



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

E-DESK

Digital & Entrepreneurial Skills
for European teachers

Guía del MOOC Digital y Multimedia



Editorial
Universidad
Cantabria



LUT
Lappeenranta
University of Technology



GUIA DEL MOOC DIGITAL Y MULTIMEDIA

INDICE

MOOC e-DESK	4
Introducción. El MOOC de e-DESK	4
VISIÓN GENERAL	5
ESTRUCTURA DEL MOOC	12
Página de entrada al MOOC	12
Cabecera del MOOC y video de introducción	16
Introducción	17
Competencias, habilidades y valores en general	19
Desarrollo de competencias emprendedoras	21
Requisitos del mundo real para las competencias emprendedoras	23
Enfoques pedagógicos relevantes	25
Evaluación de las competencias digitales de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes y el personal	28
Concepto y herramienta de diseño de aprendizaje	30
Recursos didácticos	32
Evaluación y aseguramiento de la calidad	34
Modelos de enseñanza y aprendizaje	36
Perfeccionamiento personal	38
Material multimedia	41
ANEXOS	47
Anexo 1. GUÍA BÁSICA PARA GRABAR VIDEOS	47
INTRODUCCIÓN	47
PRIMEROS PASOS	48
PLANIFICACIÓN	48
DIRECTRICES PARA LA GRABACIÓN DE VÍDEO	49
Elegir el tema principal	49
Material de grabación	49
Medidas	51
Calidad	51
Formato	52
Composición	52
Fondos	53
Iluminación	53

CONSEJOS	54
ESTRUCTURA DE VIDEO	55
Cover/Intro	55
Inicio de la reproducción del vídeo	55
Reproducción de vídeo	56
Uso de recursos visuales	56
Logotipos y tipos de licencia	57

Introducción. El MOOC e-DESK

En el marco del proyecto e-Desk (Digital and Entrepreneurial Skills for European Teachers), una intervención cofinanciada por la Unión Europea a través del programa Erasmus+, se desarrolló un MOOC (Massive Open Online Course) como parte de la Formación Digital.

Teniendo en cuenta que el COVID-19 no solo nos obligó a cambiar la forma en que solíamos aprender y enseñar; este MOOC fue construyendo retomando también diferentes metodologías pedagógicas teniendo en cuenta esta nueva forma de vivir.

e-DESK es una formación universitaria híbrida, fomentando estas competencias digitales y empresariales de profesores y alumnos, ya que la pandemia ayudó a identificar o valorar la necesidad latente de desarrollar estas habilidades que tanto demanda la sociedad y que deben ser puestas en práctica para los jóvenes de la Unión Europea, especialmente en el ámbito universitario.

Este documento pretende ser una guía sobre cómo desarrollar un curso MOOC similar al que se ha llevado a cabo a través de la plataforma MiriadaX (con dos ediciones diferentes <https://miriadax.net/>) durante la ejecución del proyecto, en el Aula Virtual de la Universidad de Cantabria (plataforma cerrada solo disponible para la formación del profesorado de cada socio <https://moodle.unican.es/>), la plataforma de aprendizaje FOI (que sigue abierta si quieres asistir a nuestro MOOC <https://learn.foi.hr/>) y también los contenidos se pueden visitar en la plataforma NAU (<https://www.nau.edu.pt/en/course/digital-and-entrepreneurial-teachers-for-a-fast-changing-world/>).

El lector también encontrará imágenes y ejemplos de cómo este completo MOOC se está preparando para ser replicado en cualquier plataforma LMS y seguir ofreciendo los mismos materiales de calidad. Asimismo, vamos a tratar de mostrar algunos resultados estadísticos dentro del Anexo I - BREVE ANÁLISIS ESTADÍSTICO resultantes de la primera ejecución de este MOOC en las diferentes plataformas mencionadas anteriormente. La información se recopiló no solo cuando finalizó esta primera edición del curso, sino también durante el proceso de realización, y los conocimientos aportados han sido esenciales para la mejora de esta guía.

VISIÓN GENERAL

El programa e-Desk incluye una parte online (en formato MOOC) realizada mediante actividades piloto en las Universidades de Cantabria (UC), Universidad Tecnológica de Lappeenranta-Lahti (LUT), Universidade Nova de Lisboa (UNL) y Universidad de Zagreb (FOI).

En esta primera implementación, el MOOC se ha entregado en dos plataformas diferentes.

Primero en Aula Virtual Universidad de Cantabria (<https://moodle.unican.es/login/index.php>), esto para la formación específica del profesorado para cada socio y de cara a la fase de formación del personal.

Module	Progress
Introduction	20%
Competences, skills and values in general	20%
Developing entrepreneurial competences	20%
Real world requirements entrepreneurial competences	20%
Relevant pedagogical approaches	20%
Evaluating the digital teaching and learning skills of students and staff	40%
Learning design concept and tool	20%
Learning resources	100%
Evaluation and quality assurance	100%
Delivery models of teaching and learning	40%
Further personal development	20%

Imagen 1: MOOC e-Desk en la plataforma Aula Virtual de la Universidad de Cantabria (elaboración propia)

Esto fue fundamental para comprender y mejorar los materiales de acuerdo con esta primera experiencia de los usuarios. El Aula Virtual de la Universidad de Cantabria es una plataforma privada y se decidió utilizarla en primer lugar porque este espacio utiliza Moodle, al igual que MiriadaX y otros espacios de formación virtual asociados, por lo tanto permite la creación y construcción de un curso en esta plataforma, probarlo en un espacio más controlado y con los permisos suficientes para transformar la experiencia, y luego portarlo a cualquier otra plataforma de una manera más fácil.

Esto nos ayudó a mejorar los materiales y hacer algunos cambios como distribuir los materiales de manera diferente, cortar algunos videos de acuerdo con el concepto y el tema explicado. Mejorar algunas actividades peer-to-peer y verificar la fluidez de la prueba como mencionaron los usuarios. Con esta retroalimentación, se mejoró el MOOC y los materiales y eso permite crear una copia de seguridad del curso flexible y disponible para agregar en cualquier otra plataforma de Moodle.

La segunda parte de esta primera fase consistió en importar e implementar nuestro MOOC en la plataforma MiriadaX. Miriadax (<https://miriadax.net/>) es una plataforma de habla hispana que ofrece cursos tipo MOOC, cuenta con más de 6,5 millones de usuarios, más de 3.500 profesores y más de 900 cursos publicados. (UNAD, 2022).

Esta plataforma fue creada en 2012 como un acuerdo entre Telefónica (la mayor compañía de telecomunicaciones de España) y Universia (Fundación Educativa del Banco Santander), aunque ahora pertenece únicamente a Telefónica, a través de su filial Telefónica Education Digital (TED). Como se mencionó anteriormente, ahora esta plataforma funciona con Moodle (una versión personalizada y mejorada de la misma) pero en el pasado la plataforma se desarrolló internamente e incluye características similares a otras plataformas como Coursera, edX o Future Learn; Páginas de contenido, vídeos integrados, actividades de evaluación, foros, preguntas frecuentes, cuestionarios, etc. El uso de Moodle MiriadaX permite utilizar diferentes y enriquecer actividades como H5P, Talleres, etc.

Hoy en día, MiriadaX es la plataforma de MOOC líder en el mundo de habla hispana. Cuenta con 85 universidades asociadas y cientos de cursos en español, portugués e inglés. Hasta 2018, la plataforma solo estaba disponible en español, pero ahora también está disponible en inglés y portugués.

The screenshot displays the MIRIADAX MOOC interface. At the top, the course title is "Digital and Entrepreneurial Teachers for a Fast-Changing World". Below the title, there is a navigation bar with "Dashboard", "My courses", and "Digital and Entrepreneurial Teachers for a Fast-Changing World". A progress indicator shows "Overall progress % 15".

