

Especialista en desarrollo de contenidos

ADR Formacion



Objetivo

Este curso tiene como objetivo convertir a los autores en especialistas en desarrollo de contenidos, para que puedan integrar cursos de calidad en nuestra plataforma de teleformación.

Finalizado el curso, como autor de contenidos serás capaz de:

- Desarrollar contenidos e-learning en nuestra plataforma.
- Generar el programa de un curso atendiendo al logro de competencias u objetivos.
- Utilizar con detalle las herramientas de autor que ponemos a tu disposición para la integración de tu curso en nuestra plataforma.
- Editar y producir recursos pedagógicos útiles para tu curso (imágenes, vídeos, actividades multimedia).
- Dotar de interactividad al contenido de tu curso.
- Generar ejercicios y actividades de evaluación adecuados.

Dirigido a:

Autores y desarrolladores de contenidos de teleformación que hayan superado el curso de iniciación.

Requisitos:

Haber realizado el curso de Iniciación al desarrollo de contenidos.



1. Directrices metodológicas y orientaciones pedagógicas para el diseño de contenidos e-learning

Directrices metodológicas y orientaciones pedagógicas para el diseño de contenidos e-learning.

Introducción: el desarrollo de contenidos basado en competencias.

Proceso de creación del programa del curso. Definición de los objetivos del aprendizaje.

Determinación de los Objetivos de aprendizaje.

Normas para la formulación de objetivos.

La técnica de la formulación de objetivos. Las taxonomías

Verbos útiles para definir objetivos del área del conocimiento.

Verbos útiles para definir objetivos del área afectiva.

Verbos útiles para definir objetivos del área psicomotriz.

Las Unidades Didácticas. Estructurando el proceso de aprendizaje.

Pautas.

Consejos para la división en unidades didácticas de un curso.

Estructura de una unidad didáctica.

Orientaciones pedagógicas en el desarrollo del contenido.

Estructuración jerárquica de los contenidos.

Criterios de exposición

Creación de contenidos interactivos.

Pautas metodológicas en la creación de los diferentes recursos de la unidad didáctica.

La introducción.

Ilustraciones, infografías, imágenes. La imagen didáctica.

Vídeos.

Actividades de refuerzo del aprendizaje.

Resumen.

Ejercicios y actividades de aprendizaje.

Glosario.

Proceso de evaluación del aprendizaje. Pautas en la definición de las actividades de evaluación.

Proceso de la evaluación del aprendizaje.

Pautas en la definición de las actividades de evaluación.

Pautas para la creación de los Ejercicios obligatorios.

Pautas de carácter general para la definición de pruebas de Test

Pautas de carácter específico para la redacción de diferentes tipos de pruebas.

Pautas para la definición de otras actividades evaluables.

Hemos aprendido.

Proceso de creación de un programa de un curso.

Unidades didácticas, Estructura.

Orientaciones pedagógicas en el desarrollo del contenido.

Proceso de evaluación del aprendizaje.

Ejercicios

Ejercicio 1: Formular el objetivo general de tu curso.

Pasos a seguir

Ejercicio 2: Confeccionar el programa de tu curso.

Pasos a seguir

Ejercicio 3: Establecer la estructura de la unidad y dotarla de contenido.

Objetivo

Al finalizar esta unidad serás capaz de plantear el programa de tu curso basado en competencia u objetivos.



- Pasos a seguir
- Ejercicio 4: Definir el proceso de evaluación.
- Pasos a seguir
- Ejercicio 5: Confección de una prueba tipo Test.
- Pasos a seguir

2. Los ejercicios de las unidades

Los ejercicios de las unidades.

Consejos para la correcta confección de los Ejercicios.

- Duración
- Ejercicio Tipo 1 (no guiado).
- Ejercicio Tipo 2 (guiado).
- Edición de los Ingredientes.
- Añadir más ejercicios.
- Solución propuesta.

Ejercicios de envío obligatorio.

Hemos aprendido.

Ejercicios

Ejercicio: Crear un ejercicio guiado.

Objetivo

Finalizada esta unidad serás capaz de confeccionar los ejercicios, obligatorios o no, correspondientes a cada unidad, en los que los alumnos aplicarán las enseñanzas obtenidas.

3. Contenidos interactivos

Contenidos interactivos.

En qué se basa la interactividad.

- No scroll.
- Esquematizar.
- Resumen.

Sugerencias para la creación de contenido interactivo.

- Modo de trabajo aconsejado.
- Procedimiento estándar.
- El procedimiento alternativo.
- Editar elementos interactivos.
- Interactividad obligatoria.
- Textos destacados.
- Encabezados interactivos.
- Encadenar elementos interactivos.
- Botones horizontales.
- Botones verticales.
- Fichas horizontales.
- Fichas verticales.
- Acordeón.
- Slider.
- ModalBox.
- Cajas interactivas.

Hemos aprendido.

Ejercicios

Ejercicio: Dotar de interactividad al contenido.

Objetivo

En esta unidad, aprenderás en profundidad a crear, modificar y editar cualquier texto con el fin de dotarlo de la interactividad más adecuada.



