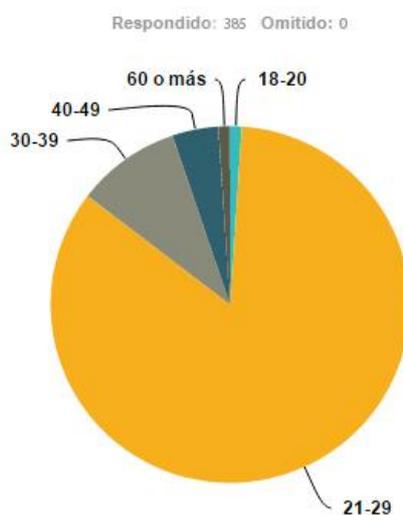


Ilustración 13. Edades

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Opciones de respuesta	Respuestas
17 o menos	0,00% 0
18-20	1,04% 4
21-29	84,38% 325
30-39	9,38% 36
40-49	4,17% 16
50-59	0,00% 0
60 o más	1,04% 4
Total	

Tabla 4. Edades

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Al preguntarse las edades a los encuestados se encontró con que el 84,38% de ellos tienen una media que oscila entre 21 a 28 años, el 9% se encuentra entre 30-39 años y el restante gira en torno a esas edades

Pregunta 2

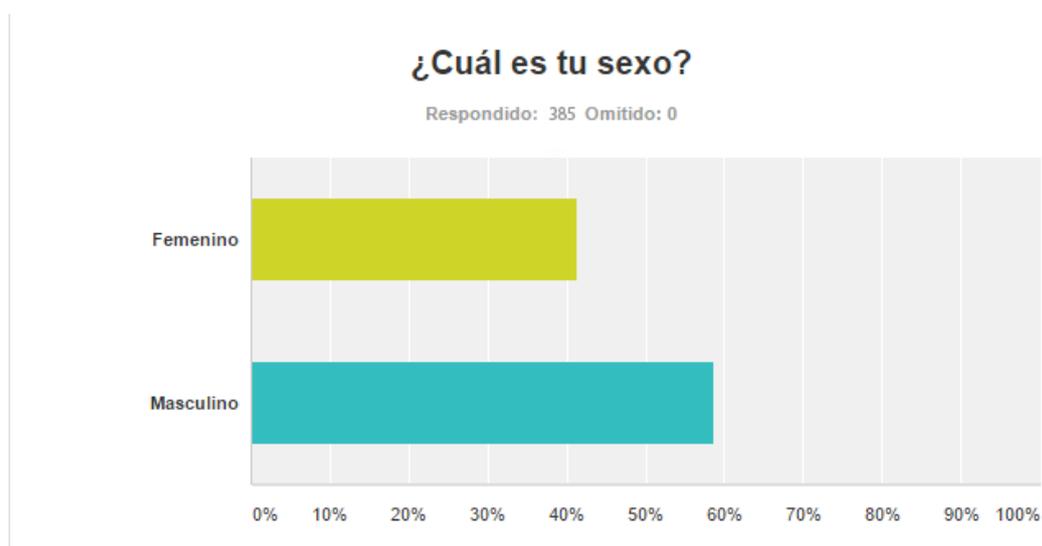


Ilustración 14. Género

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Opciones de respuesta	Respuestas
Femenino	41,24% 159
Masculino	58,76% 226
Total	

Tabla 5. Sexo

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Según la encuesta se encontró con el 58,76 % de las personas que pertenecen al sexo masculino y el 41,24 % al sexo femenino.

- a) Hombres: 58,76 %
- b) Mujeres: 41,24 %

Pregunta 3

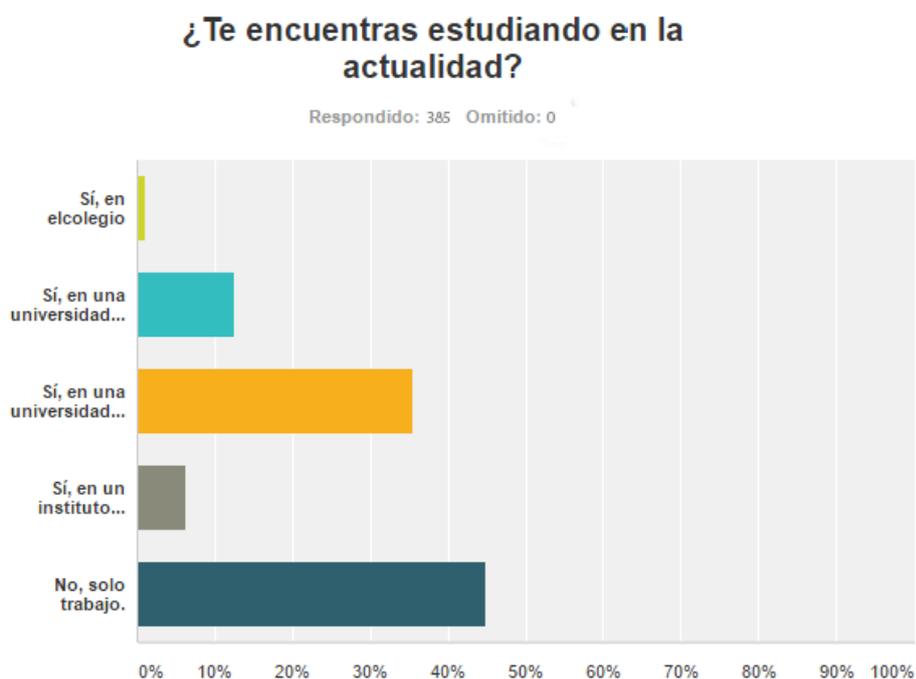


Ilustración 15. Estudios

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Opciones de respuesta	Respuestas
▼ Sí, en el colegio	1,04% 4
▼ Sí, en una universidad pública	12,50% 48
▼ Sí, en una universidad privada	35,42% 136
▼ Sí, en un instituto tecnológico	6,25% 24
▼ No, solo trabajo.	44,79% 172
Total	385

Tabla 6. Estudios

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Con esta pregunta se pudo evidenciar que la mayoría de las personas solo se encuentran trabajando con el 44,79% de los encuestados.

- a) El 1.04% estudia en el colegio.
- b) El 21.50% estudia en una Universidad Pública.
- c) El 35.42% estudia en Universidades Privadas.
- d) El 6.25% estudian en un Tecnológico.

e) El 44,79% solo trabajan

Pregunta 4

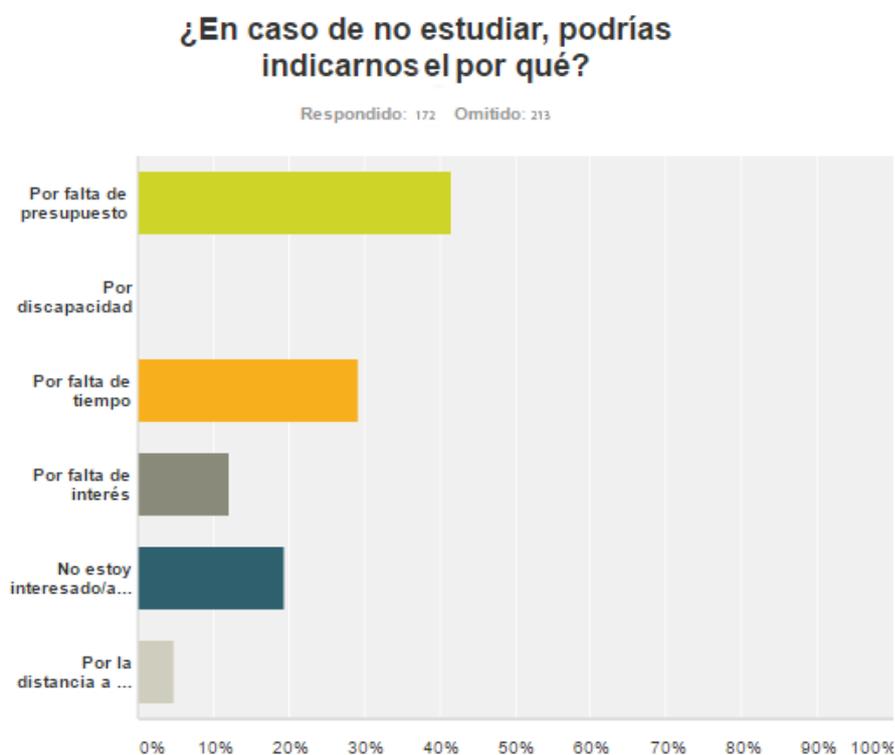


Ilustración 16. Razones por no estudiar

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Opciones de respuesta	Respuestas
Por falta de presupuesto	41,46% 71
Por discapacidad	0,00% 0
Por falta de tiempo	29,27% 50
Por falta de interés	12,20% 21
No estoy interesado/a en la oferta académica	19,51% 34
Por la distancia a los centros de estudio	4,88% 8

Total de encuestados: 385

Tabla 7. Razones por no estudiar

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Al preguntarles los motivos por los cuales no se encuentran estudiantes los encuestados nos respondieron lo siguiente

- a) El mayor porcentaje que no estudia es por cuestiones económicas donde 41,46% de las personas encuestadas tienen este inconveniente
- b) El 29,27 por falta de tiempo
- c) El 12,20% por falta de interés
- d) El 19,51% no se encuentran interesados en ofertas académicas
- e) El 4,88% no estudia debido a la lejanía del centro de estudio

Pregunta 5

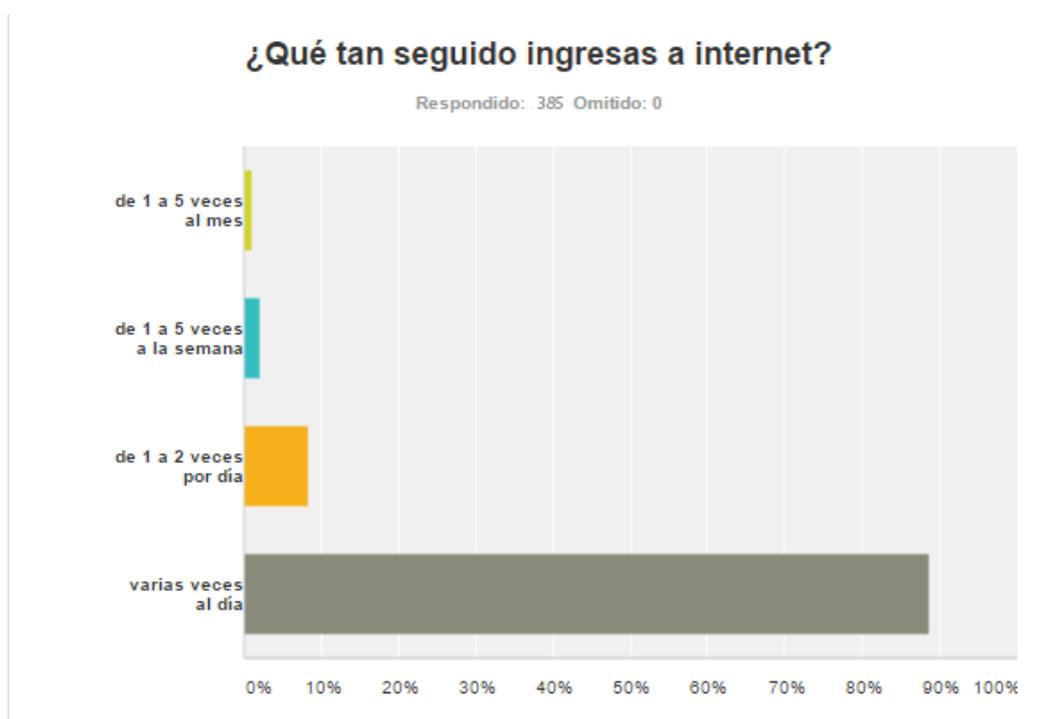


Ilustración 17. Ingreso a Internet

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Opciones de respuesta	Respuestas
de 1 a 5 veces al mes	1,03% 4
de 1 a 5 veces a la semana	2,06% 8
de 1 a 2 veces por día	8,25% 32
varias veces al día	88,66% 341
Total	

Tabla 8. Ingreso a Internet

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Por medio de esta pregunta, se arrojaron los siguientes datos. La gran mayoría con el 88,66% ingresan al internet varias veces al día, dándole un gran importancia y cabida del internet en la ciudad de Guayaquil.

