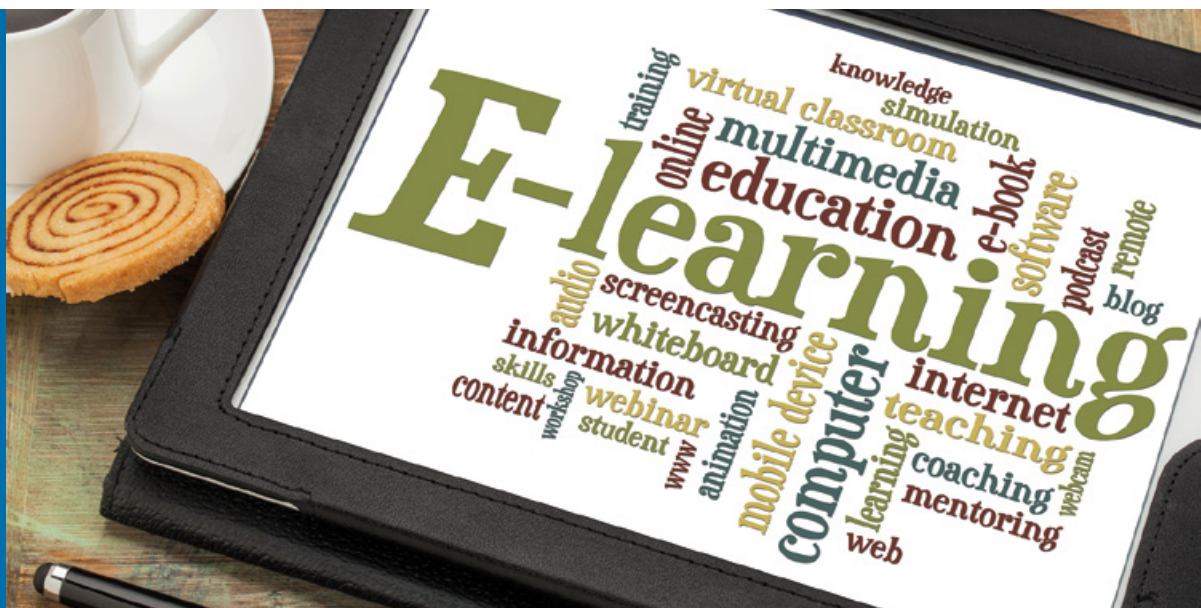


# FORMACIÓN E-LEARNING

## Curso Avanzado Online de Proyectos y Contenidos e-learning en empresas

→ Estrategias y herramientas para la creación, diseño y gestión de materiales educativos para cubrir la demanda específica de formación e-learning en su empresa.



Iniciativas Empresariales

| estrategias de formación



MANAGER  
BUSINESS  
SCHOOL

Tel. 900 670 400 - [attcliente@iniciativasempresariales.com](mailto:attcliente@iniciativasempresariales.com)  
[www.iniciativasempresariales.com](http://www.iniciativasempresariales.com)

BARCELONA - BILBAO - MADRID - SEVILLA - VALENCIA - ZARAGOZA



## 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

Los cursos e-learning de Iniciativas Empresariales le permitirán:

- La posibilidad de escoger el momento y lugar más adecuado.
- Interactuar con otros estudiantes enriqueciendo la diversidad de visiones y opiniones y su aplicación en situaciones reales.
- Trabajar con más y diversos recursos que ofrece el entorno on-line.
- Aumentar sus capacidades y competencias en el puesto de trabajo en base al estudio de los casos reales planteados en este curso.

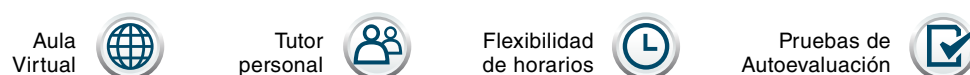


## Método de Enseñanza

El curso se realiza on-line a través de la plataforma *e-learning* de Iniciativas Empresariales que permite, si así lo desea, descargarse los módulos didácticos junto con los ejercicios prácticos de forma que pueda servirle posteriormente como un efectivo manual de consulta.

A cada alumno se le asignará 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.

El curso incluye:



## Contenido y Duración del Curso

El curso tiene una duración de 90 horas y el material didáctico consta de:

### Manual de Estudio

Corresponde a todas las materias que se imparten a lo largo de los 5 módulos de formación práctica de que consta el curso avanzado de Proyectos y Contenidos *e-learning* en empresas.

### Material Complementario

Incluye ejemplos, casos reales, tablas de soporte, etc. sobre la materia con el objetivo de ejemplificar y ofrecer recursos para la resolución de las problemáticas específicas en la elaboración de materiales formativos para proyectos *e-learning* en empresas.

### Ejercicios de Seguimiento

Corresponden a ejercicios donde se plantean y solucionan determinados casos referentes a la elaboración de materiales formativos para proyectos *e-learning* en empresas.

### Pruebas de Autoevaluación

Para la comprobación práctica de los conocimientos que Ud. va adquiriendo.

## Curso Bonificable



## 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

15 horas

En este primer módulo del curso se presentan algunos modelos de enseñanza/aprendizaje en la educación, centrándose en el modelo de enseñanza virtual y viendo las características del alumnado de diferentes enseñanzas. Se muestra además la estructura de una unidad así como las herramientas que se van a utilizar a lo largo del curso: plataformas, recursos y estándares para objetos digitales educativos.

#### 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.

## Contenido del curso

### → MÓDULO 2. eXeLearning

15 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.



## Contenido del curso

### → MÓDULO 3. Accesibilidad en los materiales

20 horas

En este módulo vamos a ver las diferentes consideraciones a la hora de incluir contenidos en nuestras unidades. Se repasan los elementos más comunes que nos podemos encontrar indicando la forma más cómoda para introducirlos en los contenidos y que sean accesibles.

#### 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? Este módulo muestra los elementos didácticos que debe desarrollar el profesor: programación docente, contenidos de la unidad didáctica, tareas y orientaciones del 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.

## Contenido del curso

### → MÓDULO 5. Publicación de contenidos 20 horas

Con este módulo el alumno aprenderá a publicar los contenidos en la plataforma de enseñanza virtual y en los repositorios de contenidos.

#### 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.

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.





## Autor

El contenido y las herramientas pedagógicas del curso avanzado de Proyectos y Contenidos e-learning en empresas 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 su equipo de colaboradores 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 realizado el curso el alumno recibirá el diploma que le acredita como **experto en Proyectos y Contenidos e-learning en empresas**. Para ello, deberá haber cumplimentado la totalidad de las pruebas de evaluación que constan en los diferentes apartados. Este sistema permite que los diplomas entregados por Iniciativas Empresariales y Manager Business School gocen de garantía y seriedad dentro del mundo empresarial.