

Programas detallados de cursos



Especialista en Desarrollo de Contenidos



ADR Formación

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.

Duración

50 horas



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
Los contenidos formativos. Conceptuales, procedimentales y actitudinales
Características Generales de los Contenidos

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

Videos

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 / Actividades

Prácticas obligatorias o voluntarias.

Pautas de carácter general para la definición de

pruebas de Test

Pautas de carácter específico para la redacción de

diferentes tipos de pruebas

Resumen

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 desarrollar contenidos para tu curso de acuerdo a las directrices metodológicas y orientaciones pedagógicas de ADR Formación.



- 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. Ejercicios y actividades prácticas

Ejercicios y actividades prácticas

Consejos para la correcta confección de los Ejercicios y actividades

Título del ejercicio o actividad

Duración

Ejercicios guiados

Ejercicios y actividades de envío obligatorio

Actividades prácticas obligatorias

Ejercicios obligatorios en el modelo anterior e01.htm

Asignación de ejercicios obligatorios

Actividades Prácticas

Crear una actividad práctica

Proceso

Estructura

Creación

Embeber una actividad práctica en el contenido

Punto de vista del alumno

Configurar una actividad práctica

Definir Rúbricas de Evaluación en las actividades prácticas obligatorias

Ventajas de las actividades prácticas

¡Recordar para las actividades prácticas!

Corregir actividades prácticas

Creación de ejercicios modelo anterior

Crear archivo e01.htm

Duración estimada

Edición de los Ingredientes

Añadir más ejercicios

Solución propuesta

Resumen

Ejercicios

Ejercicio: Crear un ejercicio guiado

Objetivo

Finalizada esta unidad serás capaz de utilizar las herramientas de la plataforma para plantear actividades prácticas y ejercicios adecuados al contenido expuesto.



3. Contenidos interactivos

Contenidos interactivos

- En qué se basa la interactividad
 - Esquematzar
 - No scroll
- Técnicas para aplicar interactividad
 - Método de trabajo aconsejado
 - Procedimiento estándar para aplicar interactividad
 - Procedimiento alternativo para aplicar interactividad
 - Editar elementos interactivos
 - Textos destacados
- Guía para la creación de contenidos interactivos
 - Estructurar los contenidos
 - Principios básicos del diseño gráfico de materiales didácticos
 - ¿Interactivo o No Interactivo?
 - Encabezados interactivos
 - Anidando contenidos en los encabezados
 - Anidamiento desaconsejado
 - Encadenar elementos interactivos
 - Botones horizontales
 - Botones verticales
 - Fichas horizontales
 - Fichas verticales
 - Acordeón
 - Slider
 - ModalBox
 - Flip Cards
 - Mosaico
 - Tira
 - Elementos Alternados
 - Cajas de estilo interactivas
 - Interactividad obligatoria

Resumen

Ejercicios

- Ejercicio: Dotar de interactividad al contenido

Objetivo

Una vez completada esta unidad y asimilados los consejos y sugerencias que te daremos, serás capaz de dominar la técnica necesaria para convertir con inteligencia los textos planos en interactivos.



4. Captura y edición de imágenes

Captura y edición de imágenes

Conceptos previos

- Pautas de tamaño

 - El Zoom

 - La Imagen Modal

Snagit

- Idea general del programa

- Configuración y uso del programa

 - 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 imagen: Herramientas

 - Barra de imagen: Estilos de imagen

 - Barra de imagen: Efectos simples

 - Barra de imagen: Otros efectos

- 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

- Pie de foto

- Posibles errores de imágenes que no se ven

Imágenes externas

- Imágenes de Internet

 - Google Images

- Páginas de recursos gratuitos

- Inserción de gráficos o diagramas propios

- Imágenes escaneadas

- Imágenes con licencia Creative Commons

Resumen

Ejercicios

- Ejercicio: Incorporar imágenes

Objetivo

Al finalizar esta unidad, serás capaz de capturar imágenes y editarlas para luego insertarlas en tu 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
 - Primeros pasos
 - Grabación y Producción

Objetivo

Al finalizar esta unidad serás capaz de producir tus propios vídeos e insertarlos en tu curso.



Grabación

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

Herramienta de conversión: WMV a MP4

Subtitulado de los vídeos

Calidad de los subtítulos

Generación de los subtítulos

Editar subtítulos

Regenerar los subtítulos

Resumen

Ejercicios

Ejercicio: Incluir vídeos en las unidades



6. Actividades multimedia

Actividades multimedia

Objetivo y pautas para la creación de actividades multimedia

Contexto y tipos de actividad multimedia

Crear una actividad

Actividad de test

Preguntas

Datos generales

Vista preliminar

Puntuación

Feedback

Unos ejemplos

Tips de uso

Actividad de Mapa

Datos generales

Imagen de fondo

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

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 Relacionar columnas

Datos generales

Parejas

Vista preliminar

Calificación y registro de puntuaciones

Objetivo

Una vez que finalices esta unidad serás capaz de crear y emplear actividades multimedia de acuerdo a los criterios de uso de ADR Formación.



- Actividad de Relacionar mosaico
 - Datos generales
 - Parejas
 - Vista preliminar
 - Calificación y registro de puntuaciones
- Actividad de Videoquiz
 - Datos generales
 - Secuencias Videoquiz
 - Vista preliminar
 - Puntuación
 - Un ejemplo
 - Tips de uso
- Actividad de Diálogo
 - Datos Generales
 - Sección Personajes
 - Sección Diálogo
 - 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 Ruleta de Palabras
 - Datos generales
 - Letras
 - Vista preliminar
- Actividad de Sopa de Letras
 - Datos generales
 - Palabras
 - Sopa
 - Vista preliminar
 - Puntuación
 - Unos ejemplos

Insertar actividades en una unidad de nuestro curso

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

Resumen

Ejercicios

Ejercicio: Incluir actividades multimedia

7. Herramientas de autor: recursos / opciones avanzadas

Herramientas de autor: recursos/opciones avanzadas

Buscador de Recursos en las solapas de la herramienta de Autor

Subida al servidor de elementos locales para los recursos

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

Opciones avanzadas: el Editor de Ecuaciones

Resumen

Ejercicios

Ejercicio: Añadir recursos a tu curso

Objetivo

Finalizada esta unidad, serás capaz de añadir los recursos pedagógicos disponibles en la plataforma, a tus propios cursos.



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

Actividades colaborativas

- Descripción
- Administrar Actividades Colaborativas
- Crear una actividad colaborativa
- Editar una actividad colaborativa
- Enlaces a la actividad colaborativa
- Foros y actividades colaborativas CALIFICABLES

Resumen

Ejercicios

- Ejercicio 1: Crear un Foro General en tu curso
 - Pasos a seguir
- Ejercicio 2: Crear una actividad colaborativa

Objetivo

Finalizada esta unidad serás capaz de:

- Crear y administrar Foros.
- Crear y administrar Actividades Colaborativas.

9. Comprobaciones finales avanzadas

Comprobaciones finales avanzadas

Análisis de tiempo

Zona 1

Zona 2

Error 1

Error 2

Error 3

Zona 3

1.- Tiempo de Estudio y de Realización

2.- Tiempo Total

3.- Tiempo Participativo

4.- Tiempo unidades

Vídeos

Resumen

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
- Resumen

Objetivo

Finalizada esta unidad, serás capaz de gestionar contenidos de otros cursos de tu autoría e incorporarlos, como parte o íntegros, a un nuevo curso personalizado.