- a) El 1,03% ingresan al Internet de 1 a 5 veces al mes
- b) El 2,06% ingresan al internet de 1 a 5 veces por semana
- c) El 8,25% ingresan al de 1 a 2 veces al día
- d) El 88,66% de los encuestados ingresan muchas veces al día

Se evidencia que la gran mayoría de las personas utilizan el internet todos los días e ingresan varias veces.

Pregunta 6

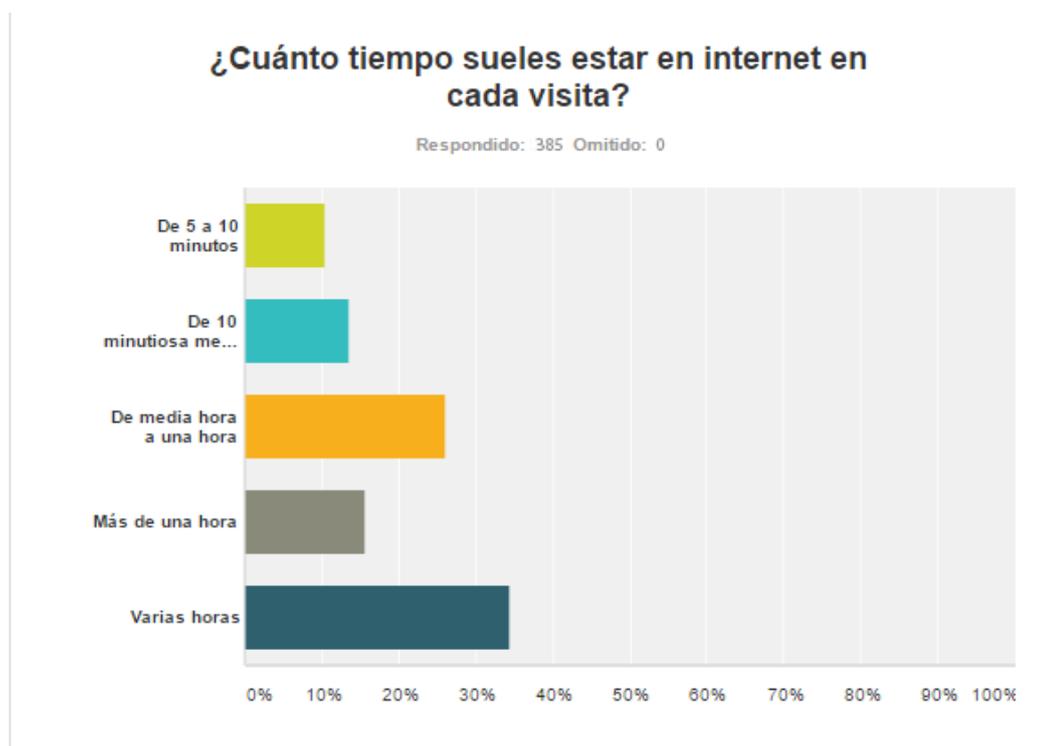


Ilustración 18. Internet

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Opciones de respuesta	Respuestas	
De 5 a 10 minutos	10,42%	40
De 10 minutos a media hora	13,54%	52
De media hora a una hora	26,04%	100
Más de una hora	15,63%	60
Varias horas	34,38%	132
Total 385		

Tabla 9. Internet

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Se puede evidenciar en la encuesta que el 34,38% de personas pasan varias horas en el internet en gana en mayoría según las otras casillas. El tiempo de visita aproximado que acceden los encuestados al internet por cada visita es

- a) Un 10,42% accede de 5 a 10 minutos
- b) El 13,54% accede de 10 a media hora
- c) El 26,04% accede de media hora a una hora
- d) El 15,63% accede más de una hora
- e) Y existe una mayoría del 34,38% de los encuestados que acceden muchas horas al navegar por el internet

Pregunta 7

¿cuál es el motivo de tus visitas a internet?

Respondido: 385 Omitido: 0

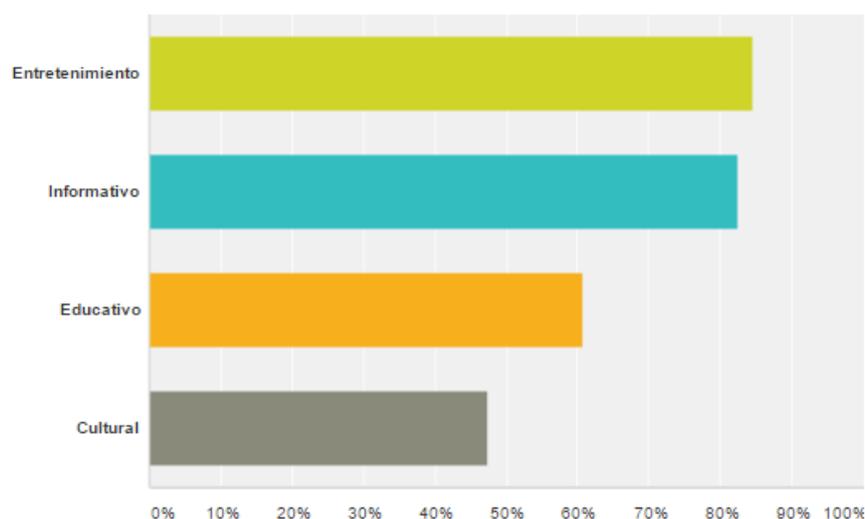


Ilustración 19. Motivo de visitas

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Opciones de respuesta	Respuestas
Entretención	84,54% 325
Informativo	82,47% 318
Educativo	60,82% 234
Cultural	47,42% 183
Total de encuestados: 385	

Tabla 10. Motivo de visitas

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Esta pregunta es de varias opciones, así que los encuestados podrían escoger varias casillas. Según los datos recopilados sobre el interés de las personas al acceder al internet nos muestran que el entretenimiento es el principal motivo de acceso a internet en donde se muestra con un 84,54%.

- El 84,54% acceden al internet para entretenerse
- El 82,47 entra al internet para informarse
- El 60,82% de las personas que acceden a internet es para fines educativos
- El 47,42% acceden por temas culturales

Pregunta 8

¿Conoces sobre los cursos de educación online, o tutoriales? ¿Has hecho alguno?

Respondido: 385 Omitido: 0

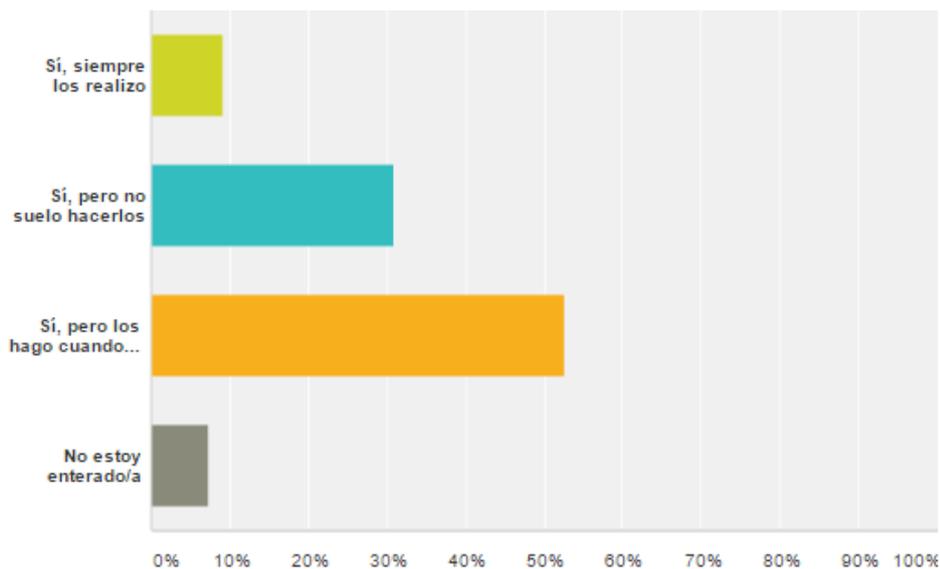


Ilustración 20. Tutoriales

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Opciones de respuesta	Respuestas
▼ Sí, siempre los realizo	9,28% 36
▼ Sí, pero no suelo hacerlos	30,93% 199
▼ Sí, pero los hago cuando necesito algo en específico	52,58% 202
▼ No estoy enterado/a	7,22% 28
Total	385

Tabla 11. Tutoriales

Fuente: Encuesta realizada a la población de Guayaquil

Al preguntarles a los encuestados si conocían los cursos online se encontró con lo siguiente. En donde se evidencia que la mayoría de personas no tienen la costumbre de utilizarlos a diario.

- a) El 9,28% los conoce y los realiza habitualmente
- b) El 30,93 los conoce pero no suele hacerlos
- c) El 52,58 los realizan pero solo para alguna necesidad en específico
- d) El 7,22% no está enterado sobre los cursos por internet

Pregunta 9

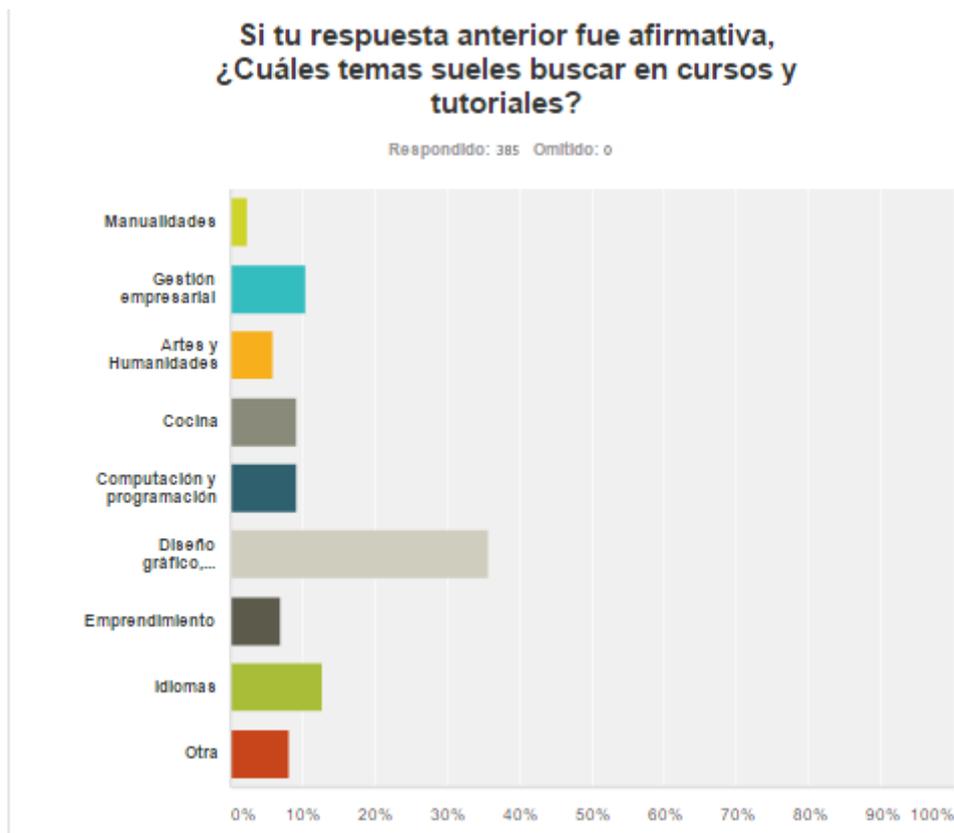


Ilustración 21. Tutoriales de búsqueda

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Opciones de respuesta	Respuestas
Manualidades	2,30% 9
Gestión empresarial	10,34% 40
Artes y Humanidades	5,75% 22
Cocina	9,20% 35
Computación y programación	9,20% 35
Diseño gráfico, fotografía y postproducción	35,63% 137
Emprendimiento	6,50% 27
Idiomas	12,64% 49
Otra	8,05% 31
Total	385

Tabla 12. Tutoriales de búsqueda

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Mediante este ítem se pudo evidenciar que la mayoría de personas que accedían a cursos por internet era para obtener información sobre artes gráficas con el 35,63%, seguido por los idiomas con el 12,64%.

