



## Presentación

En todas las empresas es necesario redactar documentación de ayuda para que los empleados o clientes aprendan a utilizar un determinado sistema y/o herramienta que les permita seguir los procedimientos establecidos o, simplemente, realizar un proyecto e-learning dentro de la empresa.

A la hora de diseñar contenidos con fines formativos hay que tener en cuenta una serie de elementos que garanticen que serán contenidos de calidad y que facilitarán el aprendizaje de su destinatario final.

En un proyecto e-learning, al igual que sucede en la formación tradicional, todos los materiales y los recursos tecnológicos que se vayan a utilizar deben estar diseñados de acuerdo con las necesidades específicas de su destinatario y una de las principales claves para su éxito la encontramos en unos contenidos de calidad.

La calidad de los materiales va estrechamente ligada a los resultados del alumnado. Unos malos materiales hacen que el alumno se “pierda” en los contenidos y en el curso dificultando así su proceso de aprendizaje. Por el contrario, unos buenos materiales, desarrollados para alcanzar unos determinados resultados de aprendizaje, permiten que el alumnado aprenda más y con mejor rendimiento.

Con este curso aprenderá a elaborar contenidos educativos digitales siguiendo los estándares establecidos para que pueda utilizarlos en su empresa.

## La Educación On-line

Con más de 25 años de experiencia en la formación de directivos y profesionales, Iniciativas Empresariales y la Manager Business School presentan sus cursos e-learning. Diseñados por profesionales en activo, expertos en las materias impartidas, son cursos de corta duración y eminentemente prácticos, orientados a ofrecer herramientas de análisis y ejecución de aplicación inmediata en el puesto de trabajo.

Los cursos e-learning de Iniciativas Empresariales le permitirán:

1 La posibilidad de *escoger* el momento y lugar más adecuado.

2 *Interactuar* con otros estudiantes enriqueciendo la diversidad de visiones y opiniones y su aplicación en situaciones reales.

3 *Aumentar sus capacidades* y competencias en el puesto de trabajo en base al estudio de los casos reales planteados en este curso.

4 *Trabajar* con más y diversos recursos que ofrece el entorno on-line.

## Método de Enseñanza

El curso se realiza online a través de la plataforma e-learning de Iniciativas Empresariales que permite el acceso de forma rápida y fácil a todo su contenido (manual de estudio, material complementario, ejercicios de aprendizaje, bibliografía...) pudiendo descargárselo para que pueda servirle posteriormente como un efectivo manual de consulta. En todos nuestros cursos es el alumno quien marca su ritmo de trabajo y estudio en función de sus necesidades y tiempo disponible. Ponemos además a su disposición un tutor que le apoyará y dará seguimiento durante el curso, así como un consultor especializado que atenderá y resolverá todas las consultas que pueda tener sobre el material docente.

Podrá también descargarse la APP Moodle Mobile (disponible gratuitamente en Google Play para Android y la Apple Store para iOS) que le permitirá acceder a la plataforma desde cualquier dispositivo móvil y realizar el curso desde cualquier lugar y en cualquier momento.

El curso incluye:



## Contenido y Duración del Curso

El curso tiene una duración de **80 horas** distribuidas en 5 módulos de formación práctica.

El material didáctico consta de:

### Manual de Estudio

Los 5 módulos contienen el temario que forma parte del curso y que ha sido elaborado por profesionales en activo expertos en la materia.

### Material Complementario

Cada uno de los módulos contiene material complementario que ayudará al alumno en la comprensión de los temas tratados. Encontrará también ejercicios de aprendizaje y pruebas de autoevaluación para la comprobación práctica de los conocimientos adquiridos.

## Proyectos y Contenidos e-learning en empresas

### Este curso le permitirá saber y conocer:

---

- Qué conocimientos, habilidades y actitudes son necesarias para el diseño de materiales formativos de calidad.
- Cuáles son las principales características del modelo de enseñanza virtual.
- Cómo podemos captar la atención del destinatario para que los contenidos que se exponen se lean con más atención y los materiales resulten más motivadores.
- Qué es el eXeLearning, cómo se instala y cómo se utiliza.
- Cómo crear materiales accesibles y diseñados específicamente para impartirlos online.
- Qué recursos generales deben contener los cursos diseñados para un entorno virtual.
- Qué son las licencias de recursos.
- Qué elementos didácticos debe desarrollar el docente.
- Cómo estructurar los contenidos.
- Cómo publicar contenidos en una plataforma de enseñanza virtual.

“ Para desarrollar y poner en marcha un proyecto de formación interna en la empresa ”

### Dirigido a:

---

Directores de Formación, RRHH, formadores de empresa y, en general, a cualquier persona vinculada al mundo de la formación en la empresa interesada en dominar las técnicas de gestión, adaptación, elaboración, diseño y publicación del material didáctico en la modalidad online.



## Contenido del Curso

### MÓDULO 1. Aspectos técnicos de la enseñanza virtual

10 horas

La educación ha ido evolucionando en el tiempo. A medida que evolucionan y cambian los procesos sociales, aparecen nuevas necesidades en las personas ocasionando con ello que se busquen nuevas alternativas para satisfacer estas necesidades. Todo ello ha dado origen a los diferentes modos de ejercer la educación en un entorno social.

Este primer módulo del curso presenta las principales características de la enseñanza virtual así como las del alumnado que nos vamos a encontrar.

#### 1.1. Introducción:

- 1.1.1. Modelos de enseñanza/aprendizaje en la educación.
- 1.1.2. El modelo de enseñanza virtual.

#### 1.2. Estructura de los materiales:

- 1.2.1. Información general.
- 1.2.2. Elementos de una unidad.