The main content area features a banner for "eDesk" and a video player for "UC eDesk Digital and Entrepreneurial Skills". Below the video, there is a section for "Certificate of Completion 'Digital and Entrepreneurial Teachers for a Fast-Changing World'". This section includes a list of requirements for the certificate and "Passing Criteria".

The "Passing Criteria" section lists:

- Completing all the activities identified as compulsory.
- Obtaining 100% in all the compulsory quizzes.
- Remember that you must at least visit each activity, even if it's not mandatory, so that it's marked in the progress.
- You have two ways to know how you are progressing in your MOOC: 1) by the percentage of progress of each module 2) by the percentage of overall progress. If you see that something is missing to complete, enter all the activities of each module. You have to see the circle of each activity with the check in green so that you know that it is marked as completed, if the circle is in grey you have not completed this activity.

Below the criteria, there is a "Comparar certificado de superación" section with a grid of activity progress cards:

Activity	Progress
Introduction	40%
Competences, skills and values in general	22%
Developing entrepreneurial competences	0%
Real-world requirements for entrepreneurial competences	0%
Relevant pedagogical approaches	0%
Evaluating the digital teaching and learning skills of students and staff	0%
Learning design concept and tool	0%
Learning resources	70%
Evaluation and quality assurance	50%
Delivery models of teaching and learning	0%
Further personal development	33%

The footer contains the MIRIADAX logo, navigation links for "Training", "Courses", and "Strategies"; social media icons for "Follow us on"; and a "Legal" section with links for "Privacy Policy", "Legal notice", "Cookies policy", and "General conditions". A "Help" section with a "Support" link is also present.

Imagen 2: MOOC eDesk en la plataforma MiriadaX (elaboración propia)

En esta plataforma este MOOC tuvo dos ediciones diferentes. Una vez finalizada esta primera fase sobre MiriadaX, el consorcio decidió abrir el MOOC en otras dos plataformas diferentes con la ayuda y el apoyo de nuestros socios de NOVA y FOI.

En el caso de FOI, la implementación del MOOC fue rápida, debido a que también utilizan Moodle como plataforma de Aula Virtual, por lo que los pasos para replicar el MOOC fueron:

1. Aplicar una copia de seguridad del curso MOOC en la plataforma UC.
2. Una vez finalizada la copia de seguridad, se descargó el archivo (en el formato de archivo específico para Moodle: mbz).

3. El archivo se envió al personal de FOI y se cargó en su plataforma. Las únicas especificaciones a tener en cuenta son tener los siguientes plugins instalados en Moodle:

1. **FORMATO DE MOSAICOS**¹: Que permite crear una cuadrícula similar específica y también permite mostrar el progreso de cada mosaico y del curso en general.
2. **H5P**²: H5P permite crear actividades interactivas y muy completas para aumentar el engagement de los participantes. Si esta herramienta se ejecuta en versiones antiguas de Moodle, es necesario instalarla como un complemento. Para las versiones 3.9 o posteriores de Moodle, H5P es parte del núcleo.

Una vez que el curso fue cargado y verificado, el personal de FOI permite la inscripción automática para los usuarios que solo tienen que registrarse en la plataforma. En este caso es fácil ver que los MOOC mantienen las mismas propiedades que en el resto de plataformas de Moodle.

The screenshot displays the Moodle course interface for 'E-Desk: Digital and Entrepreneurial Teachers for a Fast-Changing World'. At the top, there is a navigation bar with 'foi' and 'Home Dashboard My courses'. Below this, the course title is prominently displayed. A video player is embedded, showing the course introduction video. Below the video, there is a grid of course modules, each with an icon and a title. The footer contains copyright information for the Faculty of Education and Informatics, Universidad de Sevilla.

¹ Más información disponible en: https://moodle.org/plugins/format_tiles

² Más información disponible en: <https://h5p.org/>

Imagen 3: MOOC eDesk en la plataforma FOI (elaboración propia)

Para la plataforma NAU (<https://www.nau.edu.pt/en/>) el proceso fue diferente. Esta plataforma está disponible en portugués e inglés.

NAU es un proyecto en línea, pionero a nivel nacional portugués, para apoyar la educación y la formación, dirigido a grandes audiencias.

La plataforma NAU es un servicio desarrollado y gestionado por la Unidad FCCN de la Fundación para la Ciencia y la Tecnología (FCT) que permite la creación de cursos en formato MOOC (Massive Open Online Course), es decir, cursos abiertos y accesibles para todos, producidos por entidades reconocidas y relevantes de la sociedad, con la participación de miles de personas.

Esta plataforma forma parte de las acciones transversales de la iniciativa Portugal INCoDe.2030 mediante la promoción del desarrollo digital, la inclusión digital y la alfabetización, la educación y la cualificación de la población activa. INCoDe.2030 encuentra en NAU una herramienta que contribuye a un mayor acceso al conocimiento y al desarrollo de competencias, haciendo que la población esté más cualificada.

La financiación del proyecto NAU procede del Fondo Europeo de Desarrollo Regional de la Unión Europea y del Programa Operativo Comunitario COMPETE 2020, en el marco del Marco Portugal 2020, con número de proyecto 02/SAMA2020/2016.³

NAU no es Moodle, por lo que este fue el primer ejemplo disponible para reflejar la flexibilidad y capacidad de replicar el MOOC y los contenidos.

El curso se migró a esta plataforma, transponiendo solo las opciones que no estaban disponibles, específicamente las actividades per to per, las cuales fueron recreadas como un foro para mantener la parte de interacción entre los participantes que se planteó en dichas actividades.

En cuanto a la parte visual, se mantuvo el formato con el que la plataforma permite trabajar, aunque no está en formato de cuadrícula, es un formato temático bastante claro que permite a los participantes ver el progreso y guardar puntos de acceso para retomarlo desde donde terminó el alumno en su última entrada al curso.

³ Más información disponible en: <https://www.nau.edu.pt/en/about/>

El resto de actividades y la esencia del MOOC se mantienen intactas y su alcance se ha visto incrementado al formar parte de esta plataforma.

The screenshot shows the NAU eDesk interface for a MOOC. At the top, there are navigation tabs for 'Course', 'Progress', 'Dates', and 'Discussion'. The main content area is titled 'Digital and Entrepreneurial Teachers for a Fast-Changing World'. A search bar and a 'Resume Course' button are located at the top right. Below the title, there is a list of course topics with expandable arrows. The topics are: Introduction, Competences, skills and values in general, Developing entrepreneurial competences, Real-world requirements for entrepreneurial competences, Relevant pedagogical approaches, Evaluating the digital teaching and learning skills of students and staff, Roadmap and learning outcomes, TEL - Technology enhanced learning, How can I use digital skills to improve learning in my institution?, Final test (1 Question), Mandatory Activity, Learning design concept and tool, Learning resources, Evaluation and quality assurance, Delivery models of teaching and learning, and Further personal development. On the right side, there are sections for 'Course Tools' (Bookmarks), 'Upcoming Dates' (Nov 21, 2023), and a 'Course ends' notification. The footer contains logos for NAU, Communication, Legal, and Siga-nos, along with various accreditation logos like CIMPETE 2020, INCoDe.2030, and PORTUGAL DIGITAL.

Image 4: MOOC eDesk on NAU platform (source own elaboration)

Una vez concluida esta primera fase, los contenidos del MOOC se han puesto a disposición alternativamente para su consulta y/o reutilización en la página web del proyecto e-Desk siguiendo la misma estructura que se describe a continuación. <https://edeskeurope.eu/e-desk-mooc/>

Además, el MOOC todavía está disponible en las plataformas FOI y NAU.