- a) Manualidades 2,3%
- b) Gestión Empresarial 10,34%
- c) Artes y humanidades 5,75%
- d) Cocina 9,20%
- e) Computación y programación 9,20%
- f) Diseño gráfico, postproducción 35.63%
- g) Emprendimiento 6.90%
- h) Idiomas 12,64%
- i) Otra 8.05%

Pregunta 10

¿Conoces los cursos MOOC, (Massive Online Open Courses)? ¿Te interesaría conocer sobre ellos?

Respondido: 385 Omitido: 0

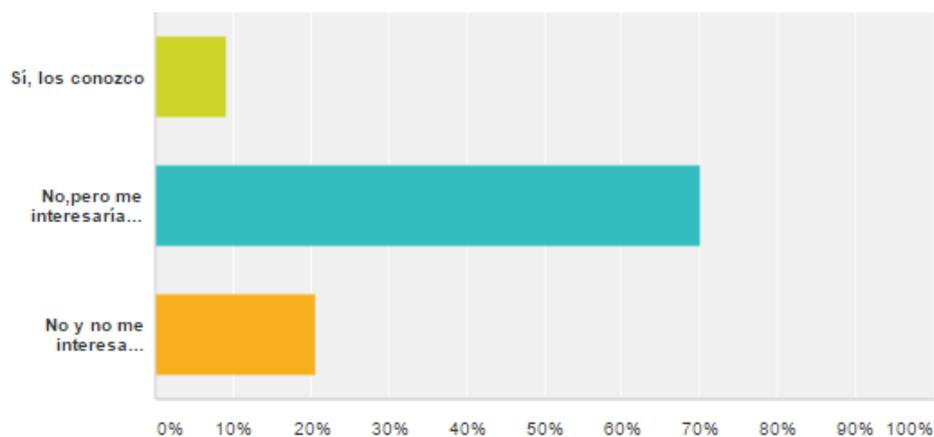


Ilustración 22. Cursos Mooc

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Opciones de respuesta	Respuestas
▼ Sí, los conozco	9,28% 36
▼ No, pero me interesaría conocer	70,10% 270
▼ No y no me interesa conocer sobre ellos	20,62% 79
Total 385	

Tabla 13. Cursos Mooc

Fuente: Encuesta realizada sobre los cursos Mooc a la población de Guayaquil

Sobre si las personas conocían sobre los cursos Mooc, se pudo evidenciar la falta de desconocimiento sobre el tema, debido a que en su gran mayoría con el 70,10% los desconocía, sin embargo muchos de ellos están interesados en conocerlos. Con una minoría del 9,28% conocían del tema y un 20,62% no los conocían, ni tampoco les interesaba

2.4.2 Entrevistas

Cinthy Game:

Docente en la UCSG (facultad de Filosofía)

Directora de Fundación Ecuador

Tiene una maestría en tecnologías Educativas

Según Cinthya Game existen dos fenómenos en la educación: el fenómeno económico y social e inmediatez tecnológica. Los estudiantes no tienen para pagar universidad, porque es más económico y porque les da una oportunidad de estudiar y trabajar, referente a la inmediatez tecnológica: hoy en día los estudiantes que están en la universidad quieren aprender de forma rápida y necesitan resultados rápidos, y quizás estos procesos semestrales para la forma de ser del joven hoy en día es aburrido, tedioso y sin sentido. Desde el punto de vista pedagógico, no hay todavía una generación 100% digital, aún existe la población que son migrantes digitales, ya que la escuela, el colegio no ha cambiado su manera de enseñanza, porque son pocos los profesores que utilizan herramientas tecnológicas para la enseñanza. En el ámbito del sector público aún no se incorpora la tecnología pese a que tiene las escuelas del milenio. Todavía la universidad sigue siendo 100% presencial y sobre todo en el ámbito latinoamericano.

Cinthy indica algunos desventajas de estudiar a distancia:

- No se sabe realmente qué tipo de conocimiento o pensamiento está generándose en el estudiante porque para combinar la práctica y la teoría se necesita tener todo un esquema de implementación.
- No existe una conectividad entre lo que se está estudiando y lo que se está ejerciendo, los profesores no están listos para trabajar en plataformas a distancia, el docente sabe que tiene tiempos, organizar actividades que no son presentaciones o lecturas y que

tiene que generar una interacción entre el estudiante y el profesor que muchas veces queda como una plataforma informativa.

En el país se necesita una mayor inclusión digital en un país donde la conectividad en el Ecuador es la más baja de Latinoamérica. Estudiar a distancia es una disciplina, ella aconseja que para estudiar a distancia primero hacer yudo, karate porque primeramente tiene que haber una organización para poder establecerse horarios, en donde encontramos estudiantes cansados al final del día, oportunismo para contestar. No hay generación de conocimiento, porque es no es un modelo de educación que aun se ha desarrollado en el Ecuador. Actualmente se están haciendo ejercitaciones, pilotos pero todo eso tendría que cambiar desde el modelo educativo que se encuentra en la escuela y en el colegio. Referente al gran número de deserción, esto se debe según Cinthya, a que el humano es eminentemente social, necesita un contacto interactivo porque cuando no se generan comunicaciones interactivas que suplan necesidades y que produzcan intereses, se estaría hablando de una comunicación de ventana a ventana.

Sin embargo el docente no va a perder su rol en la era tecnológica porque el mismo es el encargado de hacerte construir tu pensamiento, no es el facilitador de conocimiento porque hoy el que quiere saber algo googlea y encuentra, no necesita tener un profesor que le facilite información, a excepción de enseñar a leer y escribir por el momento no va cambiar en el mundo.

Necesitamos maestros que estén actualizados siempre en información, que ocupen gran parte de su tiempo en búsquedas en internet, que tenga cualquier herramienta tecnológica a la mano para informarse. El profesor tiene que aprender a interpretar su rol de ser mediador, guía. Necesitamos profesores con un gran espíritu de compartir y de aprender, con un gran grado de humildad.

Necesitamos estudiantes donde exista un compromiso en relacionar lo teórico y práctico, necesitamos sociedades que permitan ocupar el rol de cada ciudadano en el momento que se encuentre. Se

habla hoy que el estudiante solo tiene que estudiar, hay rediseños de mallas curriculares pero hay hambre. Yo creo que los estudiantes, profesores y ciudadanos tenemos que hacer una introspección en que todos tenemos la posibilidad de emprender. El modelo educativo de la Universidad debe de cambiar, las clases deben ser diferentes, la Universidad tiene que replantearse a los docentes que quiere colocar, hacer evaluaciones permanentes. El modelo pedagógico de la educación a distancia no puede ser el mismo modelo de la plataforma presencial, no va a suplir a la presencial. No podemos confundir una modularidad de educación a distancia que te acredita un título a la educación continua. La educación continua te actualiza. Plataformas como Coursera , Udacity, EDX son los nuevos buscadores de la red, solo que de una forma estructurada y organizada. Sobre la educación gratuita, ella señala que el sector social dejo de dar la gratuidad porque la gratuidad no genera permanencia, compromiso. La gratuidad hace mucho tiempo dejo de ser un concepto que se utiliza para masificar. La educación a distancia es el futuro pero la educación desde el inicio va a cambiar, no va a existir Universidades presenciales, todas van a ser de manera virtual. Hace 5 años que regreso del Ecuador, del Brasil y me di cuenta que en el Ecuador existe una gran brecha digital, aun no existe estudiantes digitales. Hoy en día el colegio y la escuela tiene un gran problema, el docente dice los niños de hoy no son como los niños de antes, porque los niños de hoy en el Ecuador están aburridos , debido a que encuentran a un profesor que les sigue leyendo un libro y les sigue haciendo copiar de un pizarrón.

Existe una gran brecha digital y esta tendencia de estudiar a distancia vendrá en unas 5 generaciones que tomaran como primera opción estudiar a distancia.

Licenciado en Psicología Educativa
Presidente de la Empresa Totem
Docente de post-producción del IGAD

Pedro Mármol:

Estamos en sociedad de la inmediatez, todo lo queremos al momento. El estudiante dice, voy a aprender rápido y con todas las facilidades para aprender a mi tiempo. Lo cual es mentira. La educación debe de ser estructurada para que haya una buena captación de información, Pedro pone como ejemplo a un animador. Primero se le enseña a dibujar y la anatomía del ser humano. Después de algún tiempo ya se comienzan con los principios de animación para comenzar a hacer algo interesante después de algún tiempo. Los que se inscriben para estudiar a distancia de 100 estudiantes ,50 se aburren en el proceso y se retiran, 25 se dan cuenta que no tienen la aptitud y 15 no tienen tiempo para sacarle provecho y aprender porque tienen otras responsabilidades. Entonces nos quedaríamos con 10, que es el que si tiene tiempo para aprender y sacar provecho. Es por eso que sitios como Videocopilot, Greyscalegorilla tienen mucho éxito porque no se caracterizan por ser formadores sino que se exponen y se enseñan tipos de efectos, modelados y animaciones, en donde los profesionales pueden cubrir una necesidad de forma inmediata. Pedro Marmol cita a Animation Mentor (empresa que enseña a animar) la cual ha sido muy exitosa debido a que hay un docente, hay cámaras, en donde el profesor puede ver al estudiante y así poder asistir y tener un contacto virtual con el alumno de forma virtual. Cuando uno va a la Universidad no es el syllabus lo más importante, sino las preguntas que se realizan en clases ya que este feedback no te lo da un tutorial. Referente a que si Ecuador está preparado para este nuevo fenómeno Pedro Marmol opina que aún no estamos preparados por la falta de disciplina. Los japoneses tienen desarrollada la disciplina en cambio nosotros no. Alemania que tuvo dos guerras, sin embargo ellos se levantaron muy rápido debido a la gran necesidad de que tenían, trabajaban arduamente para conseguir un plato de comida y reconstruir la ciudad. Lo mismo con los Japoneses, a los cuales les lanzaron dos

bombas atómica pero sin embargo pudieron levantarse y aprender mucho de sus desgracias. El problema de Ecuador es que no tenemos problemas. No tenemos razonamiento científico porque desde la escuela nos enseñan que 2+2 es 4 y punto, no tenemos desarrollada nuestra capacidad de análisis científico.

En cuanto a la importancia del After Effects el manifiesta.

After Effects es un photoshop en movimiento y se hizo importante porque photoshop era muy conocido, hoy en día los que manejan After Effects tienen oportunidades laborales en productoras, canales de televisión, agencias de publicidad o trabajar de forma independiente. Las redes sociales han aperturado muchas plazas de trabajo debido a que ahora se pueden realizar comerciales para las mismas

“El After Effects para la olla” Pedro Mármol

Capítulo III. Presentación de la propuesta de intervención

3.1 Descripción del producto

Por medio de la creación de una plataforma digital, en este caso un sitio Web, se aloja un prototipo de Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc. Con esto se pretende dar un soporte a la materia de Composición digital de la carrera de Producción y Dirección de Artes Multimedia, debido a que la UCSG no cuenta con cursos Online que sirvan como soporte al estudiante de alguna materia en específico. El curso cuenta con trece lecciones en la cual se toma como guía los temarios del Syllabus de la asignatura de Composición Digital. En el sitio Web se encuentran 13 lecciones con 3 módulos de aprendizaje cada uno, al comenzar alguna lección se le dan algunos conceptos técnicos del tema y una breve introducción de la técnica a usar. En el segundo módulo se le presenta al estudiante algunas herramientas y técnicas del software por medio de archivos multimedia como videos y fotos. En el tercer módulo, se lo evalúa al estudiante para poner medir sus conocimientos mediante una pregunta con respuestas múltiples.

