



**Universidad de Puerto Rico
Recinto Universitario de Mayagüez
Decanato de Asuntos Académicos
División de Educación Continua y Estudios Profesionales**



Prontuario

Diseño y creación de materiales educativos para cursos en línea

Profesor: José R. Ferrer López, Ed.D.

Correo electrónico: jose.ferrer2@upr.edu

Portal de la clase: <http://decep.upr.edu>

Duración: 7 semanas

Horas semanales: 3 horas

Total de horas contacto: 21 horas

Oficina: SH 401 (ext. 3054, 3058)

Horas de oficina: Horas de oficina: M y J de 7:45am a 9:45 am, V de 1:00-3:00pm (comunicarse para cita).

Descripción del curso:

(Español)

Se explica y describe los pasos en el diseño y creación de materiales educativos para cursos en línea. Se describen las características ideales desde el punto de vista pedagógico para cada uno de estos materiales y su efecto en el aprendizaje efectivo, según la evidencia empírica. Se presentan y discuten herramientas y programas disponibles para facilitar la creación de estos materiales digitales. Se planifican y crean, a manera de práctica, algunos de estos materiales digitales tales como audio, infogramas, voice-overs, videos, y screencasts, entre otros.

(English)

The steps in designing and creating educational materials for online courses are described and explained. The ideal characteristics, from a pedagogical point of view, are described for each of these materials and their effect on learning, according to empirical evidence. Tools and applications available to facilitate the creation of these digital materials are presented and discussed. Various of these digital materials (e.g. audio, infographs, voice-overs, videos, screencasts) will be planned and created as practice.

Objetivos:

A través y como resultado de las actividades del curso los estudiantes:

1. Describirán y explicarán cada uno de los pasos en el diseño y creación de materiales educativos para cursos en línea.
2. Mencionarán y enumerarán las características ideales, desde el punto de vista pedagógico, para cada uno de los tipos de materiales.
3. Discutirán el efecto, en el aprendizaje, de cada uno de los materiales digitales mencionados, según la evidencia empírica.
4. Identificarán y discutirán herramientas y programados disponibles para facilitar la creación de estos materiales digitales.
5. Diseñarán y crearán, a manera de práctica, ejemplos de estos materiales digitales.

Bosquejo (es un recurso, puede cambiar dependiendo del desarrollo y necesidades del grupo)

Temas a cubrir	<i>Fechas</i>	<i>Horas contacto</i>
Tema 1 Discusión del prontuario Fundamentos del diseño Principios y elementos de las artes Fundamentos del aprendizaje por multimedios	Lección abre el 10 de enero, cierra el 16 de enero.	3
Tema 2 Proceso de diseño Creatividad Atención plena (Mindfulness) Solución de problemas Pensamiento de diseño (Design Thinking)	Lección abre el 17 de enero, cierra el 23 de enero.	3
Tema 3 Papel digital Manuales, tutoriales, revistas y libros Presentaciones electrónicas Programados para creación de papel digital	Lección abre el 24 de enero, cierra el 30 de enero.	3
Tema 4 Fotos, imágenes y gráficos Programados para trabajar con fotos, imágenes y gráficos	Lección abre el 31 de enero, cierra el 6 de febrero.	3
Tema 5 Audio Producción de audio Formatos de audio Tipos de audio Conferencia Conversación Entrevista	Lección abre el 7 de febrero, cierra el 13 de febrero.	3

Ambiente físico (acústica) Equipo para grabación de audio Programas para edición de audio		
Tema 6 Video Producción de video Formatos de video Tipos de videos Video presentación (voiceover) Video presentación avanzada (voiceover+video del instructor) Video instruccional Entrevista Mini documental Animaciones Toma de pantalla (screencast) Equipo para grabación de video Programas para edición de video Efecto croma	Lección abre el 14 de febrero, cierra el 20 de febrero.	3
Tema 7 Técnicas de pre-producción: Personal Guión (storyboarding) Matríz de producción Preparando a los participantes Selección del ambiente Técnicas de producción: Organización estratégica (lo primero no tiene que serlo) Props Vestimenta Tomas Identificación de archivos Uso de música Uso de efectos Créditos	Lección abre el 21 de febrero, cierra el 27 de febrero.	3
Proyecto final	Abre el 21 de febrero y se extiende hasta el 6 de marzo.	
	<i>Total de horas</i>	21

Estrategias instruccionales:

1. Video presentaciones
2. Video conferencias
3. Video capturas de pantalla

4. Lecturas y video recomendados
5. Discusiones y foros en línea
6. Tareas prácticas
7. Otros

Recursos:

1. Computadora
2. Programados
3. Internet
4. Videos
5. Lecturas
6. Moodle

Evaluación:

Discusiones y foros en línea	Ver rúbricas
Tareas	Ver rúbricas
Pruebas cortas	Varias
Examen final-final	

Aclaratoria sobre las tareas y la evaluación:

Las discusiones tienes dos fechas de entrega, una para el argumento inicial y otra para los comentarios a los pares. La fecha de cierre oficial de la tarea es el día antes de que se cumpla una semana de asignada. El argumento inicial debe estar publicado dos días antes de esta última fecha. Esto permite tiempo de lectura y reacción sobre el trabajo publicado a los pares.

Las pruebas vencen el día antes de que se cumpla una semana de la publicación de las mismas.

Todos los instrumentos de evaluación están ponderados en base a su puntuación máxima individual y se acumulan según sean calificadas por los puntos obtenidos y adjudicados. Ningún instrumento o grupo de instrumentos tiene un valor mayor peso que no sea basado en su puntuación máxima, incluyendo el examen final. Durante el curso se observará que se otorga mayor importancia (puntuación) a las tareas y trabajos, que a las pruebas objetivas.

Sistema de calificación: Cuantificable (Letra):

Curva:

A	100%-90%
B	89%-80%
C	79%-70%

D	69%-60%
F	59%-0

Código de honor:

Este código será aceptado por el estudiante dentro de la plataforma de la clase.
Dice así:

Al matricularme en este curso acepto que:

1. Solo yo accederé a mi cuenta en la plataforma en línea del curso con mi nombre de usuario y contraseña.
2. Mis contestaciones a pruebas cortas, exámenes y trabajos son producto de mi esfuerzo como estudiante y no de nadie más.
3. No haré disponibles a nadie las contestaciones a pruebas cortas, exámenes y trabajos a menos que esto sea instruido por el profesor del curso. Esto incluye las contestaciones creadas por mi o por el profesor.
4. No me involucraré en ninguna otra actividad que deshonestamente mejore los resultados de mi trabajo o que mejore/dañe los resultados de otros.

Instrucciones generales

El primer día de clases se hace disponible, lee, y discute este prontuario. Luego de la primera clase estará disponible para todos los estudiantes 24/7 en el portal. Durante la primera lección se orienta y se realizan tareas para que el participante entienda como trabajar en el portal. Todas las semanas hay tareas por hacer. Si el estudiante tiene dudas debe comunicarse con el profesor. Las dudas pueden ser aclaradas por medio de las comunicaciones en la plataforma de la clase. De requerirlo y mediante cita se puede acordar una video conferencia. El tiempo que se ofrece para la tareas y pruebas que se realizan es extenso por lo tanto las fechas de entrega son firmes.

Referencias recientes:

Ferrer, J. (2017). *Diseño y creación de materiales educativos: guía de lo mínimo a lo óptimo para cursos en línea*. Amazon Digital Services, LLC.

Costello, V., Youngblood, S. y Youngblood, N. (2012). *Multimedia Foundations: Core Concepts for Digital Design*. Focal Press; 1 edition.

O'Connor, Z. (2014). *Elements and Principles of Design*. Design Research Associates, Sydney.

Pelet, J. E. (2013). *E-Learning 2.0 Technologies and Web Applications in Higher Education*. IGI Global; 1 edition.

Integridad Académica:

La Universidad de Puerto Rico promueve los más altos estándares de integridad académica y científica. El Artículo 6.2 del Reglamento General de Estudiantes de la UPR (Certificación Núm. 13, 2009-2010, de la Junta de Síndicos) establece que “la deshonestidad académica incluye, pero no se limita a: acciones fraudulentas, la obtención de notas o grados académicos valiéndose de falsas o fraudulentas simulaciones, copiar total o parcialmente la labor académica de otra persona, plagiar total o parcialmente el trabajo de otra persona, copiar total o parcialmente las respuestas de otra persona a las preguntas de un examen, haciendo o consiguiendo que otro tome en su nombre cualquier prueba o examen oral o escrito, así como la ayuda o facilitación para que otra persona incurra en la referida conducta”. Cualquiera de estas acciones estará sujeta a sanciones disciplinarias en conformidad con el procedimiento disciplinario establecido en el Reglamento General de Estudiantes de la UPR vigente.

Anejos a este prontuario:

Si ___

No__