

# 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
  - Esquematizar
  - 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.