3.2 Descripción del usuario

El usuario será el estudiante que accede al sitio web y puede seguir los cursos. El estudiante tendrá acceso a trece temarios en los cuales se tomó como referencia el Syllabus de la materia de Composición audiovisual. Cada temario se divide en 3 módulos en los cuales el estudiante primero tendrá acceso a información, capturas de pantalla de lo que realizará en el tema tratado y conceptos generales de cada uno de los temas y técnicas a realizar. En el segundo módulo el estudiante tendrá acceso a un video explicativo, en donde se trabaja

con After Effects en donde el estudiante podrá aprender de una forma práctica con soporte de archivos Multimedia.

En el tercer módulo el estudiante será evaluado con unas preguntas para poder medir su nivel de conocimiento aprendido durante cada lección.

3.3 Alcance técnico

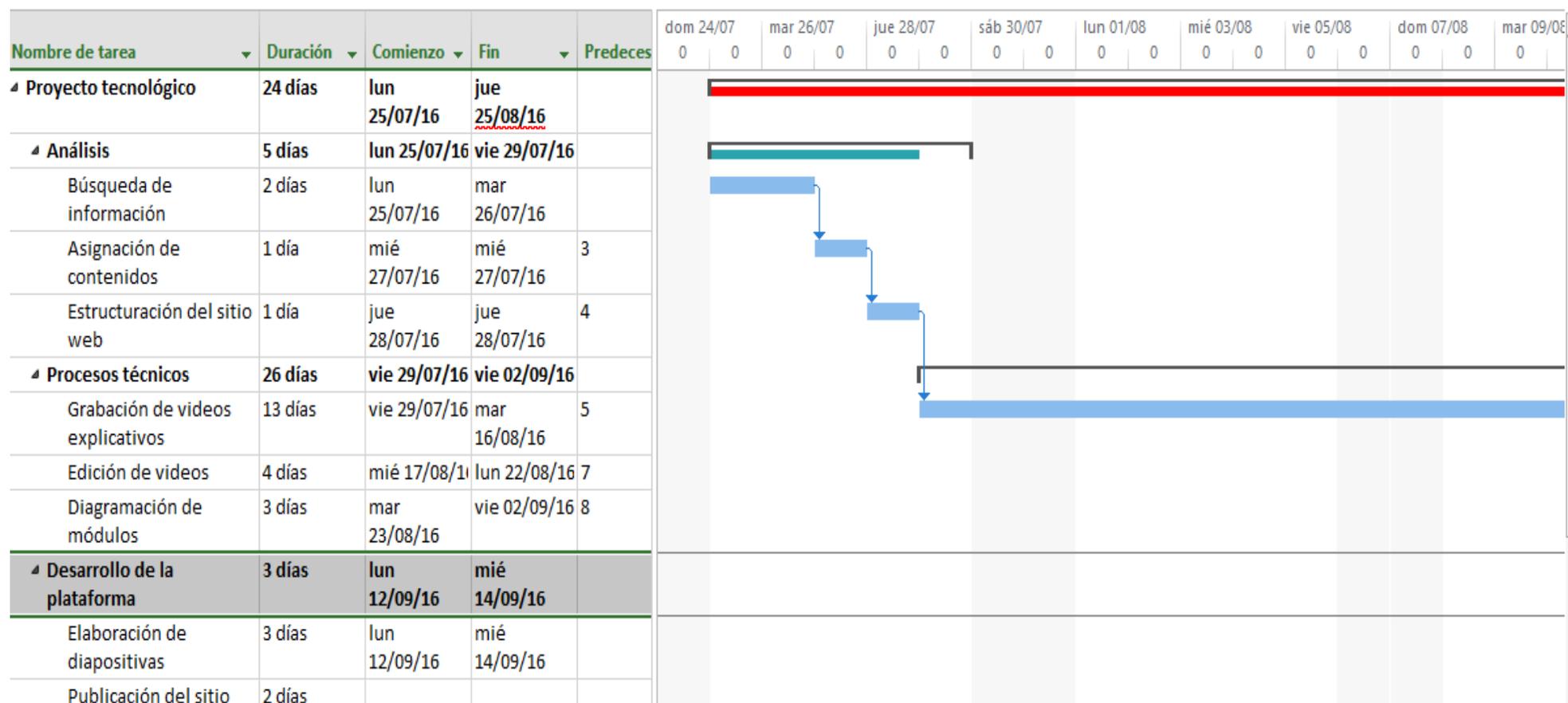


Tabla 14. Diagrama de Gantt

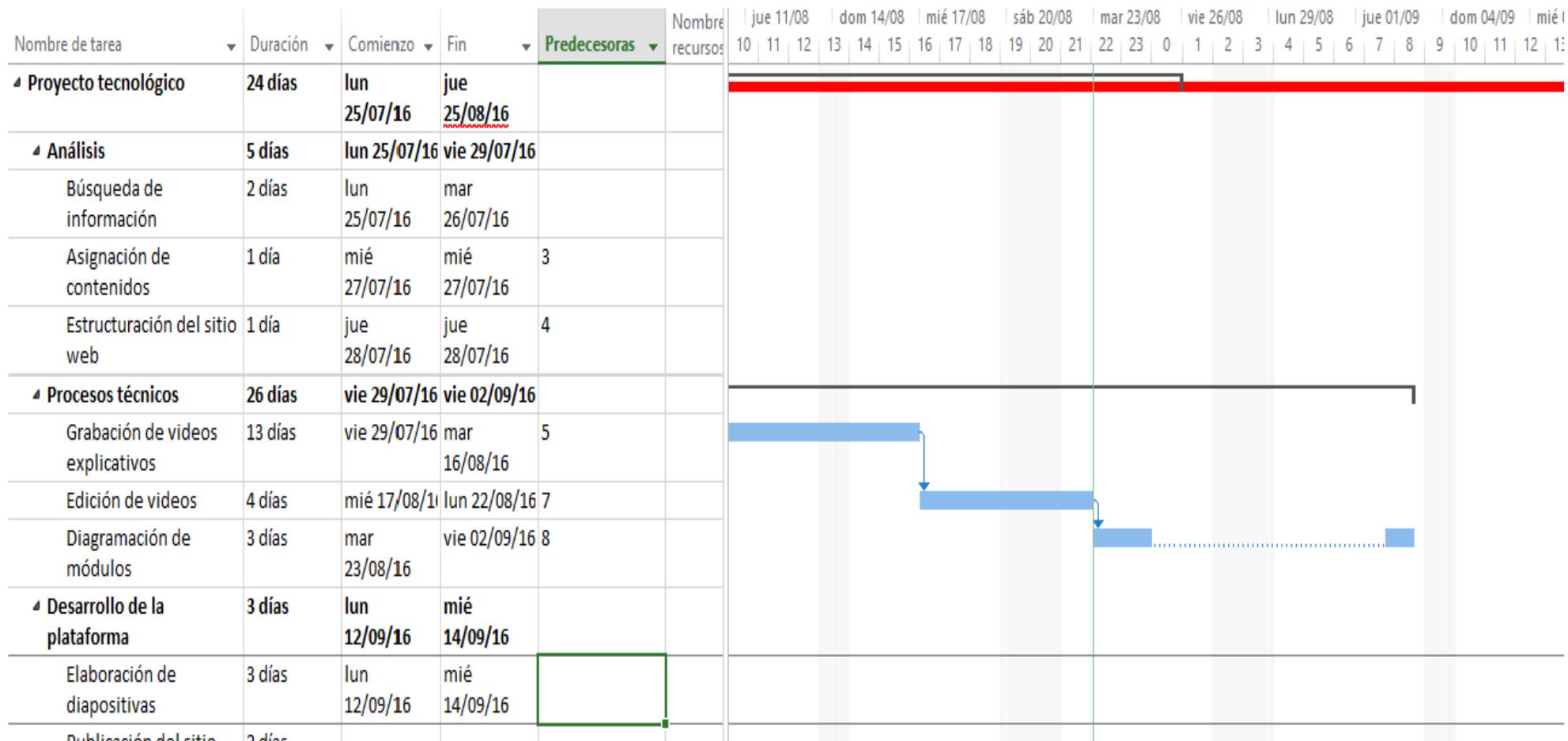


Tabla 15 Diagrama de Gantt

3.4 Estructura del curso

El sitio Web cuenta con trece lecciones, las cuales se dividen en 3 módulos. El primer módulo le proporciona al estudiante conceptos técnicos sobre el tema que se va a desarrollar, el segundo módulo de las diapositivas le proporciona al estudiante un video en donde se presenta dicha técnica dentro del software After Effects y se presenta un último modulo en donde se lo evalúa al estudiante. Agregado a esto, el curso lleva en las últimas seis diapositivas tres videos en donde se realizan, se combinan y se componen efectos puntuales como casos de estudio, ya que esto ayudará al estudiante a poner en práctica lo aprendido.

Módulo 1
1 Introducción al After Effects
2 Paneles e interface
3 Keyframes
4 Concepto de Efectos
5 Concepto de Máscara
6 Concepto de curvas de velocidad
7 Concepto de cámara, luces y sombras
8 Concepto de Chroma
9 Matte Paiting conceptos
10 Remapeo de tiempo conceptos
11 3D Tracking Conceptos
12 Inicio a las Expresiones
13 Concepto de Proxys

Tabla 16. Módulo 1

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

Módulo 2	
1	Introducción al After Effects Video
2	Paneles e interface Video
3	Uso de Keyframes Video
4	Uso de Efectos Video
5	Uso de Máscaras Video
6	Curvas de Velocidad Video
7	Uso de Cámaras y luces Video
8	Uso de Keylight Video
9	Ejemplo de Matte Painting Video
10	Uso de Time Remaping After Effects Video
11	Uso de 3D Tracking Video
12	Usos prácticos expresiones
13	Uso de Proxys Video

Tabla 17. Módulo 2

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

Módulo 3	
1	Lección 1
2	Lección 2
3	Lección 3
4	Lección 4
5	Lección 5
6	Lección 6
7	Lección 7
8	Lección 8
9	Lección 9
10	Lección 10
11	Lección 11
12	Lección 12
13	Lección 13

Tabla 18 Módulo 3

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

3.4.1 Diagramación

Módulo 1: En el primer módulo el usuario accederá a información, conceptos y fotografías referenciales acorde al tema que se tratará



Ilustración 23. Módulo 1

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

Módulo 2: En este módulo el usuario podrá acceder a un video explicativo, en donde se le muestran los usos de las técnicas a tratar



Ilustración 24. Módulo 2

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

Módulo 3: En este módulo se evalúa al estudiante después de haber recibido información del tema con apoyo de archivos Multimedia que se encuentran en los dos módulos anteriores.