El curso MOOC propuesto para el proyecto de eDesk consta de 10 módulos con contenido, más un módulo introductorio 0.

El MOOC en su totalidad está diseñado para ser realizado de forma autónoma e implica entre 20 y 30 horas totales de trabajo. Es importante aclarar que todos los módulos han estado completamente disponibles para los estudiantes desde el primer hasta el último día del MOOC. El único requisito para poder completar el MOOC es completar las actividades marcadas como obligatorias, en este caso las diferentes pruebas disponibles al final de cada módulo.

Estas horas totales consideran no solo la lectura de la información contenida en los módulos y el visionado de las píldoras de vídeo, sino también las lecturas complementarias y los vídeos propuestos, la realización de las actividades de evaluación (test) y la participación en los foros.

Para mostrar la estructura principal del MOOC vamos a utilizar las imágenes de la plataforma Moodle como ejemplo de cómo implementar este curso.

ESTRUCTURA DEL MOOC

Como se mencionó anteriormente, este MOOC fue diseñado para ser flexible y replicable para otras instituciones / organizaciones y esta parte de las Guías Digitales cómo el orden y los materiales utilizados para crear este MOOC.

La plataforma podría cambiar, pero cada institución debe mantener la esencia de este MOOC y seguir los pasos recomendados en este documento.

Página de entrada del MOOC

Como mencionamos, la plataforma podría cambiar, pero recomendamos tener una página de entrada donde los participantes puedan encontrar la información básica antes del paso de inscripción.

Para ello recomendamos añadir información esencial del MOOC como:

1. Título del MOOC
2. Breve descripción
3. Duración: Puede ser el total o dividir por horas para los materiales y para el esfuerzo.
4. Fechas: Para la inscripción, duración del curso
5. Idiomas disponibles
6. Vídeo de presentación de todo el MOOC
7. Resultados de aprendizaje
8. Formato
9. Requisitos previos (si es necesario)
10. Evaluación y certificación
11. Mapa del campo
12. Curso EQUIPO
13. Organizaciones involucradas
14. Tipo de licencia

Puedes ver un ejemplo de esta página de entrada de MOOC en la plataforma NAU:

Digital and Entrepreneurial Teachers for a Fast-Changing World
Ref. DETFCW

Duration: 20 hours | Effort: 20 hours | Pace: Self paced

This course is designed to help higher education educators develop entrepreneurial and digital skills, as well as providing resources for the implementation of hybrid and blended methodologies.

381 already enrolled!



f t in

Enrollment
From May 2, 2023 to Nov 7, 2023

Course
From May 2, 2023 to Nov 21, 2023

Languages
English

[Go to course](#)

You are enrolled in this course run.



What you will learn

After completion of the MOOC learner/teacher (MOOC participants) will be able to:

- ✓ L01 - describe pedagogical approaches, teaching and assessment methods that enhance students' engagement to develop students' entrepreneurial competences in online learning environment
- ✓ L02 - identify needs to assist students in the real-world context to spot opportunities where value can be generated to others, to address needs that have not been met as well as seize and shape opportunities to respond to challenges to generate value to others.
- ✓ L03 - analyze various ideation methods and be able to assess their use in different learning environments
- ✓ L04 - analyze consequences and impact of ideas, opportunities, and actions and be able to assess their value regarding the context, using different applicable methods in different learning environments.
- ✓ L05 - select sources and information in order to support students' approach to ethical and sustainable thinking
- ✓ L06 - evaluate individual and group strengths and weaknesses of students and staff regarding hybrid and digital teaching and learning about entrepreneurial competences.
- ✓ L07 - integrate the material available in the MOOC with other appropriate resources to improve teaching and learning practice
- ✓ L08 - design an interactive pedagogical session in selected learning environments
- ✓ L09 - design learning to enhance students' engagement and motivation, using different resources (ex. digital tools and platforms) and pedagogical techniques (ex. feedback, collaborative work).
- ✓ L010 - use appropriate technology in support pedagogical approaches that contribute to development of students entrepreneurial and problem-solving skills

Other course runs

No other course runs

Imagen 5: Ejemplo de página de entrada de MOOC eDesk en la plataforma NAU (elaboración propia)

Description

This MOOC was designed to give the needed skills and tools for educators to manage successfully their teaching activity on a digital environment and the design of an adaptable, transversal, scalable and replicable high-quality hybrid education methodology that places students at the centre of the teaching process.

Format

The MOOC counts with ten modules focused on entrepreneurial and digital competencies, learning design, innovative pedagogical approaches and useful tools and materials to ease the introduction of the technology in your classroom.

Prerequisites

Basic notions of handling a personal computer and browsing the Internet.

Assessment and certification

The evaluation is done through quiz and tests. To obtain the Certificate you must have at least 75% in the assessment.

Course plan

1. Competences, skills, and values in general
2. Developing entrepreneurial competences
3. Real-world requirements for entrepreneurial competences
4. Relevant pedagogical approaches
5. Evaluating the digital teaching and learning skills of students and staff
6. Learning design concept and tool
7. Learning resources
8. Evaluation and quality assurance
9. Delivery models of teaching and learning
10. Further personal development

Course team

 <p>Federico Gutiérrez-Solana Salcedo Full Professor of Materials Science and Metallurgical Engineering -Universidad de Cantabria.</p>	 <p>Alba González Calleja Project Manager - CISE</p>
 <p>Blaženka Divjak Full Professor of Mathematics - University of Zagreb FOI Faculty of Organization and Informatics</p>	 <p>Barbi Svetec PhD student - University of Zagreb FOI Faculty of Organization and Informatics</p>
 <p>Josipa Badari International Project Officer - University of Zagreb FOI Faculty of Organization and Informatics</p>	 <p>Carla Portela Entrepreneurship and Innovation Office - NOVA University of Lisbon</p>
 <p>Paulo Belo Costa Pedagogical Innovation - NOVA University of Lisbon</p>	 <p>Pirjo Kuru Project Manager - Lappeenranta University of Technology</p>
 <p>Hilka Laakso Project Manager - Lappeenranta University of Technology</p>	

Imagen 6: MOOC eDesk en la plataforma NAU Página de entrada segunda parte página de entrada (fuente elaboración propia)

Organizations



License

License for the course content

Attribution-NonCommercial-NoDerivatives

You are free to:

- Share – copy and redistribute the material in any medium or format

Under the following terms:

- Attribution – You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.
- NonCommercial – You may not use the material for commercial purposes.
- NoDerivatives – If you remix, transform, or build upon the material, you may not distribute the modified material.



Imagen 7: MOOC eDesk en la plataforma NAU Página de entrada Página de entrada de la tercera parte (fuente elaboración propia)

La estructura de los módulos MOOC es la siguiente:

Cabecera del MOOC y video de introducción:



Imagen 8: Cabecera y vídeo de presentación. (fuente elaboración propia)

Esta parte del curso contiene:

1. Una imagen con el logo del proyecto como cabecera del curso
2. Vídeo de presentación del MOOC: https://youtu.be/n56q_WQbHOc
3. Transcripción del vídeo.
4. Foro de noticias



Introducción

1. Video "Bienvenidos al curso" <https://youtu.be/ECaXV87L9Hk>
2. Hoja de ruta del curso:
 1. Explicando el camino a seguir con los módulos disponibles.
3. Criterios de aprobación
4. Glosario de conceptos básicos
5. Foro de noticias
6. Autoevaluación inicial
7. Encuesta "Tus expectativas sobre el MOOC"
8. Foro para obtener más ayuda técnica
9. Transcripción del vídeo

Introduction

Welcome to the course!

