

Tabla 17: Analisis de usabilidad para e-Learning (Bernardez, 2005)

PUNTOS DE CONTROL		PUNTOS DE CONTROL	
1. Menú estable a. Izquierda b. Vertical		1. Interactividad util	
2. Botones claros		2. Simplificar, agilizar	
3. Mínimos pasos		3. Proceso de trabajo	
4. Poco texto		4. FAQs	
5. Imágenes precisas		5. EPSS, ayudas	
6. Orden		6. Material útil	
7. Compra o pedido agil		7. Contacto	
8. Eliminar, anticipar		a. Quien es quien	
		b. Velocidad	
		c. Dialogo	

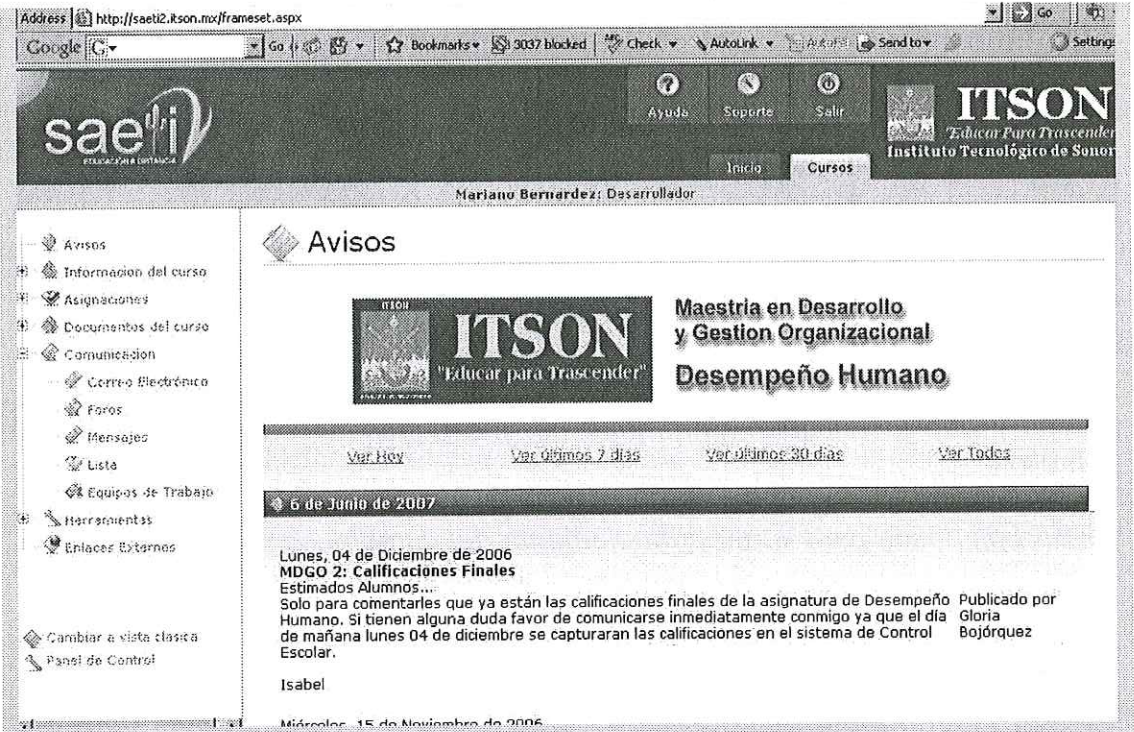
1. Menu estable: los usuarios prefieren utilizar menús que permanecen en la izquierda y tope de la pantalla. Esto les ayuda a no perderse a medida que avanzan, pues el menu estable les proporciona referencias.

Figura 31: Menu de Autoestudio

CONTABILIDAD PARA RIESGO CREDITICIO	
Menu del Curso	
Explore y elija su opción haciendo "click" sobre ella con el mouse	
MODULOS	CONTENIDOS
1 Conceptos Básicos	1 Cómo actúa la Contabilidad a lo largo del ciclo de vida de la empresa
2 Normas Contables	2 La Ecuación Básica
3 Registración (Cuentas)	3 Movimiento de Cuentas
4 Ajuste por Inflación	4 Evaluación
5 Consolidación de Estados Contables	5 Balance
6 Lectura de Estados Contables	6 Estado de Resultados (*)
7 Dictamen del Auditor	7 Evolución del Patrimonio Neto (*)
	8 Estado de Origen y Aplicación de Fondos (*)
	(*) Primer presentación
Ayuda	Salida

Podemos ver en este menu como la diferenciacion entre módulos y contenidos permite al usuario saber en todo momento donde se encuentra posicionado.

Figura 32: Menu colaborativo



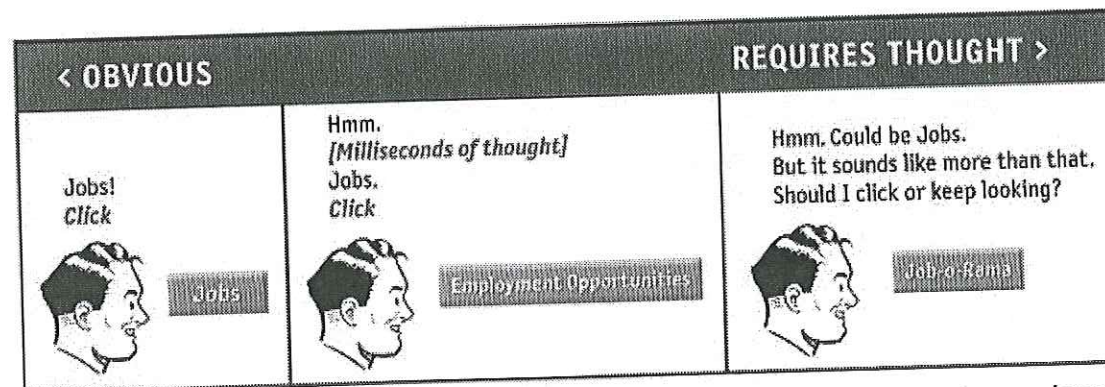
En este Menu de e-Learning colaborativo (Saeti2) podemos ver como la barra de la izquierda permite ver al usuario en que parte de la plataforma se encuentra, la barra superior le permite elegir entre "Inicio", "Cursos" (para acceder a otros cursos en que esté inscripto), "Ayuda" o "Soporte".