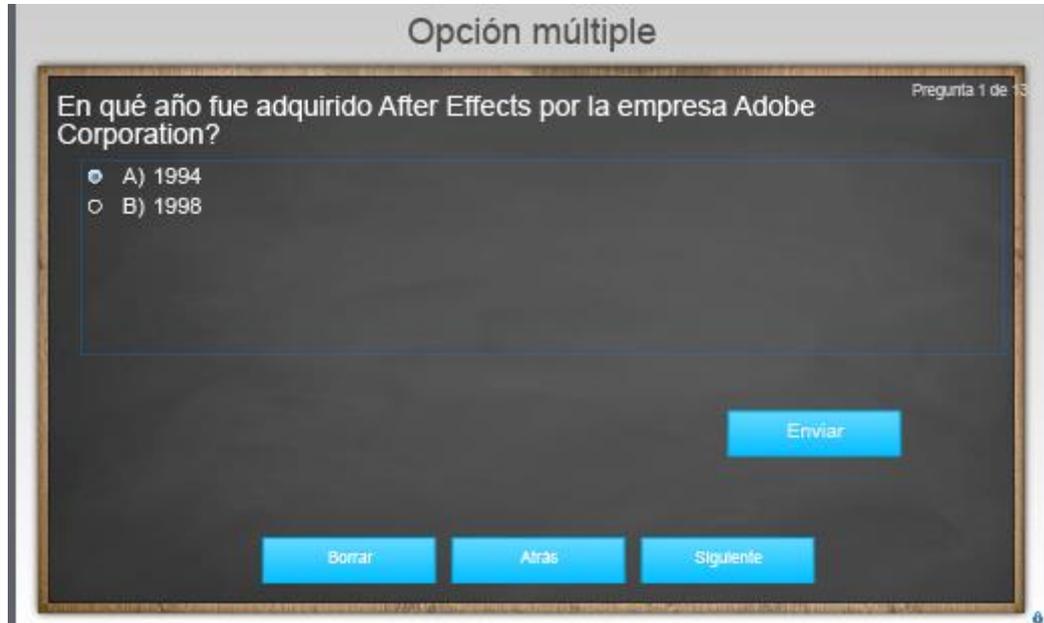


Ilustración 25 Módulo 3

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

El curso se encuentra alojado en un sitio web conformado por cuarenta y nueve diapositivas en las cuales se encuentran dieciocho diapositivas de video, diecisiete diapositivas de texto, fotografías e información, trece 13 diapositivas de evaluación y una diapositiva de calificaciones.

Introducción



The image shows a video player interface. On the left, there is a table of contents with the following items:

Slide Title	Duration
Introducción al After Effects	00:03
Video de introducción de ...	02:15
Primera Lección	00:03
Paneles e interfaz	00:03
Paneles e interfaz Video	02:15
Segunda Lección	00:03
Keyframes	00:03
Uso de Keyframes Video	10:22
Tercera Lección	00:03
Concepto de Efectos	00:03
Uso de Efectos Video	10:22
Cuarta Lección	00:03
Concepto de Máscara	00:03

The main content area shows a slide titled "Introducción al After Effects" with the following text:

Introducción al After Effects

Adobe After Effects es una aplicación que tiene forma de estudio destinado para la creación o aplicación en una composición, así como realización de gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales, que desde sus raíces han consistido básicamente en la superposición de capas. Adobe After Effects es uno de los softwares basados en línea de tiempo más potentes del mercado junto con Autodesk Combustion y Eyeon Fusion.

Este software está dirigido a diseñadores gráficos, productores de vídeo y a profesionales en multimedia, aunque muchos aficionados se guían de tutoriales en YouTube y crean diversos contenidos multimedia.

Ilustración 26 Sitio Web

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

En la imagen superior se encuentra el índice donde se podrá visualizar los temarios que se van a tratar, en el cual el estudiante estará libre de acceder a la clase que el considere oportuna sin tener restricción de acceder a ellas de forma ordenada.

El esqueleto del sitio Web se conforma por los siguientes elementos:



Ilustración 27. Índice

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

El índice se compone de 13 lecciones ordenadas y organizadas, las cuales contienen tres diapositivas cada una, más 4 casos de estudio.



Ilustración 28. Botón Rebobinar

Este botón tiene como objetivo rebobinar todas las diapositivas del sitio para volver a la primera diapositiva



Ilustración 29. Botón Play

Este botón nos permite ejecutar el rodaje de las diapositivas y con el mismo también se podrá pausar el rodaje



Ilustración 30. Botón Retroceder

Este botón nos permite retroceder a la diapositiva anterior.



Ilustración 31. Botón Adelantar

Por medio de este botón permite avanzar una diapositiva



Ilustración 32. Botón de acelerar

Este botón nos permitirá acelerar las diapositivas



Ilustración 33. Barra de tiempo

Esta barra indicará el tiempo completo de todas las diapositivas unidas, por medio de la figurita negra, nos ayudará para podernos situar en el tiempo que nos encontramos dentro del sitio Web.



Ilustración 34. Botón Audio

Con este botón se activa o desactiva el audio.



Ilustración 35. Botón índice

Este botón nos permitirá mostrar y ocultar la barra del índice.



Ilustración 36. Botón de cerrar

Este botón nos permitirá cerrar el sitio web.

3.4.2 Casos de uso

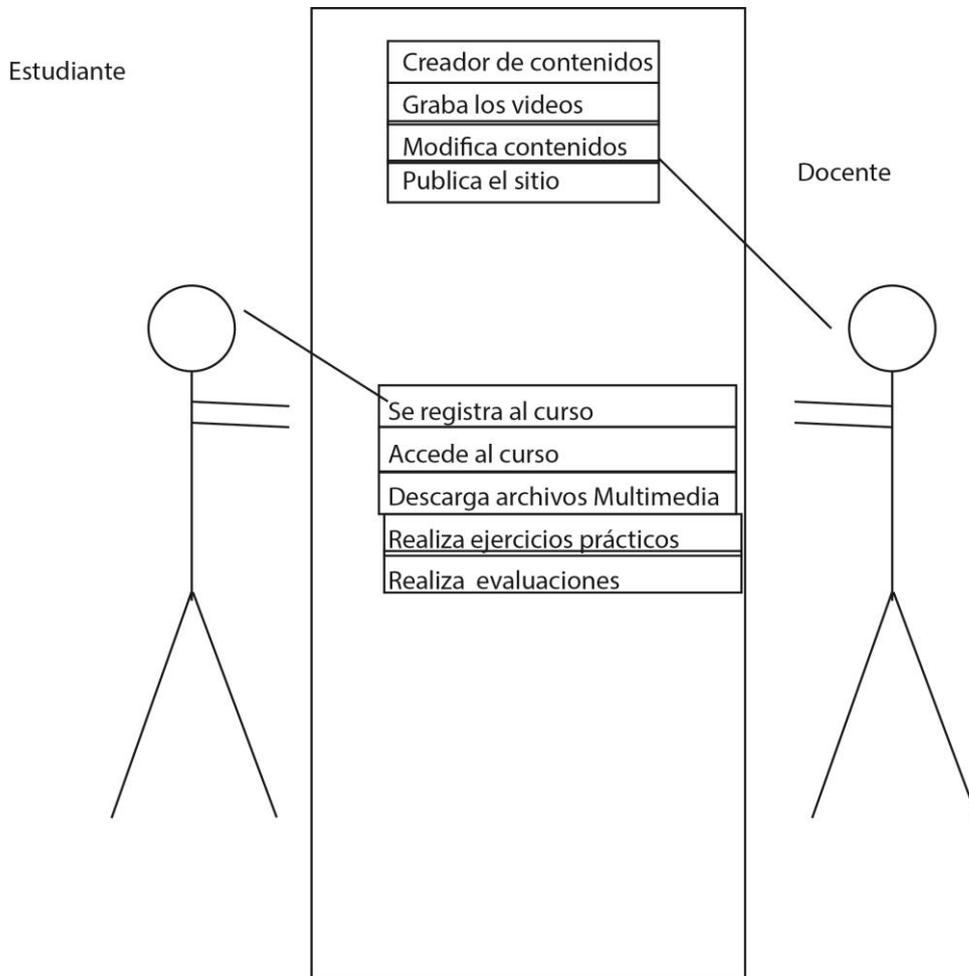


Ilustración 37. Casos de uso

Fuente: Ilustración propia

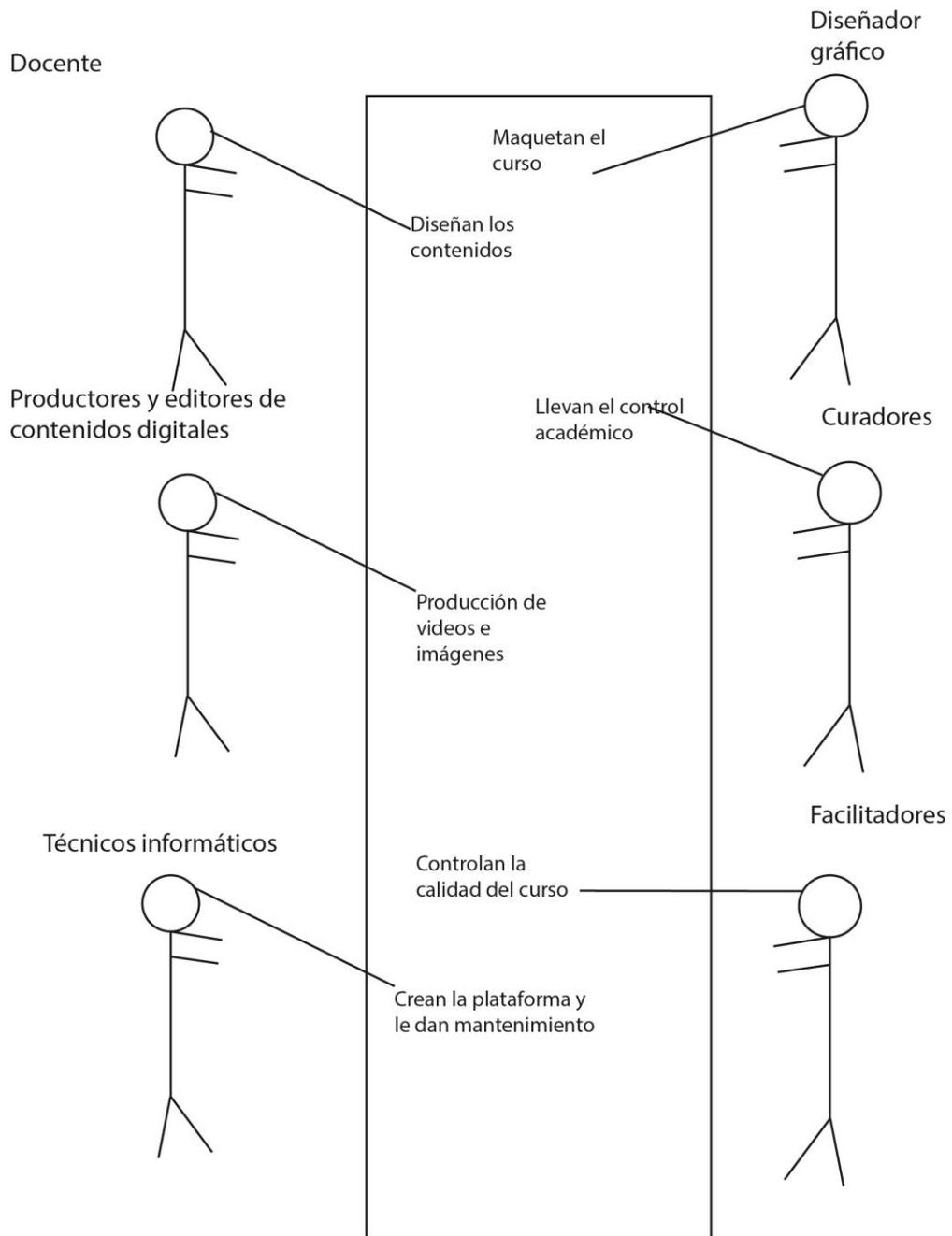


Ilustración 38. Caso de uso 2

Fuente: Ilustración propia

3.4.3 Temas

Tema 1: Introducción al After Effects

En el primer tema se presenta el software, sus inicios y se habla brevemente de la usabilidad

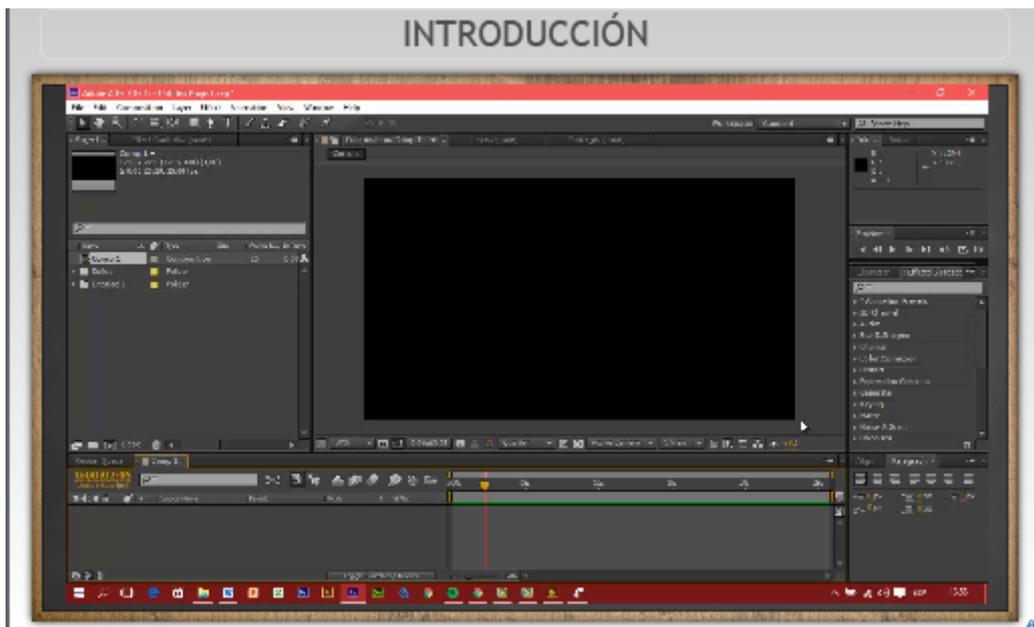


Ilustración 39. Introducción

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc



Tema 2: Paneles e Interface

En el Segundo tema el usuario se recibe una breve introducción del

software, se presenta la interface y los paneles.