EDESK
Digital & Entrepreneurial Skills
for European teachers

Ver en [YouTube](#)

Course roadmap

Competences, skills and values in general

Real-world requirements for entrepreneurial competences

Relevant pedagogical approaches

Developing entrepreneurial competences

Evaluating the digital teaching and learning skills of students and staff

Learning design concept and tool

Learning resources

Delivery models of teaching and learning

Evaluation and quality assurance

Further personal development

Passing Criteria

- Completing all the activities identified as compulsory.
- Obtaining 100% in all the compulsory quizzes.
- Remember that you must at least visit each activity, even if it's not mandatory, so that it's marked in the progress.
- You have two ways to know how you are progressing in your MOOC: 1) by the percentage of progress of each module 2) by the percentage of overall progress. If you see that something is missing to complete, enter all the activities of each module. You have to see the circle of each activity with the check in green so that you know that it is marked as completed, if the circle is in gray you have not completed this activity.

GLOSSARY BASIC CONCEPTS	FORUM News	FEEDBACK Initial self-assessment	FEEDBACK Your expectations about the MOOC	FORUM Technical help forum
----------------------------	---------------	-------------------------------------	--	-------------------------------

TRANSCRIPTION

Folder
Transcription Video

All the materials available within this MOOC have been prepared in line with the Creative Commons licence (CC BY-NC-SA).

Imagen 9: Introducción a la estructura del módulo (fuente de elaboración propia)



Competencias, habilidades y valores en general

1. Competencias, habilidades y valores en general Vídeo introductorio:
<https://youtu.be/rx-m7-rrGD4>
2. Hoja de ruta
3. Resultados de aprendizaje
4. Competencias Emprendedoras
 1. Sus tareas
 2. PDF: Educación emprendedora
 3. URL: Vídeo Educación emprendedora
 4. H5P: QUIZ Evaluación formativa basada en la prelectura y el vídeo
 5. VIDEOS Buenas prácticas en educación emprendedora
 6. FORO: Discusión basada en la pre-lectura, videos y experiencia propia
5. Enfoques pedagógicos, enseñanza y evaluación
 1. Sus tareas
 2. Pon a prueba tus conocimientos previos
 1. H5P: QUIZ Pre-quiz
 3. Amplíe sus conocimientos
 1. VIDEO: Resultados de aprendizaje (parte 1)
 2. VIDEO: Resultados de aprendizaje (parte 2)
 3. VIDEO: Teorías del aprendizaje (parte 1)
 4. VIDEO: Teorías del aprendizaje (parte 2)
 4. Pruebe y discuta
 1. H5P: QUIZ Quiz
 2. FORO: Debate sobre los resultados del aprendizaje y la alineación constructiva
 5. Transcripciones
 1. Transcripciones de los vídeos del módulo
 6. QUIZ: Prueba final Competencias, habilidades y valores en general

Competences, skills and values in general

UC Competences, skills and values in g...
EDESK
 Digital & Entrepreneurial Skills for European teachers

Competences, skills and values in general roadmap

Entrepreneurial competences, Best practices videos, Entrepreneurial education, Discussion based on the pre-reading, videos and own experiences, Quiz, Pedagogical approaches, teaching and assessment, Videos on learning outcomes and learning theories, Discussion on learning outcomes and constructive alignment, Pre-Quiz, Quiz.

This module provides an introduction to competences, skills and values, focusing on **entrepreneurial competences**, and **pedagogical approaches** which can support the acquisition of such competences.

LEARNING OUTCOMES

After completing this module, participants will be able to:

- Identify what entrepreneurial competences students need in the contemporary world to seize and create opportunities and meet challenges to generate value.
- Describe pedagogical approaches, teaching and assessment methods that enhance students' engagement to develop students' entrepreneurial competences in online learning environment.

ENTREPRENEURIAL COMPETENCES

First, we are going to take our first steps into entrepreneurial education and entrepreneurial competences. Here you will find some reading and best practices video examples. Then, we would like you to discuss with the rest of the participants about the topics seen in these materials.

YOUR TASKS

Here you will be first asked to go through a written document including some theory and basics about entrepreneurial education, as well as some examples of application of this approach in the educative institutions. Afterwards, you will test your knowledge about the reading and pass to the best practices examples. These examples aim to show you real cases where entrepreneurial education is included in the university campus. Finally, you will have the chance to debate, share experiences and comments about what you have seen with your colleagues.

Pedagogical approaches, teaching and assessment

Before we dig deeper into various innovative pedagogical approaches, it is essential to remind ourselves of the basics.

YOUR TASKS

You are most probably already familiar with the key concepts such as **learning outcomes**, **constructive alignment** and **learning theories**. However, we propose that you take a short pre-quiz, that will help you understand your understanding better. In case your pre-quiz result exceeds 75% (well done!), it is not essential that you watch the introductory videos on learning outcomes. However, we strongly recommend that you do watch them, together with videos on learning theories, as they might help you deepen your knowledge and provide you with some ideas for improvements in your teaching practice.

After watching the videos, please, take another quiz, to test what you have learnt.

Finally, join the discussion on learning outcomes and constructive alignment in the discussion forum.

In the next module, further personal development, you will find extra resources videos of Learning outcomes, as additional material that is not part of the compulsory contents of the MOOC.

Test your pre-knowledge

QUIZ Pre-quiz

Broaden your knowledge

VIDEO Learning outcomes (part 1), VIDEO Learning outcomes (part 2), VIDEO Learning theories (part 1), VIDEO Learning theories (part 2)

Test & discuss

QUIZ Quiz, FORUM Discussion on learning outcomes and constructive alignment

TRANSCRIPTIONS

VIDEOS Transcriptions Videos, QUIZ Final test Competences, skills and values in general

All the materials available within this MOOC have been prepared in line with the Creative Commons license (CC BY NC SA).

Imagen 10: Competencias, habilidades y valores en general Introducción al video Estructura del módulo (fuente elaboración propia)



Desarrollo de competencias emprendedoras

1. Vídeo introductorio al desarrollo de competencias emprendedoras:
<https://youtu.be/aNweyUVijYA>
2. Hoja de ruta
3. Resultados de aprendizaje
4. Su tarea
5. ¿Qué es EntreComp Framework?
 1. Marco Europeo de Competencias en Emprendimiento:
<https://youtu.be/UwZPcJky0Ko>
 2. 2.1 Educación emprendedora: https://youtu.be/smj6SNstA_o
 3. Sitio web de recursos de EntreComp Europe (materiales traducidos a varios idiomas)
6. ¿Qué es EntreCompEdu?
 1. PDF: EntreCompEdu
7. Los seis principios pedagógicos de EntreCompEdu
 1. PDF: Seis principios pedagógicos
8. Tabla de Competencias Docentes Emprendedoras de EntreCompEdu
 1. PDF: Niveles de Competencia Emprendedora en la docencia
9. Marco Interactivo de Competencias Emprendedoras de EntreComp Flor
 1. URL: Marco Interactivo de Competencias Emprendedoras de EntreComp Flor
10. Foro de debate - Competencias emprendedoras en la enseñanza y el aprendizaje
 1. FORO: Competencias emprendedoras en la enseñanza y el aprendizaje
11. Transcripción
 1. Transcripción de los vídeos del módulo
12. Prueba final Desarrollo de competencias emprendedoras

Developing entrepreneurial competences roadmap

What is EntreCompEdu?