En el título de la pantalla de la derecha ("Avisos" en este caso), puede saber en que parte del menu se encuentra.

2. Los botones deben ser resaltados de modo de hacer claro que son clickables. Debe evitarse formatos que confunden botones con texto y utilizar textos breves, que indiquen claramente para qué sirve el botón. Los botones deben estar resaltados como tales por las convenciones del Web: sobresalir, subrayado en celeste y/o activar una reacción del cursor al colocarlo sobre ellos (convertirse en una mano u otro simbolo)

La Figura 33 muestra un ejemplo de criterios adecuados e inadecuados para definir y completar un botón interactivo.

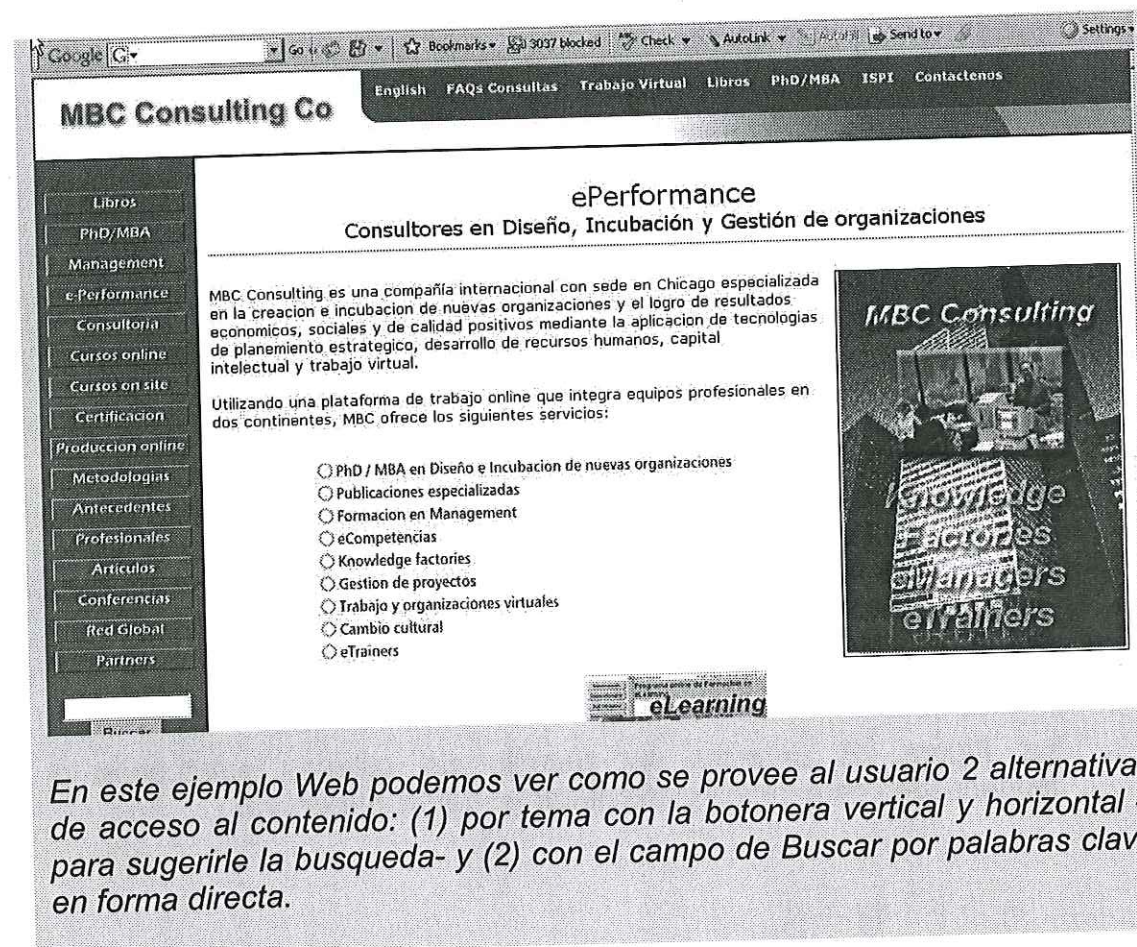
Figura 33: Botones claros



Podemos ver en este ejemplo que los botones deben tener nombres claros, breves y que identifiquen claramente lo que puede encontrarse o hacerse con ellos.

3. Los pasos para llegar a un elemento del curso deben ser mínimos. Un área de Buscar en la primera pantalla es altamente recomendable.

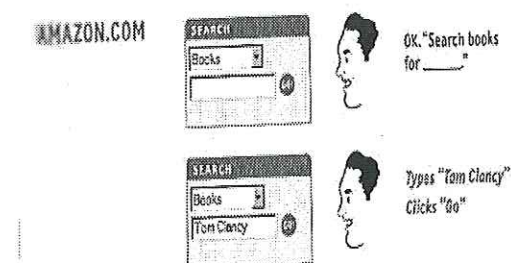
Figura 34: Menu en una pagina Web



En este ejemplo Web podemos ver como se provee al usuario 2 alternativas de acceso al contenido: (1) por tema con la botonera vertical y horizontal – para sugerirle la búsqueda- y (2) con el campo de Buscar por palabras clave en forma directa.