Ilustración 40 Paneles After Effects

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

Tema 3: Keyframes

Al acceder el usuario encontrará una introducción sobre los fotogramas clave en After Effects. El video explicativo enseña desde lo más básico, en como crear una composición y trabajar con Shapes Layers en donde se realizan las primeras animaciones dentro del software.



Ilustración 41 Keyframes

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

Tema 4: Efectos

Al acceder al cuarto tema el usuario recibe una introducción sobre los efectos en el software. En su segundo módulo se le presentan algunos efectos, los usos de los efectos, Ramp, Glow, Fractal Noise y efectos de distorsión como el Turbulent Displace. Se muestra un ejemplo del uso de estos efectos en donde se trabaja con una composición en la cual se anima un pequeño bote en el océano.



Ilustración 42 Tema 4

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

Tema 5: Máscaras

En estas diapositivas se encuentran los conceptos básicos del uso de máscaras dentro de After Effects. En el video explicativo se muestra algunos ejemplos en la cual se emplea el uso de máscaras. Se utiliza el efecto Light Sweeps en una de las máscaras para realizar el efecto de iluminación y brillo en los textos que se ven comúnmente en las publicidades y se termina con un ejercicio en donde se recrea una letra, la cual varia de colores al momento de formarse.



Ilustración 43 Máscaras

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

Tema 6: Curvas de velocidad

En estas diapositivas el usuario recibe algunos conceptos básicos de animación y conceptos de usos de las curvas de velocidad para cambiar la estética de las animaciones. En el segundo módulo se trabaja con 3 elipses animadas, los cuales se les modifica las curvas de velocidad.



Ilustración 44 Curvas de Velocidad

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

Tema 7: Cámara luces y sombras.

En esta ocasión se introduce escenario 3d en el After Effects. Se dan algunos conceptos básicos del tema, en el segundo módulo se trabaja con un texto en 3 dimensiones, en el cual se crea una cámara que es animada, se ponen luces que iluminen el texto y se ven algunas propiedades de las sombras en After Effects . El estudiante será capaz de entender los principios básicos de un escenario en 3 dimensiones dentro del software.



Ilustración 45. Cámaras, luces y sombras

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

Tema 8: Chroma

En este capítulo, a los usuarios se les presenta un caso de Chroma en el cual se pone como ejemplo un video descargado de la web, en donde una chica sale hablando sobre un fondo verde. Se utiliza el efecto Keylight dentro del After Effects y se trabaja en una de las propiedades del efecto “Screen Matte”.



Ilustración 46. Chroma

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

Tema 9: Matte Painting

En este tema se presenta una breve introducción sobre la técnica a tratar. Se trabaja con fotografías en formato png de montañas y elementos de la naturaleza, en las cuales ordenadas, organizadas en un ambiente en tres dimensiones y con una animación de cámara, se consigue un sensación de video conformada por fotografías . Al final del video se trabaja con una capa de ajuste que sirve para graduar el color de la composición.



Ilustración 47. Matte Painting

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

Tema: Time Remapping

En este contenido se trabaja con un video descargado en la Web, en donde se muestra una toma de un drone que vuela en torno a una torre.

Se trabaja con las velocidades, acelerando y desacelerando el video en algunas partes.

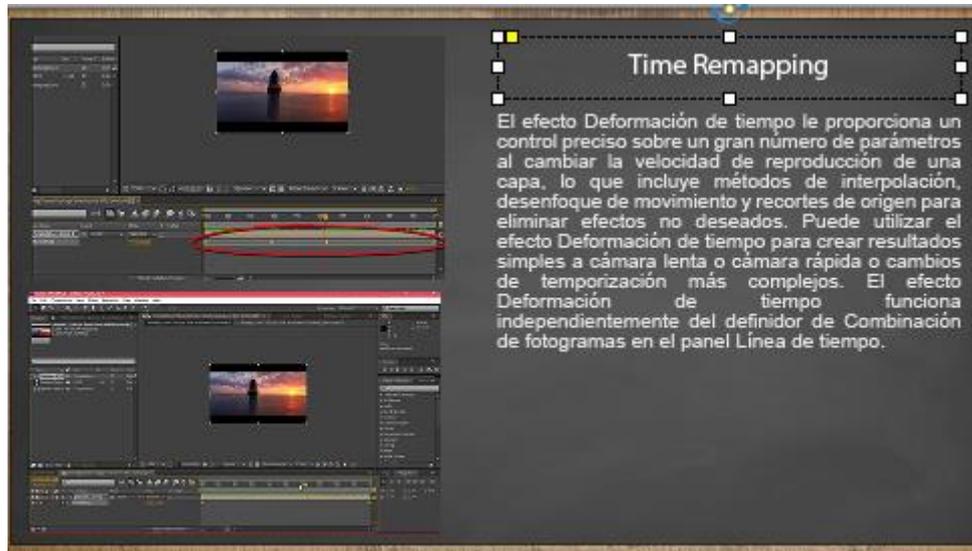


Ilustración 48. Time Remapping

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

Tema 11: 3D Tracking

En este contenido se trabaja con un video de un drone que vuela hacia unas montañas, en la cual se crea un texto cualquiera y se rastrea el movimiento de la cámara con el fin de incrustar el texto. Añadido a esto se extruye el texto y se le agregan luces y sombras para dar un efecto de realidad.



3D Tracking

El efecto Rastreador de cámara 3D analiza las secuencias de vídeo para extraer los datos de escenas 3D y de movimiento de cámara. El movimiento de cámara 3D permite componer elementos de 3D correctamente en material de archivo 2D.

Ilustración 49. 3D Tracking

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

Tema 12: Expresiones

En esta clase se da una introducción a las expresiones en After Effects. Se emplean algunos ejemplos prácticos en los cuales se utilizan algunas de las expresiones más conocidas como Time, loopOut y Wiggle.



Uso de Expresiones

Cuando desee crear y vincular animaciones complejas sin necesidad de crear cientos de fotogramas clave de manera manual, opte por el uso de expresiones. Una expresión es un pequeño elemento de software (muy similar a la secuencia de comandos) que evalúa hasta un solo valor para una propiedad de capa única en un punto específico en el tiempo. Mientras que las secuencias de comandos indican a la aplicación que realice alguna operación, una expresión indica que una propiedad es algo

Ilustración 50. Expresiones

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

Tema 13: Proxys

Al estudiante se lo capacitará en el uso de los proxys para que se trabaje de una forma más rápida dentro del Software y agilite los procesos.



Uso de Proxys dentro de After Effects

Cualquier archivo utilizado para reemplazar temporalmente un elemento de material de archivo. En la mayoría de los casos, una versión fija o de menor resolución de un elemento de material de archivo existente utilizada para reemplazar el original. A menudo se utilizan imágenes de storyboard como proxy. Un proxy se puede utilizar o bien antes de disponer del material de archivo final o bien cuando el elemento de material de archivo real ya está disponible pero se desea acelerar la previsualización o el procesamiento de películas de prueba. Para ello, debe tener un archivo disponible para usar como proxy.

Ilustración 51. Uso de Proxys

Fuente: Curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc

3.4.5 Especificaciones Técnicas

Para la realización de este sitio Multimedia se usó Adobe Captivate 8, los ejercicios prácticos se los realizó en After Effects CS6 y la grabación de pantalla y edición se trabajó en Camtasia Studio 8.

Requisitos mínimos para instalar Adobe Captivate:

Windows:

- 1 GHz o más rápido procesador Intel Pentium 4 , Intel Centrino , Intel Xeon o Intel Core Duo (o compatible)
- Los sistemas operativos Windows - Microsoft Windows 7 con Service Pack 1 , Windows 8.1 o Windows 10
- Ambos sistemas operativos de 64 bits de Windows de 32 bits y son compatibles.
- 2 GB de RAM como mínimo (se recomiendan 4 GB)
- GB de espacio disponible en disco duro para la instalación; espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en dispositivos de almacenamiento extraíbles basados en flash)
- Adobe Flash Player 10 (o más) para la visualización de contenidos multimedia
- unidad de DVD - ROM
- pantalla 1024x768 (1280x1024 recomendado) con tarjeta de vídeo de 16 bits

Navegadores:

- Internet Explorer versions 9, 10, or 11
- Microsoft Edge
- Chrome 43 (or later)
- FireFox 38

(Adobe)

Requisitos mínimos para Adobe After Effects CS6:

- Intel® Core™ 2 Duo o AMD Phenom® procesador II ; soporte de 64 bits requiere
- Microsoft® Windows® 7 con Service Pack 1 , Windows 8 y Windows 8.1 . Ver el FAQ CS6 para obtener más información acerca de Windows 8 de soporte . *
- GB de RAM (8 GB)
- 3 GB de espacio disponible en disco duro ; el espacio libre adicional durante la instalación (no se puede instalar en dispositivos de almacenamiento flash extraíbles)
- espacio de disco adicional para la caché de disco (10 GB)
- pantalla 1280 x 900
- OpenGL 2.0 con capacidad de sistema
- unidad de DVD - ROM para la instalación de los soportes DVD
- QuickTime 7.6.6 software necesario para funciones de QuickTime
- Opcional : Tarjeta GPU certificada por Adobe para un trazado de rayos de render 3D acelerado por GPU *

(Adobe)

Requisitos mínimos para instalar Camtasia Studio 8

- Microsoft Windows 7 , Windows 8 y Windows 10 (Recomendado : versiones de 64 bits)
- Microsoft DirectX 9 o una versión posterior Microsoft .NET 4.0 (incluido)
- Mínima del procesador de doble núcleo ~ Recomendado : procesador de cuatro núcleos o mejor
- 2 GB de RAM como mínimo (Recomendado : 4 GB o más 2 GB de espacio disponible en disco duro para la instalación del programa)

- Dimensiones de la pantalla de 1024x768 o mayor
Compatible con Windows dedicados tarjeta de
sonido, micrófono y altavoces (recomendado)

(Techsmith)

Conclusiones

Por medio de esta investigación y realización de un demo de curso de entrenamiento, se planteó analizar las tendencias de los estándares Mooc en sistemas educativos a nivel internacional, el cual se concluye por la información recopilada de los expertos, que estos sistemas educativos funcionan plenamente, siempre y cuando los estudiantes tengan el hábito de disciplina y organización.