- What is the EntreComp Framework?
- EntreComp Edu six pedagogical principles
- EntreCompEdu Entrepreneurial Teaching Competence Table
- Interactive EntreComp Entrepreneurial Competences Framework Flower
- Discussion Forum - Entrepreneurial competences in teaching and learning

LEARNING OUTCOMES

- Describe pedagogical approaches, teaching and assessment methods that enhance students' engagement to develop students' entrepreneurial competences in online learning environments.
- Evaluate individual and group strengths and weaknesses of students and staff regarding hybrid and digital teaching and learning about entrepreneurial competences.
- Evaluate the learning process and students' acquisition of learning outcomes related to entrepreneurial competences.

YOUR TASKS

In this module you will discuss what EntreCompEdu is, its competence and pedagogical principles through some written material. Then, you can explore all the "petals" of the EntreComp Flower using an interactive tool. Finally, don't forget to discuss with the rest of the participants about the inclusion of EntreComp entrepreneurial competences in your classrooms.

What is EntreComp Framework?

In the following videos and documents you can familiarize yourself with EntreComp Framework.

- EntreComp Europe resource website (Materials translated into various languages)

What is EntreCompEdu?

In the following document you can familiarize yourself with EntreCompEdu, EntreCompEdu in Educator's Professional Competence Framework for Entrepreneurial Learning.

- EntreCompEdu

EntreCompEdu's six pedagogical principles

Read Dr. Foster's article of EntreCompEdu's six pedagogical principles to guide educators in their practice.

- Six pedagogical principles

EntreCompEdu Entrepreneurial Teaching Competence Table

EntreCompEdu Table for Entrepreneurial Teaching Competences will help the educator to understand entrepreneurial teaching and how it can be developed. The table will show with examples what level of interaction is needed and what kinds of competences are followed in teaching at the different proficiency levels to develop from level Engaging to level Deepening and last to level Expertise. Reflect your own situation, what is your current proficiency level (Engaging / Deepening / Expertise) in the questions for areas (Entrepreneurial knowledge and understanding, Teaching & Learning, Content creation, Entrepreneurial Learning & Training, Assessment & Professional Learning & Development).

- Entrepreneurial Competence Levels in teaching

Interactive EntreComp Entrepreneurial Competences Framework Flower

You have already seen the EntreComp Flower in the earlier assignment. Now you can take a deeper look at each competence meant in teaching and learning. You can inspect all the competences of the interactive EntreComp Flower. Click the grid of the flower and then follow to see the description of the competence. It includes "Real-world responsibilities" you will find examples of the study courses where some of the competences are used in teaching and learning.

- Interactive EntreComp Framework Flower

Discussion Forum - Entrepreneurial competences in teaching and learning

What thoughts and ideas comes to your mind when studying the EntreCompEdu framework, six pedagogical principles and the competence table? Which entrepreneurial competences (CE competences of EntreCompEdu framework flower) you think are the most essential for your students (name your teaching field / subject)? Each participant should add at least 2 comments (one to each of the questions asked) on the discussion forum. In the next module, their email requirements for entrepreneurial competences, there will be an essay assignment where you will be asked to draft a plan to how include entrepreneurial competence in your teaching. You can make notes to yourself of the emerging ideas that necessary to be added on the discussion forum.

- Discussion Forum

TRANSCRIPTION

- Transcription Video
- Final test: Developing entrepreneurial competences

All the materials available within this MOOC have been prepared in line with the Creative Commons license CC BY-NC-SA.

Imagen 11: Desarrollo de competencias emprendedoras. Estructura del módulo (fuente elaboración propia)



Requisitos del mundo real para las competencias emprendedoras

1. Requisitos del mundo real para las competencias emprendedoras vídeo introductorio: <https://youtu.be/dMGmyUbMSfk>
2. Hoja de ruta
3. Aprendizajes fuera de línea
4. Sus tareas
5. Brújula del Aprendizaje de la OCDE 2030 - El futuro del aprendizaje
 1. VÍDEO. El futuro de la educación y las competencias de la OCDE para 2030: Brújula del aprendizaje de la OCDE para 2030: https://youtu.be/M3u1AL_aZjl
 2. Brújula del Aprendizaje de la OCDE 2030 - El futuro del aprendizaje
6. Un mundo cambiante, un trabajo cambiante
 1. VIDEOS - WEB Cambiando el mundo - cambiando el trabajo
7. Competencias futuras
 1. PDF: Requisitos del mundo real en la enseñanza y el aprendizaje
 2. PDF: Principales conclusiones del informe Future Skills
8. Desarrollo de las competencias emprendedoras de los estudiantes / Ejemplos de casos
 1. PDF: Aprender química de forma creativa / CASE LUT
 2. PDF: Estudiar el voluntariado en acción / CASE LAB
 3. PDF: Lahti Venture Program / CASE LUT, LAB, Universidad de Helsinki.
 4. VIDEO: Lahti Venture Program – Company´s greetings: <https://youtu.be/vOOI9VSQzko>
9. Estudiar Grado en Servicios Sociales on-line / CASE LAB
 1. PDF: Licenciatura en Servicios Sociales en línea
10. Ensayo: planifique un curso/módulo/lección que desarrolle competencias empresariales y habilidades del mundo real.
 1. PDF: Ensayo – plan de la entidad docente que desarrolla competencias emprendedoras y habilidades para el mundo real
11. Transcripciones
 1. Transcripción de los vídeos de este módulo
12. Prueba final: Requisitos del mundo real para las competencias emprendedoras

Real-world requirements for entrepreneurial competences

UC **E.DESK**
Digital & Entrepreneurial Skills
for European teachers

Real-world requirements for entrepreneurial competences roadmap

This module aims to provide successful examples of application of entrepreneurial education in real-world contexts. Also, it aims to foster participants' research of best practices and application of those competences in the university sphere.

LEARNING OUTCOMES

- Describe pedagogical approaches, teaching and assessment methods that enhance students' engagement to develop students' entrepreneurial competences in online learning environment.
- Analyzing identify what entrepreneurial competences students need to be contemporary world to seize and create opportunities and meet challenges to generate value.

WORK TASKS

This module is divided into the different cases that aim to provide an overview to the main requirements your students will face in the real world. First, we will focus on OECD Learning Compass 2030. This compass aims to propose some teaching for future professionals to get the most out of their potential and engage the whole society's well-being. Afterward, we will go through what our students will need to fit the necessities of the future of work and what skills they will need to develop. Then, we will be able to discover some case studies based on the organization of these skills for the future. Finally, you will be asked to write a short essay on how to foster the development of these skills for the real world in your classroom and provide feedback to the rest of your colleagues.

OECD Learning Compass 2030 - The future of learning

The Learning Compass 2030 defines the knowledge, skills, attitudes and values that learners need to fulfil their potential and contribute to the well-being of their communities and the planet. Take a look at the picture of learning compass wheel and watch the video.

Source: <https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning-compass-2030/>

Changing world - changing work

Watch the video and read the article to learn how world and work are changing.

Future skills

Look for ideas of the Future Skills document: "Real-world requirements in teaching and learning". Then go deeper to look for reading the document: "Key Findings Future Skills report". "The Future of Learning and Higher Education: Faculty of the International Labour Organization's Insights" to learn what kind of skills is expected in the future and how this is changing higher education.

Developing students' entrepreneurial competences / CASE examples

In this section you can read examples of study routes or entities where students' entrepreneurial competences have been developed. Most of the cases include digital teaching, partially at least.

Studying Bachelor of Social Services degree on-line / CASE LAB

This document summarizes studying Bachelor of Social services degree fully on-line at LUT University of Applied Sciences in Finland. This study program supports also students' real-world and entrepreneurial competences.