4. Captura y edición de imágenes

Captura y edición de imágenes.

Conceptos previos.

Pautas de tamaño.

Snagit.

Idea general del programa.

Configuración y uso del programa.

Introducción.

Seleccionar un perfil de captura.

Añadir un perfil personalizado.

Configurar un perfil.

Atajos de teclado.

Capturas de la pantalla.

Vista previa de la captura y edición.

Herramientas del editor de imágenes.

Barra de dibujo: Herramientas

Barra de dibujo: Efectos.

Barra de dibujo: vídeo resumen

Barra de imagen: Herramientas.

Barra de imagen: Estilos de imagen.

Barra de imagen: Efectos simples.

Barra de imagen: Otros efectos.

Barra de Imagen: vídeo resumen

Guardar una imagen capturada con Snagit.

Algunos Trucos prácticos.

Resumen de Snagit.

PicPick.

Idea general del programa.

Configurar el programa.

Realizar una captura de pantalla con PicPick.

Editor de imágenes.

Gestión de imágenes.

Recordando cómo insertar una imagen.

Posibles errores de llamada.

Imágenes externas.

Imágenes de Internet.

Google Images.

Páginas de recursos gratuitos.

Inserción de gráficos o diagramas propios.

Imágenes escaneadas.

Imágenes con licencia Creative Commons.

Hemos aprendido:

Ejercicios

Ejercicio: Incorporar imágenes.

Objetivo

Finalizada esta unidad, serás capaz de capturar imágenes y editarlas para acomodarlas a las necesidades de su curso.



5. Producción de vídeos

Producción de vídeos.

- Orientaciones sobre los vídeos.

Diferentes tipos de vídeo que podemos producir.

- Grabación de una presentación de diapositivas.

- Grabación de personas en vivo.

- Grabación de la pantalla.

- Otro tipo de vídeos

Vídeo para Internet.

Software de edición y grabación de vídeos.

- Camtasia Studio (opción de pago).

- Active Presenter (Free Edition).

Camtasia Studio.

- Instalación.

- Grabar un vídeo.

- Configuración.

 - Record the screen.

 - Sonidos del cursor.

 - Cursor.

 - General.

 - Vídeo y Audio.

 - Atajos de teclado.

 - Región a grabar.

- Grabando el vídeo.

- Creación de un vídeo.

 - Configuración del micrófono

 - Configuración de la pantalla.

 - Iniciamos la grabación.

- Edición de vídeo.

 - Pasos previos.

 - Seleccionar una parte del vídeo.

 - Recortar un vídeo.

 - Unir varios vídeos.

- Edición de sonido.

 - Modificar parte de la pista de audio.

 - Para sustituir parte de la pista de audio.

- Guardar un vídeo

- Camtasia para autores (tips de vídeo).

 - Opciones de grabación

 - Cambios de tamaño.

 - Efectos de cursor.

 - Alargar un vídeo.

 - Respiración.

 - Música.

 - Transiciones.

 - Marcadores en la línea de tiempo.

 - Locuciones.

- Conversión del vídeo a formato MP4.

 - Crear el perfil de conversión.

 - Conversión de un vídeo en formato AVI a formato MP4.

- Convertir un conjunto de vídeos.

Active Presenter.

- Creando un perfil de grabación.

- Grabación y Producción.

 - Grabación

Objetivo

Finalizada la unidad serás capaz de crear vídeos para complementar las unidades del curso, así como integrarlos correctamente en el contenido.



Producción

Incluyendo una marca de agua.

Conversión de un AVI a MP4 con Format Factory

Crear un perfil de conversión

Insertar el vídeo en el contenido

Corregir codificaciones de conversores gratuitos de vídeo.

Hemos aprendido

Ejercicios

Ejercicio: Incluir vídeos en las unidades.



6. Actividades multimedia

Actividades multimedia.

Crear una actividad.

Actividad de test.

Preguntas.

Datos generales.

Vista preliminar.

Puntuación.

Unos ejemplos.

Tips de uso.

Insertar actividades en una unidad de nuestro curso.

Actividad de Mapa.

Datos generales.

Imagen de fondo.

Establecer imagen

Respuestas.

Vista preliminar.

Puntuación.

Unos ejemplos.

Tips de uso.

Actividad de Crucigrama

Datos generales

Palabras.

Ver Crucigrama

Vista preliminar

Puntuación.

Un Ejemplo

Tips de uso.

Actividad de Adivinanza.

Datos generales.

Pistas.

Imagen de la adivinanza.

Secuencia de pistas.

Respuestas.

Vista preliminar.

Puntuación.

Unos ejemplos.

Tips de uso.

Actividad de Completar texto.

Datos Generales.

Textos y fragmentos a eliminar.

Vista preliminar.

Puntuación.

Unos ejemplos.

Tips de uso.

Actividad de Relacionar elementos.

Datos generales

Grupos

Vista preliminar

Puntuación.

Unos ejemplos.

Tips de uso.

