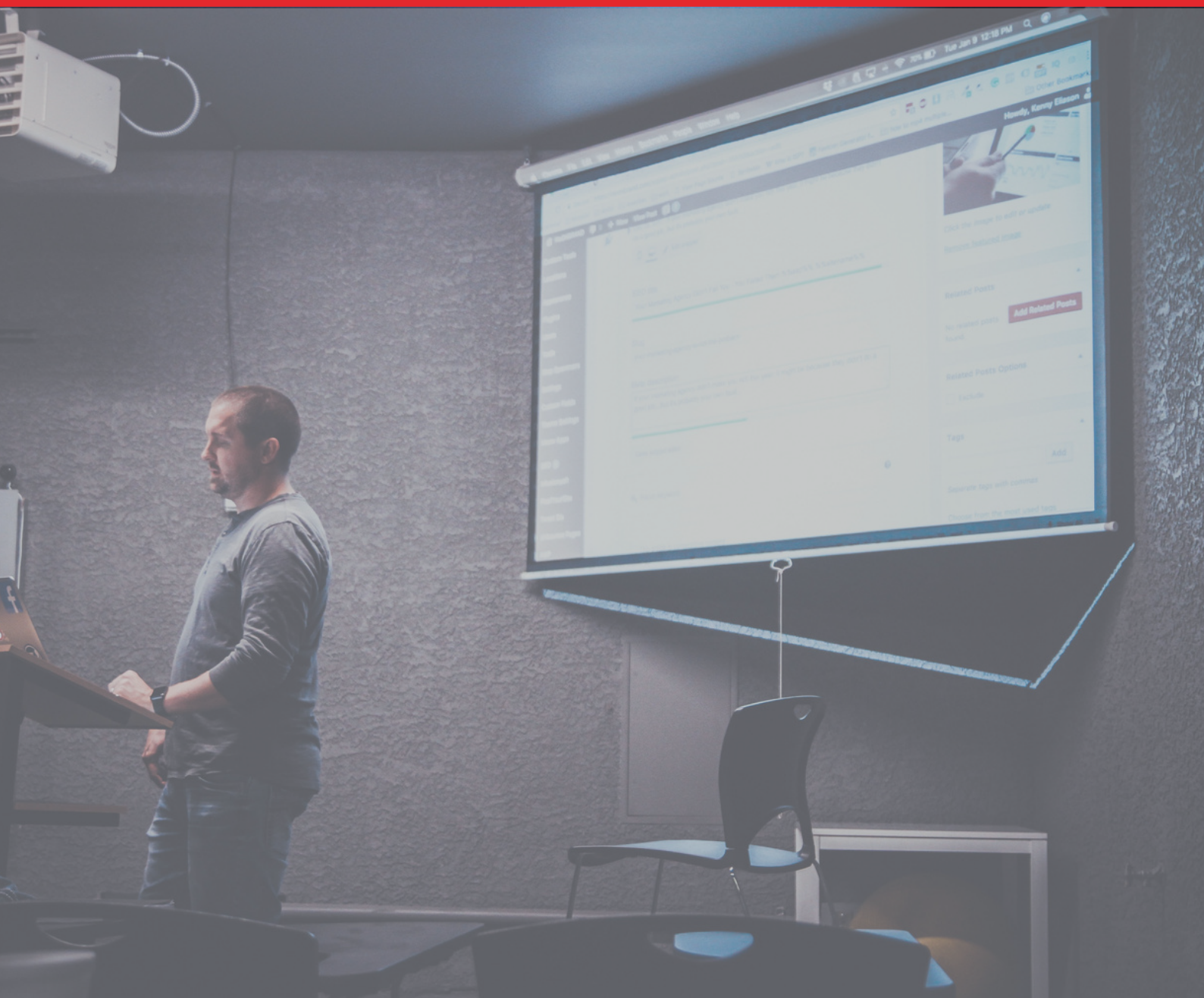


PROGRAMA FORMATIVO

DESARROLLADOR DE PROYECTOS TECNOLÓGICOS E-LEARNING



Financiado por:



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE ECONOMÍA,
EMPREGO E INDUSTRIA



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EMPLEO
Y SEGURIDAD SOCIAL

Impartido:



PROGRAMA FORMATIVO

MÓDULOS FORMATIVOS

MÓDULO 1	TRANSFORMACIÓN DIGITAL
MÓDULO 2	LA FORMACIÓN DIGITAL EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS PROFESIONALES
MÓDULO 3	GESTIÓN DE UN PROYECTO DE DESARROLLO DE PRODUCTO E-LEARNING
MÓDULO 4	DISEÑO DE UN PROTOTIPO E-LEARNING
MÓDULO 5	DESARROLLO DE UN PRODUCTO E-LEARNING
MÓDULO 6	EL ESTÁNDAR SCORM Y SU GENERACIÓN
MÓDULO 7	GESTIÓN DE LA CALIDAD DE UN PRODUCTO E-LEARNING
MÓDULOS TRANSVERSALES OBLIGATORIOS	<ul style="list-style-type: none">- INSERCIÓN LABORAL, SESIBILIZACIÓN MEDIOAMBIENTAL Y EN LA IGUALDAD DE GÉNERO (10 HORAS)- IGUALDAD DE OPORTUNIDADES ENTRE MUJERES Y HOMBRES Y SOBRE CORRESPONSABILIDAD FAMILIAR Y DOMÉSTICA (8 HORAS)

PROGRAMA FORMATIVO

Módulos formativos

Módulo 1

TRANSFORMACIÓN DIGITAL

Objetivo

Conocer los pilares de la digitalización y sus efectos en la adaptación de las empresas a una realidad cambiante.