Essay - plan a course/module/lesson which develops entrepreneurial competences and real-world skills

When we design the 200 words to gather all these facts you could describe student's entrepreneurial competences and real-world skills in your teaching. Select one of the ideas and start a plan how to use it in this assignment. The plan must have a target group, topic, structure, writing, schedule etc. It can be a detailed description of one lesson / event or a more general description of a series of lessons. Additionally, describe what goals are reached and how the planned assignment enhances the entrepreneurial competences and real-world skills of the students. If your plan contains more competences and skills, you can select one or more to be a main priority and concentrate on that. First you write on this forum, but may be peer-reviewed by some other participant in the course. Instructors will peer-reviewing evaluation criteria in the forum. The criteria take into account the gathered ideas, planned content/module/lesson and analysis of its benefits.

TRANSCRIPTIONS

VIDEOS
Transcriptions Video

TEXT
Final test Real-world requirements for entrepreneurial competences

All the materials available within the MOOC have been prepared in line with the Creative Commons license CC BY-NC-SA.

Imagen 12: Requisitos del mundo real para las competencias emprendedoras. Estructura del módulo (elaboración propia)



Enfoques pedagógicos pertinentes

1. Vídeo introductorio de enfoques pedagógicos relevantes:
<https://youtu.be/dTyNk5OxtSI?si=ctIqQONP0jyKDV7D>
2. Hoja de ruta
3. Resultados de aprendizaje
4. Sus tareas
5. Introducción a las pedagogías innovadoras
 1. H5P: QUIZ Cuestionario introductorio (ramificación)
6. Aula invertida
 1. PDF: Aula invertida – Material de lectura
 2. VIDEO: aula invertida parte 1: https://youtu.be/yc_1mk-x630
 3. VIDEO: aula invertida parte 2: <https://youtu.be/XL2kw6LdUxo>
 4. VIDEO: ejemplo de buenas prácticas de aula invertida parte 1 (OPCIONAL): <https://youtu.be/OahW5Pmdx7Q>
 5. VIDEO: ejemplo de buenas prácticas de aula invertida parte 2 (OPCIONAL): <https://youtu.be/Fv7GX6-bsIE>
 6. PDF: Flipped Classroom en la pandemia – infografía
7. Aprendizaje basado en problemas y en la indagación
 1. PDF: Aprendizaje basado en problemas y en la indagación – material de lectura
 2. VIDEO: aprendizaje basado en la indagación parte 1: https://youtu.be/X_cfduu7OIw
 3. VIDEO: aprendizaje basado en la indagación parte 2: <https://youtu.be/ZGn5k6PtArM>
8. Aprendizaje basado en proyectos
 1. PDF: Aprendizaje basado en proyectos
 2. VIDEO: Aprendizaje basado en proyectos parte 1: <https://youtu.be/ldZgOFXcV90>
 3. VIDEO: Aprendizaje basado en proyectos parte 2: <https://youtu.be/JM3TID1I-Lk>
9. Aprendizaje basado en el trabajo
 1. PDF: Aprendizaje basado en el trabajo – material de lectura
 2. VÍDEO: Aprendizaje basado en el trabajo: ejemplo de buenas prácticas parte 1 (OPCIONAL): <https://youtu.be/T4M33KpxOWM>
 3. VÍDEO: Aprendizaje basado en el trabajo – ejemplo de buenas prácticas parte 2 (OPCIONAL): <https://youtu.be/frR8CiwMqo4>
 4. VÍDEO: Aprendizaje basado en el trabajo – ejemplo de buenas prácticas parte 3 (OPCIONAL): <https://youtu.be/HuZrc-i8j9A>

5. VÍDEO: Aprendizaje basado en el trabajo – ejemplo de buenas prácticas parte 4 (OPCIONAL): <https://youtu.be/HkGJrje24Us>
10. Discusión e intercambio de experiencias
 1. FORO: Debate sobre enfoques pedagógicos innovadores
11. Transcripciones
 1. Transcripción de los vídeos de este módulo
12. Prueba final Enfoques pedagógicos relevantes

Relevant pedagogical approaches

Relevant pedagogical approaches roadmap

This module will give you an opportunity to gain deeper insights into **innovative pedagogical approaches**. There is a number of such approaches, and you might be using some or many of them in your everyday practices. However, some of these approaches are still not widespread and this module aims to bring them closer to you and inspire your teaching practice.

Innovative pedagogical approaches are in their essence **student-centered**, and provide possibilities for students to engage, investigate, think critically, express, instead of passively assimilating what their teachers present.

Before you start digging into the approaches, think of the **learning theories** presented in the beginning. What learning theories would you expect to be related to such approaches?

Moreover, think about what you know about **entrepreneurial education**. Can you already see some benefits of such approaches in terms of encouraging the entrepreneurial way of thinking in students?

LEARNING OUTCOMES

After completing this module, participants will be able to:

- Describe pedagogical approaches, teaching and assessment methods that enhance students' engagement to develop students' entrepreneurial competences in online learning environment.
- Identify relevant pedagogical approaches to support students to analyse the impacts of ideas, opportunities, actions, created values and ethical implications in the selected real-world environment.
- Use appropriate technology to support sound pedagogical approaches that contribute to the development of students' entrepreneurial and problem-solving skills.

YOUR TASKS

As teachers, you probably have different experiences in the use of innovative pedagogies. Therefore, in the first step, take a short **introductory quiz** to see where you stand with the approaches. In case your replies regarding a specific pedagogical approach are correct, this might mean that you are familiar with the approach, and in this case, it is not mandatory that you read/watch the materials related to those approaches. Nevertheless, we strongly encourage you to do that anyway, to enter territories or extend boundaries of the **flipped classroom, problem-based learning, inquiry-based learning, project-based learning and work-based learning**.

After watching/reading the materials, join the **discussion on innovative pedagogical approaches** in the discussion forum!

Finally, extend your knowledge even further - find more extensive materials on innovative pedagogical approaches in the **Further personal development module**.

The videos with (OPTIONAL) on examples of good practices, it is content that is not part of the mandatory content of the MOOC.

Introduction to innovative pedagogies

QUIZ Introductory quiz (branching)

Flipped classroom

VIDEO Flipped classroom - reading material	VIDEO VIDEO Flipped classroom (part 1)	VIDEO VIDEO Flipped classroom (part 2)	VIDEO VIDEO Flipped classroom - good practice example (part 1) (OPTIONAL)	VIDEO VIDEO Flipped classroom - good practice example (part 2) (OPTIONAL)	INFO Flipped classroom in the pandemic - infographic
--	--	--	---	---	--

Problem-based and inquiry-based learning

INFO Problem-based and inquiry-based learning - reading material	VIDEO VIDEO Inquiry-based learning - (part 1)	VIDEO VIDEO Inquiry-based learning - (part 2)
--	---	---

Project-based learning

INFO Project-Based Learning	VIDEO VIDEO Project-Based Learning (part 1)	VIDEO VIDEO Project-Based Learning (part 2)
-----------------------------	---	---

Work-based learning

INFO Work-Based Learning - reading material	VIDEO VIDEO Work-Based Learning - good practice example (part 1) (OPTIONAL)	VIDEO VIDEO Work-Based Learning - good practice example (part 2) (OPTIONAL)	VIDEO VIDEO Work-Based Learning - good practice example (part 3) (OPTIONAL)	VIDEO VIDEO Work-Based Learning - good practice example (part 4) (OPTIONAL)
---	---	---	---	---

Discussion & exchange of experiences

FORUM Discussion on innovative pedagogical approaches

TRANSCRIPTIONS

FORUM Transcriptions Videos	INFO Final test Relevant pedagogical approaches
-----------------------------	---

All the materials available within this MOOC have been prepared in line with the Creative Commons license CC BY-NC-SA.