#### 1.3. Plataformas de enseñanza virtual (aula virtual y repositorios):

- 1.3.1. Aula virtual: Moodle.
- 1.3.2. Repositorio de contenidos: Agrega.

#### 1.4. Recursos:

- 1.4.1. Licencia de recursos.
- 1.4.2. Búsqueda de recursos.

#### 1.5. Herramientas básicas:

- 1.5.1. Edición de imágenes.
- 1.5.2. Manipulación masiva de imágenes.
- 1.5.3. Mapas conceptuales.
- 1.5.4. Diagramas.
- 1.5.5. Elaboración de presentaciones.
- 1.5.6. Realización de videotutoriales.
- 1.5.7. Edición de contenidos digitales.

#### 1.6. Estándares para objetos digitales educativos.

## MÓDULO 2. Exelearning

10 horas

Como las TIC han ido avanzando y el auge de Internet es cada vez más evidente, la forma de trabajar ha cambiado. En este módulo aprenderemos a realizar contenidos educativos digitales de una forma muy sencilla utilizando la herramienta eXeLearning. Para ello veremos qué es esta herramienta, cómo se instala y cómo se utiliza para en posteriores módulos centrarnos en la elaboración y/o modificación de materiales.

### 2.1. Introducción:

2.1.1. Qué es eXeLearning.

### 2.2. Instalación:

2.2.1. Personalización de eXeLearning.

### 2.3. Entorno de trabajo:

2.3.1. Menú principal:

2.3.1.1. Menú archivo.

2.3.1.2. Menú utilidades.

2.3.1.3. Menú estilos.

2.3.1.4. Menú ayuda.

2.3.2. Panel de estructura:

2.3.2.1. Menú superior.

2.3.2.2. Menú inferior.

2.3.3. Panel de iDevices.

2.3.4. Área de trabajo:

2.3.4.1. Autoría.

2.3.4.2. Propiedades.

### 2.4. Primeros pasos:

2.4.1. Introducción de contenidos.

2.4.2. iDevices de retroalimentación.

2.4.3. Autoevaluaciones.

## MÓDULO 3. Accesibilidad en los materiales

20 horas

### 3.1. Introducción: formato y accesibilidad en los materiales

3.1.1. Títulos de los apartados.

3.1.2. Énfasis y resaltado de palabras.

3.1.3. Palabras en otro idioma.

3.1.4. Acrónimos y abreviaturas.

3.1.5. Citas.

- 3.1.6. Definiciones.
- 3.1.7. Código.
- 3.1.8. Listas.
- 3.1.9. Tablas.
- 3.1.10. Enlaces.
- 3.1.11. Imágenes.
- 3.1.12. Elementos multimedia.

## MÓDULO 4. Elaboración de materiales

20 horas

¿Cómo podemos captar la atención de nuestro alumnado para que los contenidos que se exponen se lean con más atención y los materiales resulten más motivadores?

No es una cuestión sencilla, exponer los contenidos es una cosa, comunicar es otra. ¡Tenemos que intentar conectar con el alumnado!

- 4.1. Estilo de redacción.
- 4.2. Caso práctico.
- 4.3. **Materiales a desarrollar:**
  - 4.3.1. Programación docente.
  - 4.3.2. Orientaciones del alumnado.
  - 4.3.3. Contenidos de la unidad didáctica.
  - 4.3.4. Mapa conceptual.
  - 4.3.5. Tarea.
  - 4.3.6. Cuestionarios de conocimientos previos y exámenes.

## MÓDULO 5. Publicación de contenidos

20 horas

- 5.1. **En el aula virtual:**
  - 5.1.1. Programación del módulo:
    - 5.1.1.1. Orientaciones del alumnado.
  - 5.1.2. Contenidos.
  - 5.1.3. Unidad X completa.
  - 5.1.4. Mapa conceptual:
    - 5.1.4.1. Generar descripción del mapa conceptual.
    - 5.1.4.2. Actualizar el mapa conceptual.

## Proyectos y Contenidos e-learning en empresas

### 5.1.5. Examen:

5.1.5.1. Acceder al banco de preguntas.

5.1.5.2. Editar preguntas en la plataforma.

5.1.5.3. Importar preguntas en formato GIFT.

5.1.6. Tarea.

5.1.7. Glosario.

### 5.2. En repositorios: Agrega

5.2.1. El proceso de publicación.

5.2.2. Subir un fichero.

5.2.3. Autopublicación.

5.2.4. Catalogación básica y propuesta de publicación.



# Proyectos y Contenidos e-learning en empresas

## Autor

---

El contenido y las herramientas pedagógicas del curso han sido elaboradas por un equipo de especialistas dirigidos por:



### Julio Gómez

Doctor en Informática. Con amplia experiencia docente como profesor universitario y de Ciclos Formativos, tiene en su haber más de 20 títulos publicados a escala nacional e internacional sobre la materia.

Además, ha trabajado como autor para el Ministerio de Educación, Ciencia y Deporte en la elaboración de los materiales de varios módulos de Ciclos Formativos LOE.

## Consultor

---



### Óscar Gómez

Doctorado en Tecnologías de la Información y la Comunicación. Máster de Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y enseñanza de idiomas. Máster Universitario Oficial en Ciencia de Datos e Ingeniería de Computadores. Máster propio en Administración, Comunicaciones y Seguridad Informática.

Ingeniero en Informática.

El consultor y el equipo de tutores estarán a disposición de los alumnos para resolver sus dudas y ayudarles en el seguimiento del curso y el logro de objetivos.

## Titulación

---

Una vez finalizado el curso de forma satisfactoria, el alumno recibirá un diploma acreditando la realización del curso **PROYECTOS Y CONTENIDOS E-LEARNING EN EMPRESAS**.