



Alejandro Ramírez Monroy

Es licenciado en Ciencias de la Comunicación, egresado de la Universidad del Claustro de Sor Juana, dedicado al diseño editorial desde 1996. Cuenta con 23 años de experiencia en la docencia de artes gráficas, diseño editorial y uso de las aplicaciones de Creative Suite de Adobe. Recibió el Premio Iberoamérica a la Excelencia Docente 2023, otorgado por SOBRAMFA-A Associação Acadêmica Panamericana de Medicina Familiar. Actualmente es cofundador de 4exelixa.com, despacho dedicado al diseño, la edición y capacitación en temas relacionados con la producción editorial impresa y digital.

 editamos CIF

 editamos CIF

 editamos CDP

Para afiliados a la CANIEM todas las actividades académicas tienen 15% de descuento.

La cantidad de inscritos determinará un descuento de hasta 25%.

Pagos a meses sin intereses, pago a través de PayPal, transferencia bancaria y depósito.

Introducción: Los Objetos Digitales de Aprendizaje SCORM (Sharable Content Object Reference Model) hacen alusión a un conjunto de estándares y especificaciones que permiten crear objetos pedagógicos estructurados para facilitar la portabilidad de contenido de aprendizaje y así poder compartirlo y reusarlo.

Objetivos: Conocer los conceptos básicos de los Objetos Digitales de Aprendizaje (ODA) y su utilización en línea. Comprender el funcionamiento de SCORM y cómo se integra con las plataformas virtuales de enseñanza. Desarrollar habilidades para optimizar la eficacia de los ODA para aprender en línea.

Dirigido a: Generadores de contenido, docentes, diseñadores, diseñadores instruccionales, editores y personas interesadas en generar ODA.

Requisitos: Computadora y acceso a internet.

Temario:

- ¿Qué son los Objetos Digitales de Aprendizaje con SCORM?
- Importancia de los objetos digitales de aprendizaje en el aprendizaje en línea
- Evolución de los objetos digitales de aprendizaje
- Arquitectura y estructura de SCORM
- Comunicación y seguimiento de los datos de aprendizaje
- Especificaciones técnicas de SCORM
- Compatibilidad de SCORM con diferentes plataformas virtuales de aprendizaje
- Creación de objetos digitales de aprendizaje con SCORM
- Herramientas y recursos para crear objetos digitales de aprendizaje con SCORM
- Desarrollo y pruebas de objetos digitales de aprendizaje con SCORM
- Optimización y mejora de la calidad de los objetos digitales de aprendizaje con SCORM
- Integración de objetos digitales de aprendizaje con plataformas virtuales de aprendizaje usando SCORM
- Configuración y personalización de la integración
- Monitoreo y seguimiento del progreso de los estudiantes
- Feedback, recompensas y evaluación
- Gamificación
- Conclusiones
- Perspectivas futuras de los objetos digitales de aprendizaje y SCORM

Fechas: 14, 15, 16, 17, 21 y 22 de octubre

Horario: de 18:00 a 20:00 horas

Duración: 12 horas

Inversión afiliados CANIEM: \$2,100 (incluye IVA)

Inversión no afiliados: \$2,300 (incluye IVA)

INFORMES

Centro de Innovación y Desarrollo Profesional para la Industria Editorial, S. C.

Leticia Arellano Arriaga / Coordinadora de Gestión Académica

leticia.arellano@editamos.com.mx / (55) 7537 8695 / www.editamos.com.mx