Imagen 13: Enfoques pedagógicos relevantes. Estructura del módulo (elaboración propia)



Evaluar las habilidades digitales de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes y el personal

1. Evaluación de las habilidades digitales de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes y el personal Vídeo introductorio:
https://youtu.be/_EicWZA2tPo
2. Hoja de ruta
3. Resultados de aprendizaje
4. Sus tareas
5. TEL - APRENDIZAJE MEJORADO POR LA TECNOLOGÍA
 1. ¿Por qué hablamos de TEL?
 1. VIDEO: Technology enhance learning:
<https://youtu.be/JfP9N03NfoA>
 2. Competencias y habilidades digitales
 1. VIDEO: Competencias Digitales:
<https://youtu.be/p4CcdVUiW1k>
 2. WEB: Assessment – Evaluación de Competencias Digitales
 3. ASIGNACIÓN: Competencias Digitales – RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN
 4. FICHA: Competencias Digitales – RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN
 5. CHAT: Comentarios sobre los resultados de la evaluación de competencias digitales
6. ¿Cómo puedo utilizar las habilidades digitales para mejorar el aprendizaje en mi institución?
7. VIDEO: Re-inventing Education for the Digital Age | David Middelbeck | TEDxMünster: <https://youtu.be/Arl6albrkuY>
8. FORO: Mejorar el aprendizaje a nivel institucional
9. Transcripciones
10. Prueba final Evaluación de las habilidades digitales de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes y el personal

Evaluating the digital teaching and learning skills of students and staff

EDESK
Digital & Entrepreneurial Skills for European teachers

Evaluating the digital teaching and learning skills of students and staff roadmap

Why are we talking about Technology Enhanced Learning? (video resources)

Digital Competences and Skills - Video and assessment

Comments on Digital Skills Assessment Results

How can I use digital skills to improve learning in my institution?

Today, an educator presents itself as part of an entire community capable of contributing and participating in the educational journey of students, who have evolved alongside new technologies and increasingly rely on efficient digital solutions. There is an evident paradigm shift regarding the professor who presents himself as a simple speaker, in favor of his students, in a traditional classroom. During pedagogical sessions, teachers now assume the role of moderator and facilitator, mainly using digital solutions as a way of improving the learning process. In other words, there is a need to search for innovative learning through technology (Technology Enhanced Learning).

This module provides an overview on how technology can support learning and how we can define and assess the digital skills needed to promote this enrichment.

LEARNING OUTCOMES

- Use appropriate technology to support sound pedagogical approaches that contribute to the development of students' entrepreneurial and problem-solving skills.
- Enhance individual and group strength and evaluation of content and self-regulate based on digital teaching and learning about entrepreneurial competences.
- Monitor the learning process and students' acquisition of learning outcomes related to entrepreneurial competences.

VIDEO TIPS

Throughout this module, you will have the opportunity to:

- Know what we are talking about when we mention Technology Enhanced Learning (TEL) and digital skills.
- Assess your digital skills.
- Access content that allows you to deepen your knowledge in different areas of digital skills.
- Reflect and discuss the impact of TEL and digital skills in different models of learning, both at a personal and institutional level.

At the end, you will be able to take the self-assessment of your digital skills again and see how you evolved, comparing to the initial scenario, from which you started.

TEL - TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING

Why are we talking about TEL?

There are many ways of making use of technology, and from an area of teaching and learning. In this module, we invite you to reflect on the use of technology in order to promote a better learning experience not only for online or distance courses, but also for face-to-face pedagogical activities. The next video represents a starting point to support this reflection.

Digital Competences and Skills

In the current context, in which technology plays such an important role in all areas, the professor's role faces new challenges that require a new set of skills, aimed at mastering digital tools and methods. Knowing and applying technological resources, not only as mere tools, but as a way to effectively achieve learning objectives, requires a broader digital knowledge.

In this next video, we will talk about Digital Competences and about the relationship that connects different areas related to digital competences.

How can I use digital skills to improve learning in my institution?

We show the following TED talk on the interesting discussion for the Digital Age to build a framework for an institution to reflect on how digital skills can increase learning at your institution.

In the next activity, please write a short essay about your thoughts on how possible this can be implemented in your institution to improve learning. To support your reflection, you can use what was discussed so far (books, videos, ...) and other references you like. You can also use your strengths and weaknesses as examples.

PROGRESS

Improve learning at Institutional level

TRANSCRIPTIONS

Transcriptions Videos

Final test Evaluating the digital teaching and learning skills of students and staff

All the materials available within this MOOC have been prepared in line with the Creative Commons BY-NC-SA license.

Imagen 14: Evaluación de las habilidades digitales de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes y el personal Estructura del módulo (elaboración propia)



Concepto y herramienta de diseño de aprendizaje

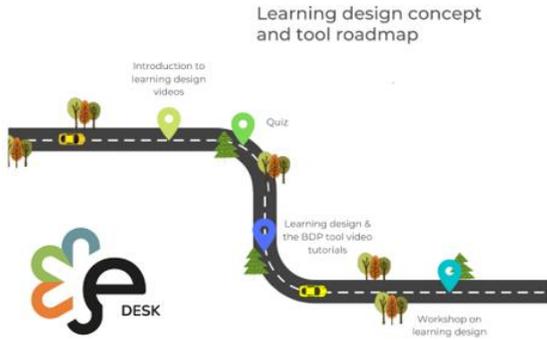
1. Vídeo de introducción al concepto de diseño de aprendizaje y a la herramienta: <https://youtu.be/2CrevICVF2I>
2. Hoja de ruta
3. Resultados de aprendizaje
4. Sus tareas
5. Introducción al diseño del aprendizaje
 1. VIDEO: Diseño de Aprendizaje (parte 1): <https://youtu.be/XDmokduytoY>
 2. VIDEO: Diseño de Aprendizaje (parte 2): <https://youtu.be/5j-XgdnuhjO>
 3. H5P: Diseño de aprendizaje de cuestionarios
6. El diseño del aprendizaje y la herramienta BDP
 1. ENLACE: Herramienta de aprendizaje BDP
 2. VIDEO: tutorial introductorio para la herramienta BDP preparado para el proyecto E + RAPIDE parte 1: <https://youtu.be/DvxHIDI343E>
 3. VIDEO: intro tutorial for the BDP tool prepared for the E + RAPIDE project part 2: <https://youtu.be/-a8Ebl6jLrM>
 4. VÍDEO: Tutorial para la herramienta BDP LD (parte 1): <https://youtu.be/vkndRX8H6Uw>
 5. VIDEO: Tutorial para la herramienta BDP LD (parte 2): https://youtu.be/7B3Ai0Se_i0
7. Práctica y evaluación por pares
 1. TALLER: Taller de Diseño para el Aprendizaje
8. Transcripciones
 1. Transcripción de los vídeos de este módulo
9. Prueba final: Concepto y herramienta de diseño de aprendizaje

Learning design concept and tool



Ver en [YouTube](#)

Learning design concept and tool roadmap



Different pedagogical approaches relate to different types of teaching and learning activities, leading to the acquisition of learning outcomes. The sequencing of these activities, together with the planning of students' workload, resources, support and other aspects of the teaching and learning process, is done within **learning design**. This module will provide you with guidelines and a tool which will support you in designing learning on line with the intended learning outcomes and pedagogical approaches.

LEARNING OUTCOMES

After completing this module, participants will be able to:

- Create interactive learning designs and sessions developing students' entrepreneurial competences, minding students' pre-competence, available resources and pedagogical techniques that enhance students' engagement and motivation.
- Identify relevant pedagogical approaches to support students to analyse the impacts of ideas, opportunities, actions, created values and ethical implications in the selected real-world environment.
- Use appropriate technology to support sound pedagogical approaches that contribute to the development of students' entrepreneurial and problem-solving skills.