Duración

20 horas

Contenidos teórico-prácticos

- Evolución del aprendizaje vs revolución digital.
- Big Data: innovación en los procesos productivos (verificación biométrica, geolocalización, capacidad de proceso, acceso a la tecnología, realidad aumentada, etc.).
- Cambios en el aprendizaje: la inmediatez de acceso a la información.
- Productos e-learning y posibilidades de formación.

PROGRAMA FORMATIVO

Módulos formativos

Módulo 2

LA FORMACIÓN DIGITAL EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS PROFESIONALES

Objetivo

Mejorar la empleabilidad a través de formación en las competencias profesionales demandadas en el entorno empresarial.

Duración

40 horas

Contenidos teórico-prácticos

- Normativa vigente en e-learning: criterios y requisitos exigidos.
- Cualificaciones profesionales, competencias y puestos de trabajo.
- Certificados de Profesionalidad.
- Formación para el empleo.

PROGRAMA FORMATIVO

Módulos formativos

Módulo 3

GESTIÓN DE UN PROYECTO DE DESARROLLO DE PRODUCTO E-LEARNING

Objetivo

Conocer diversas técnicas para la gestión de proyectos complejos e-learning de distinta complejidad a través de distintas herramientas y metodologías.

Duración

60 horas

Contenidos teórico-prácticos

- Análisis de la viabilidad y definición de las especificaciones y requerimientos del proyecto.
- Planificación y gestión de recursos técnicos y humanos del proyecto. (herramientas de gestión de proyecto tipo TRELLO, ASANA, etc.).
- Análisis de riesgos.
- Herramientas de elaboración de un prototipo (Invisio, Marvel, Ninjamock etc.).
- Programación neurolingüística (PNL) en la propuesta del proyecto a un cliente.

PROGRAMA FORMATIVO

Módulos formativos

Módulo 4

DISEÑO DE UN PROTOTIPO E-LEARNING

Objetivo

Crear prototipos digitales valorando el tipo de encargo y cuál es la mejor manera de afrontarlo utilizando distintas herramientas.

Duración

30 horas

Contenidos teórico-prácticos

- Especificaciones y requerimientos de cliente o proyecto.
- Definición de la estructura de un curso y recursos didácticos multimedia.
- Elaboración del prototipo.

PROGRAMA FORMATIVO

Módulos formativos

Módulo 5

DESARROLLO DE UN PRODUCTO E-LEARNING

Objetivo

Crear contenidos e-learning que presenten una calidad óptima para el aprendizaje siguiendo el proceso de análisis de necesidades, diseño instruccional y evaluación del curso.

Duración

220 horas

Contenidos teórico-prácticos

Unidad formativa 1. Adaptación de contenidos y elaboración de un guión multimedia (60 horas)

- Fases de la producción multimedia.
- Edición del contenido para proyectos digitales.
- Diseño y estructura de pantallas.
- Recursos didácticos multimedia: derechos legales y copyright.
- Interactividad y funcionalidad.
- Diseño de objetos de evaluación.

Unidad formativa 2. Diseño y desarrollo de elementos multimedia (60 horas)

- Diseño de guión de video (Goanimate, VideoScribe, etc.).
- Edición de video. Herramientas básicas. Unificación y armonía.
- Diseño de navegación y publicación para (Web, LMS, CD, DVD, Ebook, etc.).
- Herramientas de diseño de imagen y vídeo. (Conocer bancos de imágenes, vídeos, audios, etc.).

PROGRAMA FORMATIVO

Módulos formativos

Módulo 5

DESARROLLO DE UN PRODUCTO E-LEARNING

Objetivo

Crear contenidos e-learning que presenten una calidad óptima para el aprendizaje siguiendo el proceso de análisis de necesidades, diseño instruccional y evaluación del curso.

Duración

220 horas

Contenidos teórico-prácticos

Unidad formativa 3. Diseño de contenido utilizando la herramienta de autor (60 horas)

- Herramientas de autor más utilizadas.
- Implementación de un prototipo e-learning (Exelearning, Captivate, etc.).
- Elaboración de un guion con Ispring.
- Accesibilidad y usabilidad del contenido.

Unidad formativa 4. Edición de materiales descargables (40 horas)

- Diseño, edición del contenido y maquetación.

PROGRAMA FORMATIVO

Módulos formativos

Módulo 6

EL ESTÁNDAR SCORM Y SU GENERACIÓN

Objetivo

Utilizar herramientas de elaboración de contenidos e-learning para la generación de un archivo SCORM.

Duración

60 horas

Contenidos teórico-prácticos

- Plataforma Moodle: implantación en servidor local, generación de base de datos, personalización.
- Publicación: Flash y HTML5 compatible con SCORM, AICC y Tin CAN API.
- Diferencia entre pantalla de contenido on-line e interfaz.
- Herramientas de generación de Scorm: Ispring.

PROGRAMA FORMATIVO

Módulos formativos

Módulo 7

GESTIÓN DE LA CALIDAD DE UN PRODUCTO E-LEARNING

Objetivo

Comprobar que un producto editorial multimedia cumple con la calidad de los requisitos funcionales y la idoneidad de la plataforma seleccionada.

Duración

120 horas

Contenidos teórico-prácticos

Unidad Formativa 1. Gestión de la calidad del proyecto tecnológico (50 horas)

- Parámetros y estándares de calidad definidos por fases.
- Documentación sobre procedimientos de trabajo.

Unidad Formativa 2. Gestión de la calidad del producto (70 horas)

- Elaboración de informes y check list aplicados a nuestro producto.
- Pruebas de calidad sobre el prototipo a cliente.
- Testeo de producto.
- Solución de incidencias y documentación de evaluación: registros.