

UADE
VIRTUAL



CAPACITACIÓN Y DESARROLLO

UVA 7
Roles proyecto e-learning



El desarrollo de contenidos que se presenta a continuación es una selección editada y compilada ad hoc, sobre la base de la bibliografía citada al pie, para ser utilizado exclusivamente como material de estudio de **UADE Virtual**.

Ha sido realizado por la profesora:



Lic. Verónica Saiz



ROLES EN PROYECTOS DE E-LEARNING

Los proyectos de *e-learning* requieren la conformación de un equipo de trabajo que incluya tanto **personas internas de la compañía como personas externas**, ya que demandan perfiles con un **alto nivel de especialización**, que por lo general no es posible encontrar en el interior de la misma empresa.

Estos roles son:

- coordinador del proyecto,
- experto en contenido,
- diseñador didáctico,
- diseñador gráfico,
- programador.

Conozcamos las funciones que cada uno de ellos cumple dentro de este tipo de proyecto:

ROL	FUNCIONES
➤ Coordinador del proyecto	<ul style="list-style-type: none">➤ Define la interfaz➤ Define el equipo de trabajo: expertos en contenidos, diseñadores didácticos, diseñadores gráficos, programadores➤ Contacta expertos y diseñadores➤ Coordina encuentros de trabajo➤ Revisa los recursos disponibles, el soporte para el delivery (diskette, CD, red) del producto, para definir (con el programador) la tecnología más adecuada➤ Audita las distintas instancias del desarrollo

<ul style="list-style-type: none">➤ Experto en contenido	<ul style="list-style-type: none">➤ Aporta el dominio del contenido➤ Aporta material de soporte
<ul style="list-style-type: none">➤ Diseñador didáctico	<ul style="list-style-type: none">➤ Toma y analiza el contenido que el experto en contenido aporta➤ Define el mapa conceptual➤ Elabora el storyboard conceptual con vínculos➤ Elabora el storyboard detallado (con el formato exacto de pantalla)➤ Entrega texto totalmente desarrollado con "sugerencias" gráficas soporte
<ul style="list-style-type: none">➤ Diseñador gráfico	<ul style="list-style-type: none">➤ Diagrama las pantallas del curso a partir de la interfaz definida, las sugerencias aportadas por el diseñador didáctico y sugerencias propias a partir de lo desarrollado en el contenido
<ul style="list-style-type: none">➤ Programador	<ul style="list-style-type: none">➤ Programa en función de lo definido en el storyboard conceptual y el storyboard detallado➤ Customiza la plataforma➤ Programa vínculo con la plataforma