Referente al modelo más apropiado de estándares MOOC para la UCSG según la investigación realizada y la información recopilada de expertos y documentos científicos, se llega a la conclusión que el cMOOC sería el modelo más apropiado para la universidad debido a que el mismo hace referencia al conectivismo en donde los estudiantes y profesores sean los que compartan la información en línea, como trabajos realizados, retroalimentaciones, preguntas, dudas, inquietudes con el fin de encontrar una mayor integración entre los estudiantes y profesores. Se descarta el modelo xMooc ya que podría llegar a ser bastante similar a una clase presencial y podría llegar a aburrir o desmotivar al estudiante que se encuentre registrado en el curso.

Al terminar el modelo curso de entrenamiento se espera que este proyecto de titulación pueda contribuir a futuro con la UCSG o la FAH en donde se considere esta forma de aprendizaje como alternativa al modelo tradicional con el fin de que los estudiantes sean los beneficiados.

Recomendaciones

Se espera que el proyecto realizado pueda servir como una investigación previa de apoyo y guía, si la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil incursiona en un proyecto similar a gran escala, en la que sirva como herramienta de apoyo a estudiantes y profesores en donde se puedan utilizar todas las herramientas tecnológicas a disposición que contribuyan con el aprendizaje y enseñanza.

Se recomienda a los estudiantes que antes de optar por algún curso a distancia se realice alguna disciplina que sirva para poder desarrollar el hábito de organización.

Se considera necesario implementar este tipo de cursos a distancia como una forma de aprendizaje que sirva como alternativa en las universidades y colegios para que de cierta manera ayuden a suplir algunas deficiencias que puedan tener algunos estudiantes, utilizando todas las herramientas tecnológicas que puedan utilizarse en la actualidad para aumentar o elevar la calidad educativa y mejorar el aprendizaje.

Bibliografía

- Adobe. (s.f.). Obtenido de <https://helpx.adobe.com/captivate/system-requirements.html>
- Andorra, u. (2013). Obtenido de [http://noticias.universia.ad/en-portada/noticia/2013/01/15/993382/abierto-plazo-matriculacion-gratuita-58-cursos-online-masivos-abierto-\(mooc-s\)-ofrece-miriada-x.html](http://noticias.universia.ad/en-portada/noticia/2013/01/15/993382/abierto-plazo-matriculacion-gratuita-58-cursos-online-masivos-abierto-(mooc-s)-ofrece-miriada-x.html)
- BLAS, E. S. (2014). *Metodología de la investigación* .
- Cabero, J. (2006). *Bases pedagógicas del e-learning*. Revista de Universidad y Sociedad Del Conocimiento.
- Cano, E. V. (2013). *La expansión del conocimiento en abierto : Los MOOC*.
- Clark. (2013). *LAS TIPOLOGÍAS DE MOOC: SU DISEÑO E IMPLICACIONES EDUCATIVAS*.
- Daniel, S. J. (2015). LOS MOOC. Una transformación radical o una moda pasajera?
- Ecuador, P. (s.f.). *Pro Ecuador*. Obtenido de <http://www.elciudadano.gob.ec/wp-content/uploads/2015/12/proecuador-1.png>
- Educación, M. d. (s.f.). Obtenido de <http://educacion.gob.ec/generalidades/>
- Educación, M. d. (2012). *Programa Nacional del Buen Vivir*.
- Educación, M. d. (2016). *Ministerio de Educación*. Obtenido de <http://mecapacito.educacion.gob.ec/>
- Edx. (2014). Obtenido de <http://blog.edx.org/edx-launches-300th-course>
- Expansión. (2013). *MOOC: Estado de la situación actual, posibilidades, retos y futuro*”.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*.
- Freire, P. (2004). *Pedagogia de Autonomia*.
- FundacionTelefonica. (s.f.). Obtenido de <http://fundaciontelefonica.com.ec/2016/02/18/cursos-on-line-gratuitos-que-puedes-empezar-en-marzo/>

- Griffiths, & Alfonso, L. (2004). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en internet.*
- Hernández. (2006). Obtenido de http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/tecnicas_recoleccion_datos.html
- Hernandez, R., & Fernandez, C. (2014). *Metodología de la Investigación.*
- Hernández-Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación.*
- Inec. (2010). *Plan Nacional del Buen Vivir.*
- Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de Comunicación.*
- Lepkowski. (2008). *Metodología de la Investigación.*
- Lugton. (2012). *MOOC: Estado de la situación actual, posibilidades, retos y futuro.*
- Martí. (2012). *MOOC: Estado de la situación actual, posibilidades, retos y futuro.*
- MARTÍNEZ, G. T. (2014). *Metodología de la Investigación.*
- MCDS. (2013). *El Plan del Buen Vivir.*
- Mendez. (1999). Obtenido de http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/tecnicas_recoleccion_datos.html
- Multimedia, E. r. (s.f.).
- Peñuelas, R. (2010). Obtenido de http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/tecnicas_recoleccion_datos.html
- (s.f.). *Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017.*
- Ponce, M. (2005). *Técnicas de asesoramiento para docentes.*
- ProEcuador. (2016). Obtenido de <http://www.proecuador.gob.ec/pubs/lanzamiento-del-curso-mooc/>
- Ramboll, P. (2004). *Las plataformas e-learning para la enseñanza.*
- RevistaEmprende. (2016). Obtenido de <http://www.revistaemprende.cl/wp-content/uploads/2016/03/coursera.png>
- Sabino, C. (1992). *El Proceso de la Investigación.*
- Salinas. (2005). *Bases pedagógicas del e-learning.* Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1970689>
- Sampieri, D. R., Collado, D. C., & Lucio, D. P. (2006). *Metodología de la Investigación.*
- SCOPEO. (2013).

- Senecyt. (2011). *Programa Nacional del Buen Vivir*.
- Sevilla, U. d. (2013). *LAS TIPOLOGÍAS DE MOOC: SU DISEÑO E IMPLICACIONES EDUCATIVAS*.
- SNIESE. (s.f.). *Programa Nacional del Buen Vivir*.
- Techsmith. (s.f.). Obtenido de <https://www.techsmith.com/camtasia-system-requirements.html>
- Telégrafo, E. (2014). Obtenido de <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/tecnologia/30/tecnologia-mooc-en-el-estado-ecuatoriano>
- Torre, D. I. (2013). *LAS TIPOLOGÍAS DE MOOC: SU DISEÑO E IMPLICACIONES EDUCATIVAS*.
- Udacity. (s.f.). Obtenido de <https://www.udacity.com/>
- UTPL. (2016). Obtenido de <http://www.utpl.edu.ec/comunicacion/abiertas-las-inscripciones-para-los-cursos-mooc/>
- UTPL. (s.f.). *Utpl Mooc*. Obtenido de <http://www.utpl.edu.ec/feriadeempleo2016/images/utpl.png>
- Wikipedia. (2013).
- Wikipedia. (2016). Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Coursera>
- Wikipedia. (2016). Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/EdX>
- Wikipedia. (2016). Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Mir%C3%ADada_X
- Zapata. (2013). *LAS TIPOLOGÍAS DE MOOC: SU DISEÑO E IMPLICACIONES EDUCATIVAS*.

Anexos

A lo largo del proyecto se realizó las inscripción de algunos cursos Mooc, como el “Cómo resolver problemas y tomar decisiones con eficacia” realizado en la plataforma Coursera, que tuvo una duración de cuatro semanas dividido en cuatro módulos. En la fotografía se puede observar al profesor en chroma explicando algunos conceptos y ejemplos del tema con gráficos de apoyo.

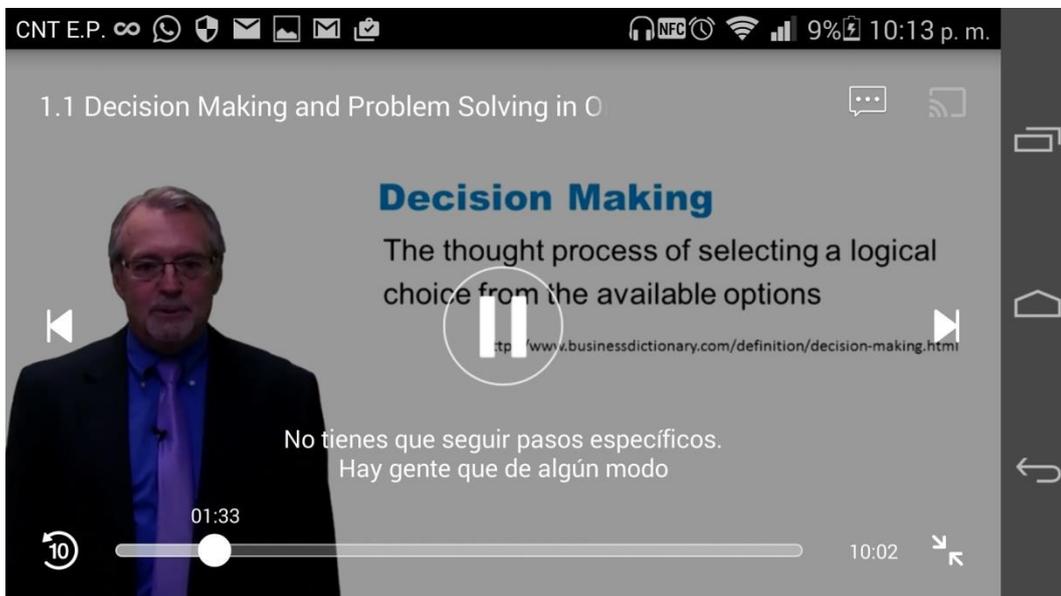


Ilustración 52. Decision making methods

Fuente: Captura de pantalla de un curso Mooc en la plataforma Coursera

Aquí podemos observar algunos ejemplos en donde el profesor enseña el material ayudado de gráficos y textos.

Different Types of Problems
Different Types of Solution

Kind of Problem	Nature of Appropriate Problem-Solving Activity
Problem with unknown cause	Finding the cause
Problem with known or irrelevant cause	Generating ideas that could fix the problem
Decision between solutions with certain outcomes	Deciding on one best solution
Decision between solutions with uncertain outcomes	Deciding which solution has the highest probability of success
A jumbled list	Determining the priority order

Source: Pierce Howard. *Problem-Solving: The Owner's Manual (Owner's Manual for the Brain)*. HarperCollins Publishers.

¿Cuál es mi mejor opción?

Ilustración 53. Decision making methods

Fuente: Captura de pantalla de un curso Mooc en la plataforma Coursera

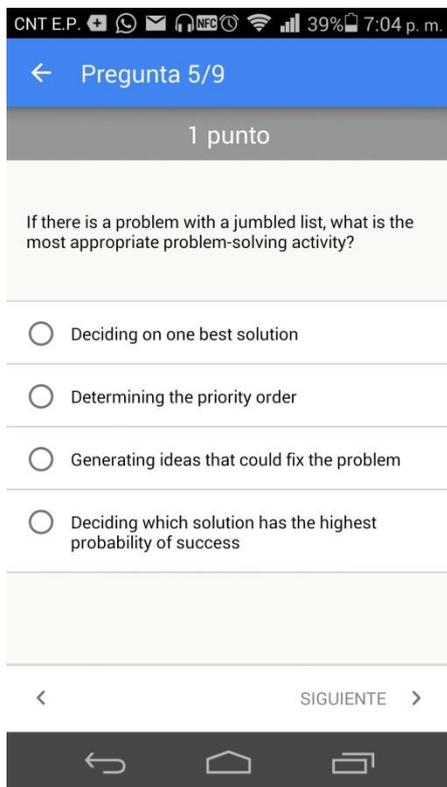


Ilustración 54. Decision making methods

Fuente: Captura de pantalla de un curso Mooc en la plataforma Coursera

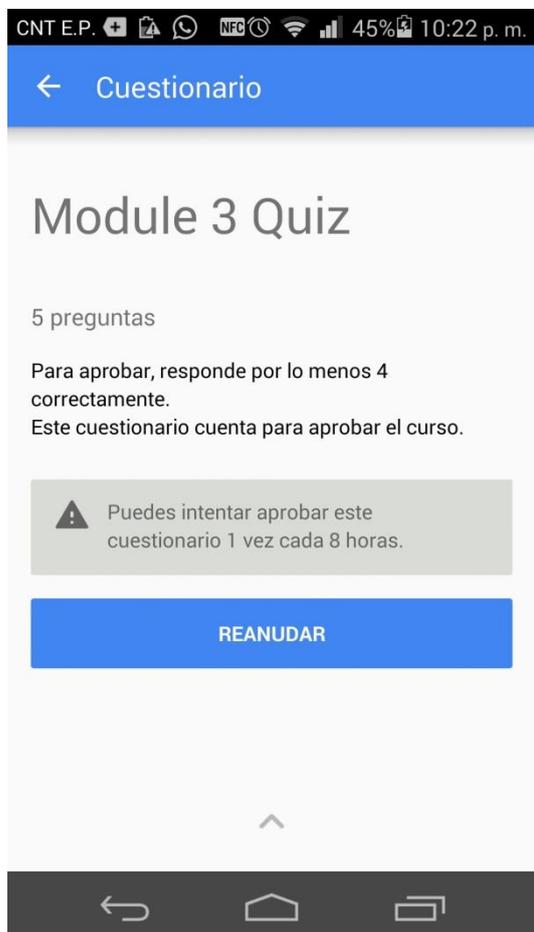


Ilustración 55. Decision making methods

Fuente: Captura de pantalla de un curso Mooc en la plataforma Coursera

En esta captura de pantalla se puede apreciar la metodología de evaluar en Coursera, donde se realizan las evaluaciones después de terminar los módulos anteriores con preguntas de opción múltiple.

