

Librería
Bonilla y Asociados
desde 1950



Título: Diseño, Produccion e Implementacion de E-Learning:
Metodologia, Herramientas y M

Autor: Bernardez, Mariano L.

Precio: \$416.00

Editorial:

Año: 2007

Tema:

Edición: 1ª

Sinopsis

ISBN: 9781434321084

Este libro es un tratado conceptual comprensivo y un manual práctico de consulta y aplicación para quienes participan en el diseño, desarrollo, implementación y evaluación de proyectos de e-learning: gerentes, líderes de proyecto, diseñadores educativos, diseñadores gráficos, autores de contenidos, programadores, instructores y facilitadores online y muy particularmente, usuarios. El Capítulo 1 presenta los conceptos y modalidades de e-Learning, su evolución histórica, posibilidades y resultados El Capítulo 2 expone la metodología para plantear el diseño general de un proyecto o programa de e-learning y las herramientas y materiales para desarrollar un plan general de eLearning El Capitulo 3 introduce las herramientas y métodos para el diseño de detalle de eLearning de autoestudio y colaborativo, con ejemplos y actividades de autoaprendizaje de cada paso. El Capitulo 4 presenta un panorama comprensivo y actualizado de toda la gama de herramientas y software de produccion de eLearning con instrucciones paso a paso para su autoaprendizaje El Capitulo 5 introduce nuevas tecnologías Net 2.0 como blogs, wikis, podcasts, videoconferencias, mensajeros instantáneos, aulas y oficinas virtuales, en las que se combinan procesos de aprendizaje con procesos de trabajo colaborativo. La seccion Referencias incluye un detalle de toda la bibliografía clave de consulta para el especialista y de los enlaces y herramientas tecnológicas de aplicación La sección Herramientas incluye las herramientas de diseño educativo para las diferentes etapas presentadas en el libro Los materiales impresos se complementan con mas de 500 herramientas de desarrollo, bases de conocimientos, cursos, encuestas de autodiagnostico y diagnostico organizacional y ejercicios online que permiten al lector aplicar, desarrollar y probar todos los conceptos presentados.