4. Poco texto: el texto en pantalla no debe exceder los bullet points de un slide Power Point. Mayores niveles de detalle deben ser indicados con hipervinculos y paginas adicionales.
5. Imágenes precisas: las imágenes deben agregar información y reforzar lo indicado por el texto. Deben evitarse las imágenes como “fondo” de los slides.
6. El programa debe seguir un orden lógico de presentación y búsqueda, basado en el uso que debe darle el usuario. Un buen organizador es el de las funciones o tareas de trabajo que debe realizar el usuario con la aplicación.

Figura 35: Mecanismos de busqueda simples y efectivos



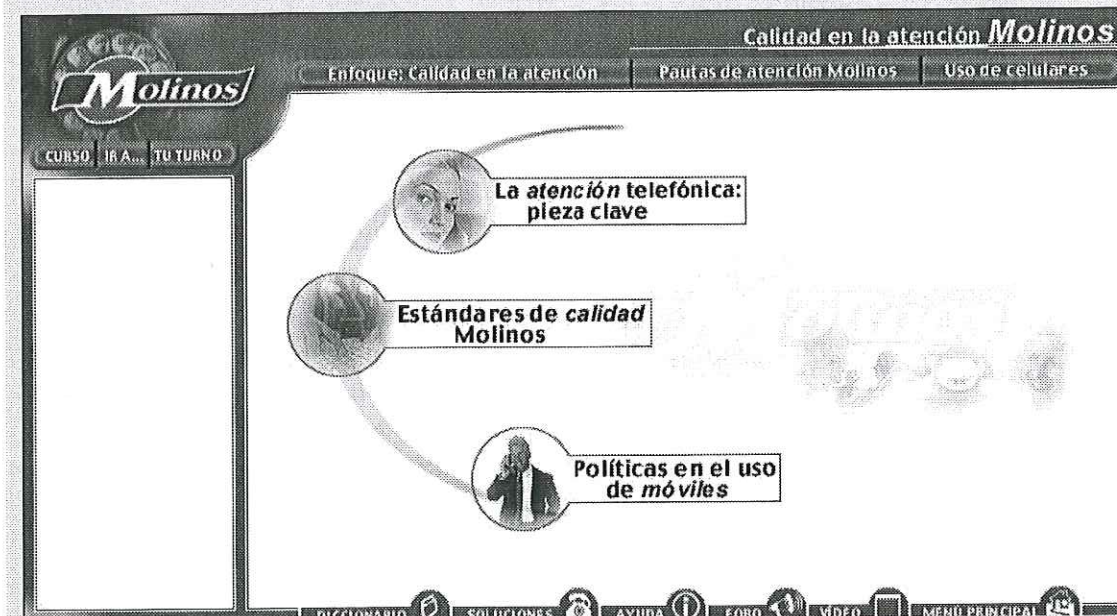
En este ejemplo vemos como la búsqueda de Amazon permite ir directamente al libro buscado con una sola palabra, en lugar de multiples pasos.

7. Compra o pedido ágil: los instrumentos de e-commerce deben ser simples, de modo que el usuario encuentre, compare y compre lo que desee en 4 o 5 clicks como máximo.
8. Eliminar, anticipar: la aplicación debe prever posibles necesidades del usuario, y simplificar el proceso. Ejemplo: cuando el usuario entra en una pantalla, debe haber enlaces a contenidos u operaciones complementarias, como planillas o herramientas de cálculo asociadas a una tarea, preguntas más frecuentes (FAQ), etc.

Aplicación individual

Observe el menu de la Figura 36, y aplicando los conceptos previos, indique si si hay o no problemas de *usabilidad*.

Figura 36: Aplicación práctica: este Menú es usable?



Una vez que haya decidido si hay o no problemas de *usabilidad*, vea la respuesta correcta al pie de esta página.¹¹⁷

Diseño para colaborativo

El diseño de detalle de un curso colaborativo se centra en prever y organizar paso por paso las actividades asincrónicas y sincrónicas, de modo de facilitar el estudio e interacción independiente de los estudiantes y la coordinación por el profesor facilitador.

Sobre la base del documento de diseño general presentado en el Capítulo 2¹¹⁸, el diseño colaborativo debe incluir el *diseño de curso*, el *programa o Syllabus* y el *diseño de actividades* asincrónicas o sincrónicas.

¹¹⁷ Hay problemas de usabilidad. El menu central "desaparece" al entrar en el mismo. El menu de la barra superior tiene diferentes títulos para los mismos rubros, lo que induce al usuario a confusión.

Diseño del curso

En este nivel, utilizando el documento de trabajo D3 descrito en la Tabla 18, ubicamos en el tiempo los diferentes módulos y actividades del participante. Por lo general, los cursos colaborativos dividen sus planes de curso en semanas, ya que este formato permite a los estudiantes ver más claramente la organización de sus actividades en el Syllabus.

La investigación y experiencia en cursos online colaborativos indica que los factores más críticos para un curso colaborativo efectivo son:

1. Contar con estándares de trabajo diario
2. Plazos, fechas y deliverables claramente establecidos
3. Feedback frecuente

El diseño de detalle del curso permite definir con claridad estos elementos en una secuencia temporal, constituyendo la base para una colaboración productiva y estimulante tanto para los alumnos como para el docente facilitador.

