

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.



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.

Utilizar las palabras con cuidado.

Referencias no discriminatorias.

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).

Ejercicios y solución de los ejercicios.

Estructura de los ejercicios.

Ejercicio Tipo 1:

Ejercicio Tipo 2:

Regla de Oro a la hora de redactar ejercicios: envío de archivos mediante tutoría.

Síntesis de voz con Loquendo.

Hemos aprendido.

Objetivo

El objetivo de esta unidad es mostrar los aspectos básicos de la plataforma para poder integrar, de manera armónica, nuestro curso.

2. Configuración del curso

Configuración del curso.

Entorno de Autor / Tutor.

Editar datos del curso.

Añadiendo Unidades.

Hemos aprendido.

Ejercicios

Ejercicio: Editar datos de un Curso y Añadir Unidades

Lo necesario para comenzar

Pasos a seguir

Solución al Ejercicio

Objetivo

El objetivo de esta unidad es mostrar el conjunto de herramientas que van a hacer posible la construcción del Curso en su estructura básica.



3. Contenido de una unidad: Encabezados y Textos

Contenidos de una Unidad: Encabezados y Textos

Pasos previos.

Importando Hojas de Estilo.

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.

Hemos aprendido a:

Ejercicios

Ejercicio: Uso del Editor On Line

Lo necesario para comenzar

Pasos a seguir

Objetivo

Finalizada esta unidad el alumno será capaz de crear y copiar contenidos, añadir encabezados, insertar textos, enlaces y términos de glosario. Será capaz además, de resaltar algunos textos en base a estilos predefinidos.

4. Contenido de una unidad: Imágenes

Contenido de una unidad: Imágenes.

Conceptos previos.

Insertar una imagen.

Galería de imágenes.

Hemos aprendido

Ejercicios

Ejercicio: Insertar imágenes

Lo necesario para comenzar

Pasos a seguir

Solución del ejercicio

Objetivo

Finalizada esta unidad el alumno será capaz de insertar imágenes en el contenido que genere.



5. Contenido de una unidad: Vídeos y locuciones

Contenido de una unidad: vídeos y locuciones.

Orientaciones sobre los vídeos.

Publicación de ficheros.

Vía Editor de contenidos.

Vía FTP.

Uso de Filezilla.

Vídeo para Internet.

Creando un vídeo.

Software de edición y de grabación de vídeos.

Camtasia Studio (opción de pago).

Active Presenter (Free Edition).

Insertar un vídeo en la Unidad.

Creando una locución.

Insertar una locución en una Unidad.

Hemos aprendido.

Objetivo

Finalizada esta unidad el alumno será capaz de integrar vídeos y locuciones en un curso de teleformación

Ejercicios

Ejercicio: Insertando vídeos y locuciones

Lo necesario para comenzar

Pasos a seguir

Solución del ejercicio.

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 en una unidad de nuestro curso.

Hemos aprendido.

Ejercicios

Ejercicio 1: Test

Ejercicio 2: Mapa

Lo necesario para comenzar

Pasos a seguir

Solución propuesta.

Objetivo

Al finalizar esta unidad, el desarrollador obtendrá conocimiento de las posibilidades de la plataforma para insertar actividades multimedia en los contenidos del curso.



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.

Creación y edición de interactividad.

Crear contenido interactivo.

Conversión de contenido ya existente.

Tipo de detección de títulos.

Editar contenido interactivo.

Deshacer contenido interactivo.

Encabezados interactivos.

Convertir un encabezado en interactivo.

Quitar interactividad al encabezado.

Interactividad obligatoria.

Interactividad en las cajas.

Activar y desactivar interactividad de las cajas.

Títulos en las cajas.

Contenido interactivo obligatorio.

Saltos de página.

Definidos por el autor.

Definidos en la plataforma.

Ejercicios

Ejercicio : Crear contenido interactivo

Objetivo

Al finalizar esta unidad el desarrollador podrá utilizar el editor on line para dotar de interactividad los contenidos de su curso. Se brindan consejos y ejemplos que nos permitirán utilizar criterios pedagógicos a la hora de aplicar la interactividad.



8. Confección de Test

Confección de Test.

Crear una pregunta de Test.

Análisis de test.

Hemos aprendido.

Ejercicios

Ejercicio: Crear una batería de Test

Lo necesario para comenzar

Pasos a seguir

Solución del ejercicio

Objetivo

El objetivo de esta unidad es enseñar a confeccionar pruebas autoevaluativas de tipo Test y a integrarlas en las unidades correspondientes.

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.

Hemos aprendido.

Ejercicios

Ejercicio: Chequeo de Curso.

Pasos a seguir

Objetivo

En esta unidad aprenderemos qué comprobaciones debemos realizar para verificar que nuestro curso funciona correctamente.