Actividad de Videoquiz.

Datos generales.

Secuencias Videoquiz.

Objetivo

Finalizada esta unidad, serás capaz de crear, modificar y editar cualquiera de las actividades multimedia disponibles en la plataforma.



Selecciona vídeo.
Selecciona secuencia.
Añadir pregunta.

Vista preliminar.
Puntuación.
Un ejemplo.
Tips de uso.

Actividad de Diálogo.

Datos Generales.
Sección Personajes.
Sección Diálogo.
Grabar locución.
Guardar cambios.

Vista preliminar
Puntuación.
Ejemplos.
Tips de uso.

Actividad de Ordenar letras.

Datos generales.
Pregunta.
Vista preliminar .
Puntuación.
Unos ejemplos.

Actividad de Ordenar palabras.

Datos generales.
Pregunta.
Vista preliminar .
Puntuación.
Unos ejemplos.

Actividad de Dictado.

Datos generales.
Texto del dictado.
Secuencia de audios.
Vista preliminar .
Puntuación.
Unos ejemplos.

Actividad de Presentación.

Datos Generales.
Diapositivas Presentación.
Vista preliminar.
Un ejemplo.

Actividad de Sopa de letras.

Datos generales
Palabras
Sopa
Vista preliminar
Puntuación
Unos ejemplos.

Repositorio de actividades multimedia.

Desde la Herramienta de Autor.
Desde el Repositorio multimedia.

Copiar Actividades multimedia a un Curso desde el Repositorio de Act.
multimedia.

Autoevaluación del alumno.
Hemos aprendido.

Ejercicios

Ejercicio: Incluir actividades multimedia.



7. Herramientas de autor: Recursos

Herramientas de autor: Recursos.

Buscador de Recursos de Autor.

Recursos: Test.

Recursos: Enlaces.

Añadir enlaces.

Enlaces Web.

Copiar Enlaces web.

Así es como se verá.

Documentos.

Documento en un archivo local.

Documento en la Web.

Así es como se verá.

Videoteca.

Vídeo en un archivo local.

Vídeo en la Web.

Así es como se verá.

Recursos: FAQ.

Añadir una nueva FAQ.

Copiar FAQ's

Así es como se verá.

Recursos: Bibliografía.

Añadir Bibliografía.

Copiar Bibliografía.

Así es como se verá.

Recursos: Glosario.

Añadir términos al Glosario

Así es como se verá.

Recursos: Canciones.

Añadir una canción.

Editar canciones.

Así es como se verá.

Hemos aprendido.

Ejercicios

Ejercicio: Añadir recursos a tu curso.

Objetivo

Finalizada esta unidad, serás capaz de usar los recursos pedagógicos que ponemos a disposición de los autores en la plataforma.



8. Foros y Actividades colaborativas

Foros y Actividades Colaborativas.

Foro.

- Administrar foros.
- Crear un Foro
- Ordenar Foros y Actividades colaborativas.
- Añadir un tema o hilo.
- Vídeo Resumen.

Actividades colaborativas.

- Descripción.
- Administrar Actividades Colaborativas.
- Crear una actividad colaborativa.
- Editar una actividad colaborativa.
- Vídeo Resumen.
- Enlaces a la actividad colaborativa.

Hemos aprendido.

Ejercicios

Ejercicio 1: Crear un Foro General en tu curso.

Pasos a seguir

Ejercicio 2: Crear una actividad colaborativa.

Objetivo

Una vez finalizado el estudio de esta unidad, serás capaz de crear y moderar los foros, así como crear actividades colaborativas para tus alumnos.

9. Comprobaciones finales avanzadas

Comprobaciones finales avanzadas.

Análisis de tiempo.

- En la zona 1 tenemos cuatro botones:
- En la zona 2 vemos los errores y la manera de corregirlos.
 - Error 1
 - Error 2
 - Error 3

Resumen.

La zona 3 nos muestra el resumen de tiempos.

- 1.- Tiempo de Estudio y de Realización.
- 2.- Tiempo Total.
- 3.- Tiempo Participativo.
- 4.- Tiempo unidades

Resumen.

Vídeos

Hemos aprendido.

Ejercicios

Ejercicio: Comprobar tu curso.

Objetivo

Finalizada esta unidad serás capaz de utilizar herramientas avanzadas de análisis de tiempos y comprobación de vídeos que te permitirán hacer los últimos retoques a tu curso antes de ponerlo en marcha.



10. Gestor de contenidos

Gestor de contenidos.

Copiar unidades.

Enlazar unidades.

Copiar parte de una unidad de otro curso como una unidad nueva.

Copiar parte de una unidad de otro curso en una unidad existente.

Reorganizar el contenido.

Copiar recursos (tests, enlaces, FAQ.s, bibliografía, glosario, etc.).

Copiar contenidos cuando el origen y el destino son el mismo curso.

Dividir una unidad

Unir unidades

Hemos aprendido.

Objetivo

Finalizada esta unidad, serás capaz de gestionar contenidos de otros cursos con el fin de componer un nuevo curso personalizado.