En este "cronograma" del curso a desarrollar, el diseñador debe precisar para cada semana:

1. Objetivos que debe lograr el participante
2. Actividades del participante:
 - a. Individuales
 - b. Grupales
 - c. Generales
3. Productos o obtener de estas actividades o deliverables
4. Criterios de evaluación (Rúbrica)

En la Tabla 18 podemos ver un ejemplo de diseño de detalle de un curso de Formación de equipos de estudio online, en el que se detalla el proceso de la primer semana de curso.

Tabla 18: Documento de diseño del curso

Plan de Curso (Colaborativo)

Curso: Formación de equipos de estudio online Área: Educación a Distancia Fecha / Versión: 07/06/07, v.1.

¹¹⁸ Descargar Planilla de Diseño D2 de URL:
<http://www.expert2business.com/itson/DisGeneralD2.doc>

- a. Propósito
- b. Normas y contrato
- c. Productos
- d. Evaluación

8. Entregas fuera de plazo:

9. Integridad académica:

10. Confidencialidad y derechos sobre el material:

11. Sistema de calificación:

Puntaje	Grado	Puntaje	Grado
95+	A	74-76	C
90-94	A-	70-73	C-
87-89	B+	67-69	D+
84-86	B	64-66	D
80-83	B-	60-63	D-
77-79	C+	<59	F

12. Puntaje por tipo de actividad:

a. Trabajo individual (__ %):

Componente	Puntos
Producto semana 1	
Producto semana 2	
Producto semana 3	
Producto semana 4	
Producto semana 5	
Producto semana 6	
Participación	
Respuestas en Foro de discusión	
Síntesis semanal	

b. Trabajo en equipo (__ %):

Componente	Puntos
Producto semana 1	
Producto semana 2	
Producto semana 3	
Producto semana 4	
Producto semana 5	
Producto semana 6	
Participación en grupo de aprendizaje	

13. Asignaciones y plan de trabajo semanal

Semana	Objetivos	Lecturas
1		
2		
3		
4		
5		
6		

14. Calendario de productos a entregar y fechas:

Semana	Fechas de entrega	Individuales	Equipos
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Descargar Planilla D4 (Syllabus)¹²¹

Diseño de Actividades Colaborativas

Sobre la base del plan de curso colaborativo definido en la Planilla D3, el diseñador o profesor desarrollador debe generar un plan detallado de las diferentes actividades a desarrollar cada semana. Este plan detallado servirá para determinar los materiales concretos a producir y ubicar en la plataforma del curso y la forma en la que serán utilizados.

A diferencia de la modalidad de autoestudio, la modalidad Colaborativa requiere la participación de profesores facilitadores que deben guiar y

¹²¹ Descargar planilla de Syllabus de URL:
<http://www.expert2business.com/itson/TallerTS4Doc1.doc>

coordinar las diferentes actividades con estudiantes y grupos de estudio que participan a distancia, a través de la plataforma.

Tanto el docente facilitador como los estudiantes deben contar por tanto con un plan detallado de actividades que asegure que la calidad, contenido y dinámica del curso original se mantienen intactas a pesar de múltiples dictados simultáneos.

La Tabla 19 muestra los elementos de un plan de actividades colaborativas detallados.

Tabla 19: Plan de Actividades Colaborativas (ejemplo)

Diseño de actividades colaborativas (ejemplo)

Periodo: Semana 1 Unidad de aprendizaje-Modulo: 1
Actividad # 3 : Discusión sobre ventajas y desventajas de diferentes métodos de aprendizaje online
Objetivo/s: Al terminar este período, los participantes estarán en condiciones de:

- Identificar ventajas y desventajas de diferentes métodos asincrónicos y sincrónicos
- Seleccionar métodos adecuados para diferentes objetivos de aprendizaje usando como criterio las ventajas y desventajas identificadas

Descripción - pasos	Actividades del participante		Recursos a preparar
	Tarea individual (TI) o grupal (TG) de aprendizaje	Producto – estándares	
1. Lectura y exploración de recursos sobre métodos asincrónicos y sincrónicos	1. Leer y explorar los links de la sección contestando un cuestionario guía	Responder el 100% del cuestionario guía	☐ Artículos-links ☐ Cuestionario guía
2. Discusión en Foro general	2. Responder a 4 preguntas de discusión general	Debe responder a 3 de las 4 preguntas en no menos de 120 palabras con contribuciones significativas y de acuerdo con las normas de estilo académico	☐ Definición de "contribución significativa" en syllabus y Rúbrica
3. Completar	3. Responder a 4 series de	Debe presentar en el Foro un análisis de	☐ Guía para análisis de las respuestas a los 4 problemas

cuestionario online de autodiagnóstico	objetivos seleccionando los métodos adecuados a los objetivos planteados y escribir un comentario de la experiencia en el Foro de discusión comentando los errores y aclaraciones.	su performance en el que explique correctamente las razones de posibles errores o aciertos siguiendo la pregunta guía.	planteados
4. Preparar un plan de trabajo sobre objetivos dados	4. Dados 4 objetivos de aprendizaje, seleccionar y proponer métodos sincrónicos o asincrónicos, justificando sus opciones en base a los conceptos tratados.	Term paper definiendo métodos para los objetivos dados y fundamentando las opciones en bibliografía, criterios y un texto explicativo conforme a normas de estilo de no menos de 500 palabras.	☐ Pautas de selección de métodos ☐ Lectura sobre métodos asincrónicos y sincrónicos. ☐ Normas de estilo ☐ Rúbrica para paper

Planilla de Diseño Colaborativo¹²²

En cursos más complejos, el profesor desarrollador, a cargo del contenido, produce el diseño de curso y en ocasiones, el profesor facilitador, a cargo del dictado del curso, genera el diseño de actividades.

Asignaciones y plan de estudio colaborativo

El Syllabus es un documento de uso interno para el profesor desarrollador del curso colaborativo.

Un estudiante online encontrará difícil y confuso el buscar informacion en el Syllabus o recorrer todas las secciones del LMS.

¹²² Descargar Planilla de Diseño Colaborativo de esta URL: <http://www.expert2business.com/Docs/Actividadescolaborativasdesigntemplate.doc>

Por desgracia, muchos programas online cometen este error básico de usabilidad y pierden a muchos estudiantes de este modo en las primeras semanas¹²³

Para evitarlo, debe proveerse al estudiante con un unico punto de busqueda donde estén integrados por hipervínculos accesos a todos los puntos que debe recorrer durante el programa.

Un *Plan de Estudio* o de *Asignaciones* debe contener

1. Una columna de asignaciones con enlaces de acceso a los sectores en que deben realizar los trabajos individuales o grupales
2. Fechas de entrega
3. Enlaces de acceso a lectura, bibliografía o materiales

Figura 37: Plan de Estudio o Asignaciones (Ejemplo)

AGENDA 2007 DE ESTUDIO POR CREDITOS		
PRIMER SEMESTRE 2007		
Asignaciones/Assignments	Fecha de Entrega/Due Date	Lectura y bibliografía de referencia
1. Integrar equipo proyecto IMD • Pagina Web personal (clicke aqui para ver instrucciones) • Habilitacion online • Exploracion plataforma • Revision proyecto • Plan de trabajo equipo • Sesiones conjuntas - Taller Doctorado Enero • Memorando de revision • Leer Capitulo 3 de Desempeño Organizacional • Test capitulo 3 Desempeño Organizacional	Febrero 15	• Introduccion al Programa • Taller 1 • Como crear su Pagina Web Personal en Blackboard (instructivo online) • Modelos de trabajo IMD • Planes estrategicos proyectos IMD • Planes integrales de Mercado proyectos IMD • Presupuestos Mega proyectos

El estudiante tiene definidas en este plan de estudio: las asignaciones a realizar, la fecha de entrega y la lectura o bibliografía a utilizar. Cada enlace conduce a un sector de la plataforma donde se encuentra el material y las

¹²³ Nuestra experiencia docente en *University of Phoenix online* en inglés y en programas de *ITSON* en castellano indica que entre un 15 y un 30% de los estudiantes abandona en las dos primeras semanas, y que esto se debe a problemas para encontrar el material y navegar en un 85% de los casos.

instrucciones para la tarea.

De este modo, el estudiante sólo tiene que aprender a acceder a esta zona del LMS regularmente y seguir los enlaces y sus instrucciones desde allí.

Del mismo modo, todo lo que el docente facilitador tiene que hacer es usar los mismos enlaces para acceder a los trabajos entregados y dejar como respuesta su realimentacion a los mismos

Para apoyar este plan de trabajo, deben realizarse hipervinculos desde cada linea de instrucciones del Plan de Estudio o de Asignaciones a las secciones del LMS donde se encuentran los materiales o areas de trabajo.

Estas pueden ser

1. Areas de documentos de lectura en la plataforma LMS o enlaces a documentos externos en el Internet
2. Areas de foros de discusion

Las Figura 38 y 39 muestran ejemplos de áreas de documentos y de foros de discusion en Blackboard.

Figura 38: Ejemplo de acceso a un foro desde la seccion Plan de Estudio o Asignaciones

En este ejemplo vemos como el estudiante, al clickar en el Plan de Estudio, enlace "Plan de trabajo Equipo", es dirigido al foro de "Organizacion de equipos de trabajo" en otra sección de la plataforma, donde puede colocar su trabajo.

En el Capítulo 4 de este libro encontrará más instrucciones sobre el uso de los LMS Blackboard y Saeti2 así como la creación de hipervínculos entre secciones y los usos de las diferentes funciones.

Interactividad

La literatura y la investigación sobre aprendizaje online coinciden en señalar la *interactividad*¹²⁵ como uno de los factores clave para obtener resultados de aprendizaje.

Concepto

En su clásica obra *Making CBT happen* (1987), Gloria Gery define Computer Based Training como:

"Una experiencia de aprendizaje interactiva entre un aprendiz y una computadora en la que la computadora proporciona la mayor parte de los estímulos, el aprendiz debe responder y la computadora analiza la respuesta y provee realimentación al aprendiz." (Op. Cit., Capt 1., Pág. 6)

Ciclo básico de interactividad

En una secuencia simple de interactividad tenemos, por tanto, cinco pasos: explicar el principio o concepto, ejemplificar haciendo que el programa