Las evaluaciones se las pueden realizar cada ocho horas, en donde el estimado de las respuestas correctas tiene que rondar entre el 80% y más

Syllabus de la materia de Composición Digital

PROGRAMACIÓN DETALLADA DE LA ASIGNATURA SYLLABUS		Fecha:	22-07-2016 19:32:07
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES - PRODUCCION Y DIRECCION EN ARTES MULTIMEDIA		Pag.:	1 / 4 PACC031R
Nivel:	GRADO	Código:	4885
Asignatura:	COMPOSICION DIGITAL		
1. DATOS GENERALES			
Facultad:	FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES	Carrera:	PRODUCCION Y DIRECCION EN ARTES MULTIMEDIA
Área:		Ciclo:	VIII CICLO
Semestre:	SEMESTRE A-2016	Malla:	ACTUALIZACION CURRICULAR 2012
Horas Semanales:	4	Paralelo:	A Grupo: 1-T
Nivel Curricular:	PREPROFESIONAL	Número de Créditos:	4
Profesor(a):	SANCAN LAPO, MILTON ELIAS	Campo:	CAMPO PROFESIONAL
RESULTADOS DEL APRENDIZAJE DEL NIVEL CURRICULAR			
<ul style="list-style-type: none"> ¿ Implementa soluciones integrales para el óptimo manejo del mercado al que estarán dirigidos sus productos multimedia. ¿ Formula soluciones multimedia requeridas en el ámbito publicitario. ¿ Produce animaciones digitales. ¿ Desarrolla proyectos de intervención en el área de la producción multimedia, fundamentados en investigación, que respondan a demandas de la sociedad. ¿ Produce efectos para composiciones digitales con ediciones óptimas de audio 			
2. JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA			
NO ESTA INGRESADO			
3. PRERREQUISITOS			
MULTIMEDIA AVANZADA II EDICIÓN DIGITAL DE SONIDO			
4. OBJETO DE ESTUDIO DE LA ASIGNATURA			
LAS HABILIDADES Y DESTREZAS PARA LA EDICIÓN DE EFECTOS ESPECIALES, MEZCLA, MASTERIZACIÓN Y COMPRESIÓN DEL SONIDO Y VIDEO POR MEDIO DE LA UTILIZACIÓN DE LOS PROGRAMAS DE DIGITALES APLICANDO, MEDIANTE UN CRITERIO ESTÉTICO SONORO Y VISUAL, LOS MÉTODOS, PROCESOS Y TEORÍAS DE LA ACÚSTICA Y EL SONIDO.			
6. OBJETIVO DE LA ASIGNATURA			
El medio está basado en la realización de diferentes proyectos audiovisuales donde un artista está involucrado en diferentes etapas, una de esas etapas es la post producción en donde se realizan los efectos digitales basado en un compositor digital.			
8. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			
Instruirse en la responsabilidad que demanda el buen manejo de la herramienta para comunicar. Cumplir y entregar en una buena calidad el trabajo. Enfocarse y fomentar la creatividad, educándose en estos valores que deben ser importantes en la realización de un producto final.			
8.1 SOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN LA ASIGNATURA			
Permite ganar destreza en el uso de la herramienta After Effects, destreza en la cual se ven falencias en los trabajos de post-producción vistos en el medio.			
8.2 COMPONENTE INVESTIGATIVO DE LA ASIGNATURA			
Se realiza investigaciones de diferentes realizaciones de post-producción y efectos digitales. En el caso del desarrollo de los diferentes comerciales el estudiante debe investigar antes del desarrollo del mismo.			
7. ESTRUCTURA DE LA ASIGNATURA POR UNIDADES			
	UNIDAD	OBJETIVOS	RESULTADOS DEL APRENDIZAJE
	Introducción	El estudiante conocerá sobre la composición digital.	Conocer sobre la cultura composición Digital.
	Efectos	Conocimiento sobre efectos digitales generales.	El estudiante conocerá sobre diferentes efectos.
	Creaciones avanzadas	El estudiante será capaz de manejar de manera general el programa After Effects y conocer los diferentes usos del mismo.	El estudiante será capaz de manejar la herramienta After Effects.
	Spot Publicitario	Conocimiento sobre el proceso del desarrollo de un comercial de televisión.	Comprender el desarrollo de un comercial animado.
7.1 ESTRUCTURA DETALLADA POR TEMAS			
Unidad:	Introducción		
	TEMAS	CONTENIDOS	FORMAS DE APRENDIZAJE (Tipos de clases)
	Introducción	1.1 Persistencia de la visión	TP
	Introducción	1.2 Proceso de producción	tp
	Introducción	1.3 Formato para tv, cine y multimedia	tp
	Introducción	1.4 Formatos de transmisión NTSC y PAL	tp
	Introducción		tp
	Introducción	1.5 Tipos de archivo	tp
	Introducción	1.6 Recomendaciones previas	tp
	Introducción	1.7 Ventanas de proyectos, composición y timeline.	tp
	Introducción	1.8 Layering en After Effects	tp
	Introducción	1.9 Importación de plantaje y Keyframing	tp
		1.10 Elementos del timeline	
		1.11 Geometría	
		1.11 Geometría	
		1.12 Geometría	

Nivel:	GRADO	Código:	4885
Asignatura:	COMPOSICION DIGITAL		
1. DATOS GENERALES			
Facultad:	FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES	Carrera:	PRODUCCION Y DIRECCION EN ARTES MULTIMEDIA
Área:		Ciclo:	VIII CICLO
Semestre:	SEMESTRE A-2016	Matrícula:	
Horas Semanales:	4	Paralelo:	A Grupo: 1-T
Nivel Curricular:	PREPROFESIONAL	Número de Créditos:	4
Profesor(A):	SANCAN LAPO, MILTON ELIAS	Campo:	CAMPO PROFESIONAL

Unidad:	TEMAS	CONTENIDOS	FORMAS DE APRENDIZAJE(Tipos de clases)	TIEMPO
		1.14 Máscaras		
		1.15 Luces		
		1.16 Sombras		
		1.17 Cámaras		
		1.18 Animación 3D		
		1.19 Exportación en .swf		
		1.20 Edición de Audio		

Unidad:	TEMAS	CONTENIDOS	FORMAS DE APRENDIZAJE(Tipos de clases)	TIEMPO
Efectos				
Efectos digitales.		1.1 Sistemas múltiples de máscaras	TP	1
Efectos digitales.		1.2 Manejo de Footage. Pull up y Pulldown en After Effects.	TP	1
Efectos digitales.		1.3 Asistentes de Keyframing	TP	2
Efectos digitales.			TP	2
Efectos digitales.		1.4 Time stretching	TP	2
Efectos digitales.			TP	1
Efectos digitales.		1.5 Motion Capture	TP	1
		1.6 Curvas de velocidad		
		1.7 Interpretación		
		1.8 Uso de Proxis		

Unidad:	TEMAS	CONTENIDOS	FORMAS DE APRENDIZAJE(Tipos de clases)	TIEMPO
Creaciones avanzadas				
Creaciones avanzadas		1.1 Plug ins	PT	2
Creaciones avanzadas		1.2 Bluescreen	PT	2
Creaciones avanzadas		1.3 Matte Painting	PT	2
Creaciones avanzadas		1.4 Simulación de 3D	PT	2
Creaciones avanzadas		1.5 Distorsiones	PT	2
		1.6 Otros filtros		
		1.7 Manuales y tutoriales de:		
		Adobe After Effects 5.0		
		Photoshop WOW Book		
		Linnea Dayton y Jack		
		Peachpit Press 1998		
		1.8 Digital Cinematografy		
		1.9 Ben de Leeuw		
		1.10 Academic Press 1999		
		1.11 Planificación de Montaje avanzado de postproducción.		



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Lalama Bravo, Gino Manuel**, con C.C: # **0928440080** autor del trabajo de titulación: **Elaboración de un modelo de curso usando el estándar Massive Open Online Course** previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **14 de septiembre de 2016**

f. _____

Nombre: **Lalama Bravo, Gino Manuel**

C.C: **0928440080**



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Román Delgado Juan José**, con C.C: # **0927804237** autor del trabajo de titulación: **Elaboración de un modelo de curso usando el estándar Massive Open Online Course** previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **14 de septiembre de 2016**

f. _____

Nombre: **Román Delgado, Juan José**

C.C: **0927804237**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

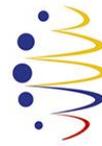
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Elaboración de un modelo de curso con el estándar Massive Open Online Course		
AUTORES	Lalama Bravo Gino Manuel y Román Delgado Juan José		
TUTOR	Lcdo. Yamil Lambert Sarango, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Carrera de Producción y Dirección en Artes Multimedia		
TITULO OBTENIDO:	Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	14 de Septiembre de 2016	No. DE PÁGINAS:	
ÁREAS TEMÁTICAS:	(Pedagogía, post producción, Mooc, plataformas educativas, tecnologías)		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	(After Effects, plataformas educativas, UCSG, educación a distancia, Mooc)		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras): En este proyecto de investigación se realiza un análisis sobre los cursos a distancia y la educación a distancia, se recopilan los datos de documentos científicos, libros y revistas indexadas. Se desarrolla un piloto de curso de entrenamiento de After Effects con los estándares Mooc dirigido a los estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades de la UCSG, con el fin de que el trabajo sirva como herramienta tecnológica de apoyo para docentes y alumnos. Se realizan encuestas a los ciudadanos de la ciudad de Guayaquil, en donde se evidencia el poco conocimiento al respecto de la educación a distancia como alternativa de estudio. Se entrevista a expertos, en donde nos dan su punto de vista técnico y personal, aportando muchísimo para este trabajo de investigación. A lo largo del documento se detallan todas las especificaciones del curso que se encuentra alojado en un sitio web, realizado en la plataforma Adobe Captivate 8. Este curso proveerá de conocimiento al estudiante con las herramientas básicas del software Adobe After Effects, puntualizando con temas en específico y presentados en capsulas de video de entre tres minutos a ocho minutos dejando al final del curso 4 casos de estudio en donde se estudia el software más profundamente. Al final del proyecto se presentan algunos datos estadísticos, conclusiones y recomendaciones.			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTORES:	Teléfono: +593-982443915 ; +593-989936569	E-mail: juanjoseroman97@gmail.com ; ginolalama@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Lcdo. Byrone Mauricio, Tomalá, M.Sc.		
	Teléfono: +593-0989282696		
	E-mail: byrone.tomala@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT

Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación