

Creación de contenidos digitales interactivos para mejora de la docencia

LUGAR: On Line / Aula Informática. Facultad de Ciencias.

CALENDARIO/ HORAS:

Nº de horas: 25

Horario: De 9:30 a 14:30

Fechas de celebración: 17 al 21 de enero de 2022

INSCRIPCIÓN: se solicita enviando un correo electrónico al coordinador del curso (ccdi@ugr.es) incluyendo los siguientes datos: - Nombre y apellidos – DNI – Email – Centro - Departamento.

IMPORTANTE: Asistencia obligatoria al 80 % de las horas de docencia. Las personas admitidas en una acción formativa que no asistan a la misma, sin haber cursado una renuncia previa hasta 48 horas antes del comienzo de la primera sesión de la actividad, o se ausenten una vez comenzada, no podrán participar en ninguna otra actividad formativa organizada o subvencionada por la Unidad en el presente curso académico.

CONTENIDOS:

El curso permite generar contenidos digitales interactivos de calidad a partir de archivos en Word de una forma sencilla y similar a la generación de un PDF o haciendo uso de la herramienta eXeLearning que permite crear páginas web en base a XHTML sin necesidad de tener conocimientos de programación. Para ello se utiliza la herramienta Wimba Create en el primer caso o la herramienta eXe Learning, que permite obtener contenidos interactivos y material multimedia que se pueden utilizar en la plataforma de recursos de apoyo docente PRADO utilizada en la Universidad de Granada, en plataformas moodle o en cualquier servidor de páginas web.

UNIDAD 1. Generación de contenidos mediante Wimba Create

1.1. ¿Qué es Wimba Create?

1.2. Instalación de Wimba.

1.3. El entorno de Wimba Create.

1.4. Ejemplo de creación de contenidos interactivos.

- 1.4.1. Introducción

- 1.4.2. Añadir contenido

- 1.4.3. Estilos

- 1.4.4. Resalte de contenido

- 1.4.5. Insertar tablas. Aplicar estilos a tablas



- 1.4.6. Insertar imágenes. Tipos de imágenes y formatos.
- 1.4.7. Insertar contenido multimedia.
- 1.4.8. Uso de imágenes y contenido multimedia en las ventanas emergentes
- 1.4.9. Insertar enlaces externos.
- 1.4.10. Metadatos. Añadir, editar y perfiles.
- 1.4.11. Configuración general del curso. Accesibilidad, navegación y contenido.

1.5 Tablas y sus limitaciones

1.6 Hipervínculos

1.6.1 Enlaces a archivos

1.6.2 Hipervínculos a páginas externas

1.6.3 Hipervínculos a una misma página

UNIDAD 2. Incluyendo contenido interactivo con Wimba Create

2.1. Creando contenido interactivo

2.1.1 Insertando contenido multimedia

2.1.2 Ventanas emergentes (Popups)

2.1.3 Flashcards

2.1.4 Insertando Frames

2.2 Conversión de una presentación PowerPoint a Flash

2.3 Insertando la actividad de la pantalla del PC

2.4 Creación de preguntas de autoevaluación

2.5 HotPotatoes

UNIDAD 3. Insertando elementos en Wimba Create a partir de herramientas externas

3.1 Insertando vídeos y presentaciones

3.2 Configuración de parámetros de iFrame

3.3 Insertando presentaciones de slideshare

3.4 Insertando Widgets

3.5 Insertando tablas en HTML



3.6 Tablas en HTML con otras herramientas

3.6.1 Tablas en HTML con NVU

3.6.2 Tablas en HTML con Kompozer

3.7 Formato de conversión

3.8 Generando contenido

3.8.1 Importando contenido en moodle

3.8.2 Importando contenido desde nuestro espacio web

UNIDAD 4. EXeLearning

4.1 Instalación

4.2 Estructura, menú principal y área de trabajo

4.3 Editor de texto (hipervínculos, editor html, efectos, etc.)

4.4 Texto, tareas y actividades interactivas

4.5 Cuestionarios y banco de preguntas

4.5 Opciones de exportación

NÚMERO DE PLAZAS: 25

PROFESORADO PONENTE Y COORDINACIÓN: Pedro García Fernández. Departamento de Electrónica y Tecnología de Computadores.