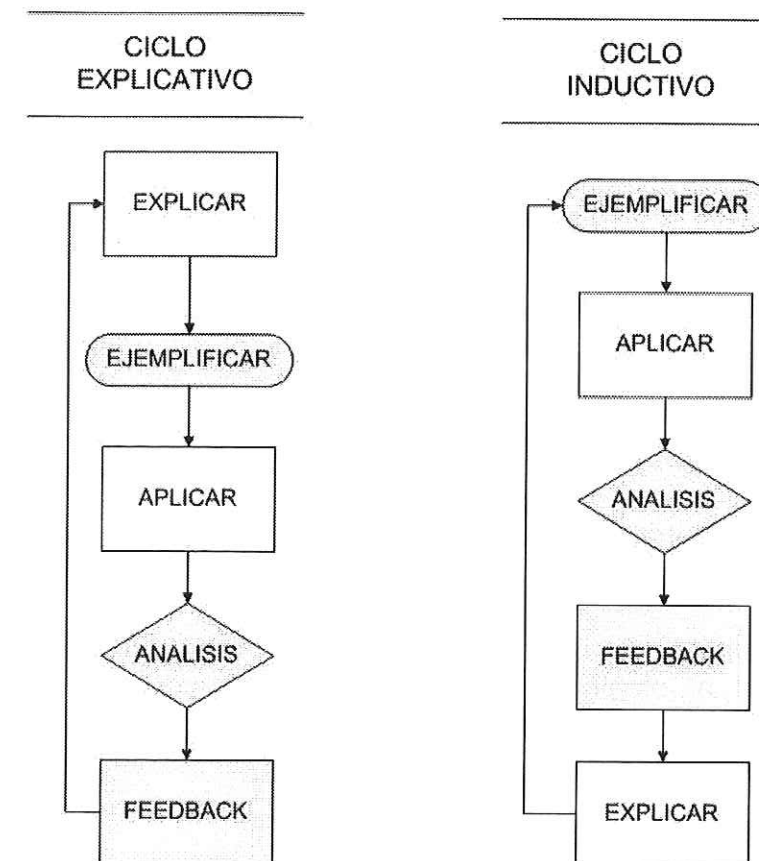
□ ¹²⁵ In a distance education context interactivity is a way to describe the dialogue or discourse between two or more participants mediated via communication technology. Interactivity is usually described as being either asynchronous (different time) or synchronous (same time) as well as being peer-peer and learner-teacher. A communication medium with less transactional distance is likely to be more interactive. cde.athabasca.ca/cmc/glossary.html

- An program feature that requires the learner to do something. Should help to maintain learner interest, provide a means of practice and reinforcement. Poor quality interactivity = clicking the right arrow to continue and challenging true/false questions. Good interactivity = open questions, simulations, instructional games, tools and calculators. Remember, engage the mind not the mouse finger! e-learningguru.com/gloss.htm
- Interactive web pages change in some way in response to the user's actions. Simple changes which need to happen fast usually use javascript or flash while more complicated interaction (which can wait for a new page to load) uses server-side programming. BackBack to main documentinternet lynx www.internetlynx.com.au/glossary.html

demuestre como se aplica, hacer aplicar al usuario, analizar la respuesta, proveer feedback y reiniciar el ciclo explicativo.

Otra variante, llamada ciclo inductivo, comienza con la presentación de un ejemplo, aplicación o demostración de la ejecución por el programa, hacer ejecutar lo mismo al usuario, analizar, realimentar y explicar el concepto.

Figura 40: Ciclos de interactividad explicativo e inductivo



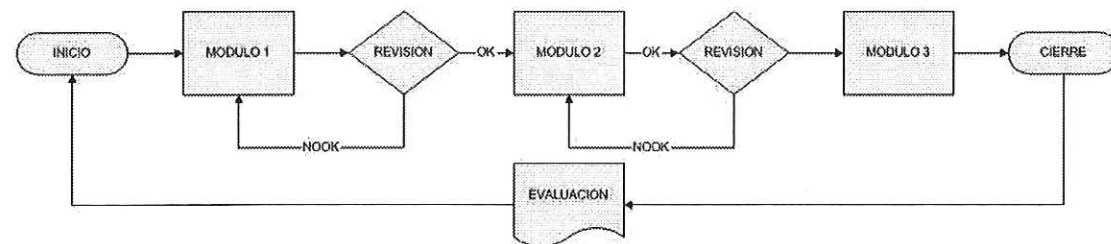
El ciclo explicativo es más apropiado para usuarios sin conocimientos previos pero altamente predispuestos a recibir una explicación conceptual, mientras que el inductivo tiene más efectividad con usuarios con conocimientos previos y no muy predispuestos a recibir una explicación.

Las interacciones simples se combinan en ciclos de navegación, que pueden ser de tres tipos: *lineal*, *ramificado* o *libre*.

Interactividad de navegación lineal

Durante la interactividad de navegación *lineal* –Figura 41- el usuario es conducido por el programa del inicio al fin sin posibilidad de otro cambio que no sea el interrumpir o abandonar. Los errores le envían hacia atrás, para repetir los módulos hasta poder conformar los criterios de las revisiones.

Figura 41: Interactividad de navegación lineal



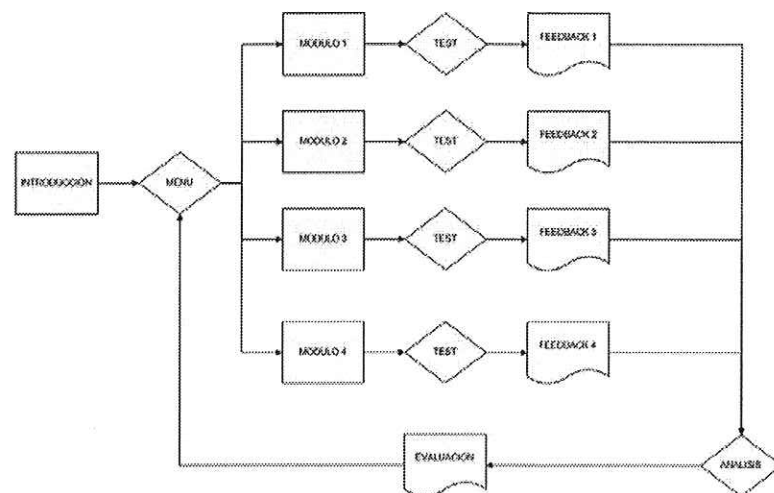
El usuario está más limitado y condicionado en su avance por el programa, que no le permite variar, saltar o dar por superados contenidos. El programa opera como una secuencia de *Power Point* o de video.

Interactividad de navegación ramificada

En la interactividad de navegación *ramificada* –Figura 42- , el usuario puede elegir entre usar o no módulos y hacerlo en diferente orden.

En este tipo de interactividad, el usuario pasa por un menú o un test preliminar para ayudarlo a elegir el módulo más adecuado a sus necesidades.

