

Programas detallados de cursos



Iniciación al Desarrollo de Contenidos

ADR Formacion



Objetivo

Este curso tiene como objetivo iniciar a los autores y desarrolladores de contenidos para que puedan integrar cualquier curso en nuestra plataforma de teleformación.

Dirigido a:

Autores y Desarrolladores de contenidos de teleformación.

Requisitos:

Conexión a Internet y conocimientos básicos de Windows e Internet.

Duración

25 horas



1. Definición y estructura del curso

Definición y estructura del curso

Cómo es un curso de teleformación

Empezando: objetivos, programa del curso, redacción y ortografía

Objetivos

Programa del curso

Esquema del programa

Redacción

Ortografía (ayudas para el autor)

Utilizar las palabras con cuidado

Referencias no discriminatorias y lenguaje no sexista

Derechos de autor

El contenido ideal

Estructura de un curso de Teleformación

Conceptos generales

Gestión de sitios web

Carpeta-curso (o web del curso)

Configuración de las Unidades

Diseño y formato del curso

CSS (hojas de estilo en cascada)

Actividades Prácticas, Ejercicios y Solución de los ejercicios

Estructura de los ejercicios e01.htm

Ejercicio Tipo 1

Ejercicio Tipo 2

Regla de Oro a la hora de redactar ejercicios e01.htm: envío de

archivos mediante tutoría

Síntesis de voz con Loquendo

No reproducir Loquendo

Resumen

Objetivo

El objetivo de esta unidad es mostrar:

- cómo debe ser la estructura de un curso de teleformación,
- cómo ha de gestionarse
- y cómo la podemos dotar del estilo adecuado.

Como experto en una materia, al finalizar este curso serás capaz de integrar tu curso en esta plataforma, atendiendo a las directrices que te indicamos aquí.

2. Configuración del curso

Configuración del curso

Entorno de Autor / Tutor

Editar datos del curso

Añadiendo Unidades

Resumen

Ejercicios

Ejercicio: editar datos de un curso y añadir unidades

Lo necesario para comenzar

Pasos a seguir

Solución al ejercicio

Objetivo

Con el estudio de esta unidad, serás capaz de crear la estructura de un curso para poder generar un programa detallado.



3. Contenido de una unidad: Encabezados y Textos

Contenidos de una Unidad: Encabezados y Textos

Pasos previos

Hojas de Estilo CSS

Generando archivos de contenidos y ejercicios

Aspecto general del editor de contenidos

Insertando texto

Jerarquizar el texto con encabezados

Aplicación de formatos (encabezados)

Aplicando formatos básicos (negrita, cursiva, viñetas)

Destacando estilos con cajas

Uso de estilos en las cajas

Insertando enlaces

Añadir términos al glosario del curso

Resumen

Ejercicios

Ejercicio: Uso del Editor OnLine

Lo necesario para comenzar

Pasos a seguir

Objetivo

Mediante el estudio de esta unidad seremos capaces de:

- Añadir texto a una unidad.
- Generar la estructura de la unidad a base de encabezados.
- Destacar texto con cajas de estilo.
- Insertar enlaces.
- Añadir términos en el glosario.

4. Contenido de una unidad: Imágenes

Contenido de una unidad: Imágenes

Conceptos previos

Insertar una imagen

Alineación de imagen

Pie de foto

El Zoom

Imagen Modal

Galería de imágenes

Resumen

Ejercicios

Ejercicio: Insertar imágenes

Lo necesario para comenzar

Pasos a seguir

Solución del ejercicio

Objetivo

Al finalizar esta unidad serás capaz de insertar imágenes en los contenidos atendiendo a las directrices y criterios establecidos.



5. Contenido de una unidad: Vídeos y locuciones

Contenido de una unidad: vídeos y locuciones

- Orientaciones sobre los vídeos

 - Consejos

- Publicación de ficheros

 - Subida de archivos al servidor

 - Subir un solo archivo

 - Consola AWS

 - Descarga de carpetas o curso

 - Limpieza de la caché del curso

- Vídeo para Internet

- Creando un vídeo

 - Software de edición y de grabación de vídeos

 - Camtasia Studio (opción de pago)

 - Active Presenter (Free Edition)

 - Usuarios de Mac

 - Insertar un vídeo en la Unidad

- Creando una locución

 - Insertar una locución en una Unidad

- Resumen

Ejercicios

- Ejercicio: Insertando vídeos y locuciones

 - Lo necesario para comenzar

 - Pasos a seguir

 - Solución del ejercicio

Objetivo

En esta Unidad vas a aprender conceptos importantes e introductorios sobre los vídeos, sus formatos (AVI, MP4), las locuciones y cómo se integran dentro de un Curso de Teleformación. De este modo, al finalizar la unidad serás capaz de insertar vídeos y audios en el formato adecuado en los contenidos.



6. Contenido de una unidad: Actividades multimedia

Actividades multimedia

- Crear una actividad
- Configuración de las actividades
 - Actividad de test
 - Creamos la actividad
 - Creamos las preguntas y respuestas y las configuramos
 - Configuración de los Datos generales
 - Vista preliminar
 - Unos ejemplos
 - Actividad de mapa
 - Datos generales
 - Imagen de fondo
 - Respuestas
 - Ver Mapa
- Insertar actividades multimedia en una unidad de nuestro curso
- Resumen

Ejercicios

- Ejercicio 1: Test
- Ejercicio 2: Mapa
 - Lo necesario para comenzar
 - Pasos a seguir
- Solución propuesta

Objetivo

En esta unidad te vamos a mostrar cómo se crean y se insertan las actividades multimedia diseñadas por ADR Formación. Al finalizar esta unidad, crearás dos actividades multimedia y sabrás cómo insertarlas en el contenido.



7. Contenido de una unidad: Contenidos Interactivos

Contenidos interactivos

Introducción

Conceptos

Qué es contenido interactivo

Ventajas

En qué se basa

No scroll

Esquematizar

Tipos de contenido interactivo

Botones

Horizontales

Verticales

Fichas

Horizontales

Verticales

Acordeón

Slider

Modal Box

Flip Cards

Mosaico

Tira

Elementos Alternados

Creación y edición de interactividad

Crear contenido interactivo

Conversión de contenido ya existente

Conversión a partir de un LISTADO ya existente

Formatos y tips al crear contenido interactivo

Formato de la letra del encabezado

Cortar en varias líneas en el botón horizontal

Previsualización de la interactividad

Tipo de detección de títulos

Editar contenido interactivo

Deshacer contenido interactivo

Encabezados interactivos

Convertir un encabezado en interactivo

Quitar interactividad al encabezado

Interactividad obligatoria

Punto de Ruptura del Encabezado

Interactividad en las cajas

Interactividad predeterminada

Activar y desactivar interactividad de las cajas

Notas al margen

Títulos en las cajas

Contenido interactivo obligatorio

Salto de página

Definidos por el autor

Definidos en la plataforma

Resumen

Ejercicios

Ejercicio: Crear contenido interactivo

Objetivo

Al finalizar la unidad serás capaz de crear cursos con contenido interactivo y de dotar de interactividad a aquellos cursos que no la tuvieran.



8. Confección de Test

Confección de Test

- Crear una pregunta de Test
 - Borrar y desactivar preguntas de test
 - Preguntas de test relativas a todo el curso (examen final)
- Importar preguntas de test
 - Importar desde CSV
- Análisis de test
- Claves para redactar preguntas de test
 - Algunas recomendaciones para la confección de preguntas de test
- Descarga de los test
- Resumen

Ejercicios

- Ejercicio: Crear una batería de Test
 - Lo necesario para comenzar
 - Pasos a seguir
 - Solución del ejercicio

Objetivo

Al finalizar esta unidad didáctica serás capaz de confeccionar pruebas autoevaluativas de tipo Test e integrarlas en las unidades de tus cursos.

9. Comprobaciones finales

Resumen y pautas de corrección

- Comprobación de la unidad
 - Encabezados
 - Enlaces de vídeo
 - Hoja de estilo contenido.css
 - Imágenes
 - Ejercicios
 - Subcarpeta de la unidad
- Comprobación en la Plataforma
- Herramienta Chequeo de Curso
 - Solapa Curso
 - Solapa Unidades
 - Solapa Proyecto
 - Solapa Tiempos

Resumen

Ejercicios

- Ejercicio: Chequeo de Curso
 - Pasos a seguir

Objetivo

En esta unidad vamos a mostrar qué método de revisión debemos usar en nuestro curso y cuáles han de ser las pautas de corrección a emplear para dar un curso por finalizado. Al finalizar esta unidad, el alumno será capaz de chequear su curso para detectar posibles errores y corregirlos.