Figura 42: Interactividad de navegación ramificada



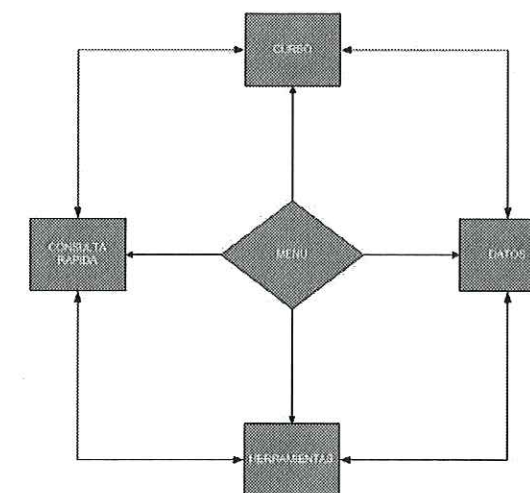
Este tipo de interactividad se utiliza con usuarios de mayor nivel de conocimientos, o en los casos en los que es preciso fragmentar el programa educativo en unidades autosuficientes de menor duración sin dejar de monitorear el control del aprendizaje.

La interactividad de navegación ramificada permite mayor reutilización de sus componentes.

Interactividad de navegación libre

Finalmente, en la interactividad libre -Figura 43-, el usuario tiene absoluto control del uso de todos los elementos del programa, eligiendo entre su uso educativo, de consulta rápida o acceder directamente a datos o herramientas.

Figura 43: Interactividad de navegación libre



Interactividad en autoestudio

La interactividad en un curso o actividad de autoestudio se caracteriza por:

1. Requerir la *intervención del estudiante* en forma frecuente y variada
2. Requerir al estudiante *acciones* que requieren no solamente actividad psicomotriz, como clickar o dragar objetos, sino *actividad intelectual de nivel superior*, como resolver problemas, ordenar, clasificar o combinar elementos siguiendo un criterio que ha sido previamente explicado.
3. Introducir un concepto o habilidad con un ejercicio práctico (orden inductivo) o aplicarlo en forma inmediata a una situación realista (orden deductivo)
4. Proveer feedback oportuno, formativo y que agrega conocimiento

5. Proveer feedback que guía para la mejora y el estudio adicional
6. Presentar ejemplos y situaciones realistas, que favorecen la aplicación a la realidad del estudiante

La Tabla 20 presenta un checklist para verificar e incrementar el grado de interactividad de una pantalla de autoestudio

Tabla 20: Checklist de interactividad (autoestudio)

Factor	Grado (1= Muy Bajo, 2 = Bajo, 3= Medio, 4= Alto; 5= Muy alto)	Aspectos a mejorar Sugerencias concretas
1. El estudiante tiene una interacción cada 2 o 3 pantallas	1 2 3 4 5	
2. La interacción requiere al estudiante actividad intelectual superior	1 2 3 4 5	
3. La interacción requiere resolver problemas realistas y aplicables	1 2 3 4 5	
4. La interacción permite desarrollar habilidades aplicables al campo real	1 2 3 4 5	
5. La interacción es atractiva y no demasiado fácil o difícil para los conceptos o herramientas previas presentados	1 2 3 4 5	
6. El feedback es claro y preciso	1 2 3 4 5	
7. El feedback es estimulante y adecuado al nivel de madurez del participante	1 2 3 4 5	
8. El feedback es personalizado	1 2 3 4 5	
9. El feedback agrega contenido o conceptos valiosos y completa el aprendizaje	1 2 3 4 5	
10. El feedback agrega links, ilustraciones y recomendaciones para corrección	1 2 3 4 5	

Interactividad en colaborativo

A las condiciones de la interactividad definidas para actividades de autoestudio¹²⁷, la modalidad Colaborativa incorpora interacciones estructuradas y semiestructuradas entre estudiantes y entre éstos y el profesor facilitador, a través de recursos tales como:

1. Preguntas y consignas para discusión y elaboración en foros
2. Consignas de debate
3. Consignas de búsqueda en el Web o los materiales online
4. Elaboración y presentación de trabajos y proyectos individuales o grupales
5. Discusión y comentarios de aportes
6. Desarrollo y presentación de prototipos prácticos
7. Encuestas, paneles y otros mecanismos de investigación de opinión

La interactividad en la modalidad de formación Colaborativa se caracteriza por:

1. Organizar claramente la participación fijando estándares claros y adecuados
2. Definir claramente las áreas de trabajo, fuentes y plazos
3. Generar discusiones en foros que requieren investigación, lectura, análisis, elaboración y discusión por parte de los participantes
4. Generar debates basados en el análisis de la consigna y de los argumentos e información presentados por los pares
5. Generar discusiones en torno a temas aplicables, de valor agregado inmediato y visible para el estudiante
6. Estimular a los estudiantes a explorar el tema independientemente
7. El docente provee feedback de interés general y valor agregado
8. El docente modera la discusión sin avasallarla con su conocimiento

La Tabla 21 presenta un checklist para verificar e incrementar el grado de interactividad de una actividad Colaborativa.

¹²⁶ Checklist de interactividad de autoestudio en URL:
<http://www.expert2business.com/itson/Interactividadautoestudio.doc>

¹²⁷ Que deben ser consideradas al diseñar y evaluar los materiales de estudio previo de la modalidad Colaborativa

Tabla 21: Checklist de interactividad (colaborativo)

Factor	Grado (1= Muy Bajo, 2 = Bajo, 3= Medio, 4= Alto; 5= Muy alto)	Aspectos a mejorar Sugerencias concretas
1. Las instrucciones para el estudiante son claras y fáciles de encontrar	1 2 3 4 5	
2. Las secciones de trabajo están claramente señalizadas y explicadas	1 2 3 4 5	
3. Hay pautas claras del nivel de calidad de interacción deseado (número de palabras, fundamentación, estilo, referencias)	1 2 3 4 5	
4. Los participantes son estimulados o requeridos a responder a sus colegas en los foros	1 2 3 4 5	
5. Las preguntas o consignas para discusión son claras y bien estructuradas	1 2 3 4 5	
6. Las preguntas o consignas para discusión requieren investigación y lectura	1 2 3 4 5	
7. Las preguntas o consignas para discusión requieren elaboración personal	1 2 3 4 5	
8. Las preguntas o consignas para discusión requieren debate, síntesis de otras opiniones y aportes	1 2 3 4 5	
9. Las preguntas o consignas para discusión presentan problemas reales, de aplicación inmediata para el estudiante	1 2 3 4 5	
10. Las preguntas o consignas estimulan al estudiante a elaborar y/o agregar nuevos	1 2 3 4 5	

conceptos		
-----------	--	--

Descargar checklis¹²⁸t

Aplicación individual:

- Utilizando la Planilla de diseño D3¹²⁹ y siguiendo el modelo proporcionado, desarrolle el diseño de Actividades del participante, Productos a obtener y criterios de Evaluación para los siguientes objetivos:

Plan de Curso (Colaborativo)

Curso: Formación de profesores facilitadores Área: Educación a Distancia Fecha / Versión: 07/06/07, v.1.

Período	Objetivos: Al terminar este período, los participantes estarán en condiciones de:	Actividades del participante (Ref: Métodos ¹³⁰)			Productos a obtener o deliverables	Evaluación
		Individual	En Equipo	En clase general		
Semana 1	Identificar los diferentes tipos de e-learning					
Semana 2	Preparar presentaciones online					
Semana 3	Desarrollar preguntas para discusión asincrónica					
Semana 4	Conducir una clase sincrónica					

¹²⁸ Descargar checklist de interactividad colaborativa en URL:
<http://www.expert2business.com/itson/Interactividadcolaborativo.doc>

¹²⁹ Descargar planilla de Diseño D3 de URL:
<http://www.expert2business.com/Docs/Plandecursocolaborativo1.doc>

¹³⁰ Ver Capítulo 2, Tabla 7, Pág. 16 (Métodos Asincrónicos) y Tabla 8, Pág. 17 (Métodos Sincrónicos). Hemos utilizado en el ejemplo la numeración de estas tablas para facilitar la identificación de los métodos

- Utilizando el checklist de interactividad para autoestudio (Tabla 1), analice el siguiente curso de HTML básico (URL: <http://www.um.es/~psibm/tutorial/#t0>) e indique:

- a. El puntaje que tendría en los 10 factores de interactividad
- b. Cambios y mejoras que propondría para incrementar la interactividad.

Aplicación grupal

Con su equipo de diseño, desarrolle los siguientes componentes de diseño para su curso:

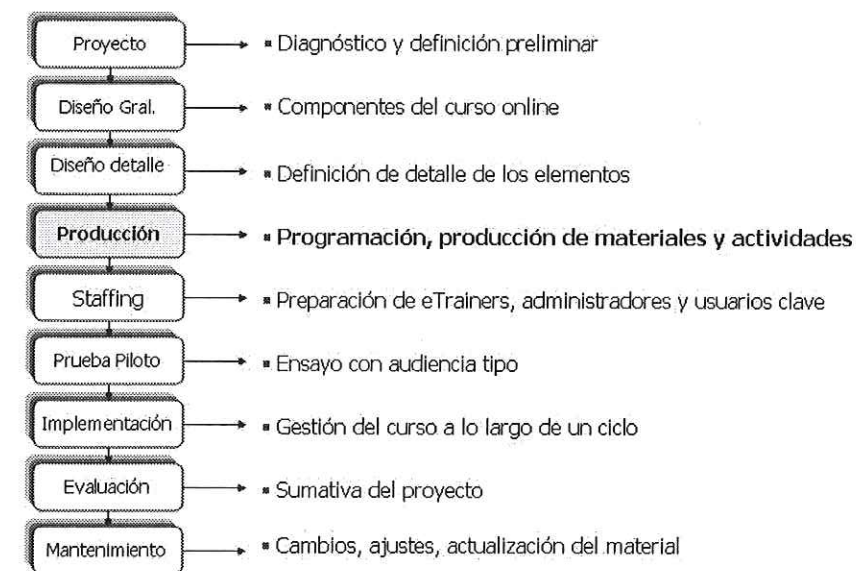
- Flujograma (si es de autoestudio) o
- Diseño de detalle de curso (si es colaborativo)

Capítulo 4 PRODUCCION

Concepto y proceso

Una vez definida en el *diseño de detalle* la navegación, estructura, ejercicios y pantallas del curso o programa online, a nivel de plan de curso colaborativo o Flujograma y storyboard de autoestudio, los autores del curso online deben *producir* las pantallas, textos, gráficas, imágenes, ejercicios, juegos, animaciones y tests requeridos por el diseño de detalle.

Figura 44: Pasos del desarrollo de un curso online



La producción de un curso online puede ser realizada enteramente por el mismo autor, utilizando herramientas especiales para producción conocidas como sistemas autores, o por un equipo en el cual participan además programadores a cargo de producir el código requerido y diseñadores gráficos que se ocupan de producir las imágenes y "look & feel" de las pantallas así como las animaciones, videos u otros elementos multimedia requeridos.

La tendencia creciente en la industria es utilizar sistemas autores que minimizan la necesidad de recurrir a equipos de programación y diseño gráfico numerosos, acelerando la producción e incrementando el control que