YOUR TASKS

We will start with a short introductory video, explaining the concept of learning design, followed by a simple quiz, checking your understanding.

After this, register and explore the *Balanced Learning Design Planning (BDP) tool* (www.learning-design.eu), with the help of video tutorials.

Once you have familiarized yourself with the learning design concept and the BDP tool, it is time for some practical work. Get creative! Use the BDP tool to prepare a learning design of one of your courses. Export your learning design, upload it to the learning design workshop, and take part in peer-assessment of your colleague's designs.

Introduction to learning design

VIDEO VIDEO Learning design (part 1)	VIDEO VIDEO Learning design (part 2)	PDF QUIZ Learning design
---	---	-----------------------------

Learning design & the BDP tool

URL BDP Learning Design tool	VIDEO VIDEO intro tutorial for the BDP tool (E = RAPIDE project) (part 1)	VIDEO VIDEO intro tutorial for the BDP tool (E = RAPIDE project) (part 2)	VIDEO VIDEO tutorial for the BDP LD tool (part 1)	VIDEO VIDEO tutorial for the BDP LD tool (part 2)
---------------------------------	--	--	--	--

Practice & peer-assessment

WORKSHOP

Workshop on learning design

TRANSCRIPTIONS

FOlder Transcriptions Videos	QUIZ Final test Learning design concept and tool
---------------------------------	---

All the materials available within this MOOC have been prepared in line with the Creative Commons licence (CC BY-NC-SA).

Imagen 15: Concepto de diseño de aprendizaje y estructura del módulo de la herramienta (fuente elaboración propia)



Recursos didácticos

1. Vídeo introductorio a los recursos didácticos:
<https://youtu.be/hRf3SYyhp8>
2. Hoja de ruta
3. Resultados de aprendizaje
4. Sus tareas
5. FORO: ¿Qué sabes sobre el pensamiento ético y sostenible?
6. VIDEO: El emprendimiento tiene que ver con el pensamiento ético y sostenible: https://youtu.be/Hg_tEWqB--s
7. H5P: El control de la originalidad y el plagio: conceptos y herramientas
8. H5P: Recursos de aprendizaje
9. FORO: Cuéntanos tu lista de verificación
10. Transcripción
 1. Transcripción de los vídeos de este módulo

Learning resources

UC Learning resources

UC .DESK

Digital & Entrepreneurial Skills for European teachers

View on YouTube

Learning resources roadmap

This module aims to provide you resources to educate and to include ethical and sustainable thinking in your classes, but also to prevent plagiarism, learning resources that you can include in your lessons, etc.

LEARNING OUTCOMES

- Applying Use appropriate technology to support sound pedagogical approaches that contribute to the development of students' entrepreneurial and problem-solving skills.
- Applying Integrate the learning material available in the MOOC with other appropriate teaching and learning resources to foster entrepreneurial competences and ethical and sustainable thinking.
- Creating Create interactive learning designs and sessions developing students' entrepreneurial competences, minding students' pre-competence, available resources and pedagogical techniques that enhance students' engagement and motivation.

YOUR TASKS

In this module you will find some materials focused on ethical and sustainable thinking. This concept is included as one of the competences in the European Union's EntreComp framework. It's a great opportunity to identify your readiness with entrepreneurial education.

FORUM

What do you know about ethical and sustainable thinking?

View on YouTube

Ethical and sustainable thinking is one of 15 competences that any learner can develop to become entrepreneurial, according to the European Commission Entrepreneurship Competence Framework (PDF download on the next link: <http://europa.europa.eu/entrecomp>, known as the EntreComp).

In this video, Rebecca Weick, Head of Operations at Bartani Education (<https://bartani.com/>), describes how students can learn to think and act ethically and sustainably through dilemma scenarios.

Dilemma scenarios help learners take into account people, planet and profit when assessing the potential impact of ideas and opportunities. Explore the EntreComp framework: https://volmae.ec.europa.eu/news/entrecomp-practical-guide-raising-access-entrepreneurship-2021-06-22_en

Video production: European Schoolnet (www.eun.org) license: CC BY

HWP

The originality control and plagiarism: concepts and tools

HWP

Learning Resources

HWP

Check List

FORUM

Tell us your checklist

TRANSCRIPTION

FOLDER

Transcription Video

All the materials available within this MOOC have been prepared in line with the Creative Commons license (CC BY-NC-SA).

Imagen 16: Recursos didácticos Estructura del módulo (fuente elaboración propia)



Evaluación y aseguramiento de la calidad

1. Vídeo de presentación de la evaluación y el control de calidad:
<https://youtu.be/u7vbdoh2J14>
2. Hoja de ruta
3. Resultados de aprendizaje
4. Sus tareas
5. PDF: Una visión general de la autorización y el aseguramiento de la calidad de la educación superior
6. ENLACE: 5 – Pasos de la Evaluación: la importancia del Aseguramiento de la Calidad en el Proceso de Evaluación
7. ENLACE: Aseguramiento de la calidad en la educación superior
8. Garantía de la calidad en la educación superior en Europa
 1. ENLACE: Registro Europeo de Garantía de la Calidad de la Educación Superior
 2. ENLACE: Asociación Europea para la Garantía de la Calidad en la Educación Superior
 3. PDF: Normas y directrices para el aseguramiento de la calidad en el Espacio Europeo de Educación Superior (ESG): (OPCIONAL)
9. Transcripción
 1. Transcripción de los vídeos de este módulo

Introduction
Competences, skills and values in general
Entrepreneurial competences
Entrepreneurial competences
Research pedagogical approaches
Teaching and learning skills of students and staff
Learning design concepts and tools



Learning resources



Evaluation and quality assurance



Delivery methods of teaching and learning



Further personal development

Evaluation and quality assurance



EDESK
Digital & Entrepreneurial Skills
for European teachers

Evaluation and quality assurance roadmap



This module focuses on the importance of quality assurance in the different dimensions of Higher Education, for example, in assessment. It also provides examples of quality assurance standards useful for European university educators.

LEARNING OUTCOMES

- Integrate the learning material available in the MOOC with other appropriate teaching and learning resources to foster entrepreneurial competences and ethical and sustainable thinking.
- Identify relevant pedagogical approaches to support students to analyse the impacts of ideas, opportunities, actions, created values and ethical implications in the selected real-world environment.
- Evaluate individual and group strengths and weaknesses of students and staff regarding hybrid and digital teaching and learning about entrepreneurial competences.
- Evaluate the learning process and students' acquisition of learning outcomes related to entrepreneurial competences.
- Create interactive learning designs and sessions developing students' entrepreneurial competences, providing students' pre-competence, available resources and pedagogical techniques that enhance students' engagement and motivation.

YOUR TASKS

First, you will have an introductory reading to the concept of quality assurance in higher education institutions. Then you will be provided with some external resources for the assessment of quality and information specially focused on the assurance of quality in higher education at European level.

PDF

An Overview of Authorization and Quality Assurance of Higher Education Institutions...

URL

5-Steps Evaluation: The Importance of Quality Assurance in the Assessment Process

URL

Quality assurance in higher education

Quality Assurance in Higher Education in Europe

URL

European Quality Assurance Register for Higher Education

URL

European Association for Quality Assurance in Higher Education

PDF

Standards and Guidelines for Quality Assurance in the European Higher Education Area (ESG): (OPTIONAL)

TRANSCRIPTION

FOLDER

Transcription Video

All the materials available within this MOOC have been prepared in line with the Creative Commons licence (CC BY NC SA).

Imagen 17: Estructura del Módulo de Evaluación y Aseguramiento de la Calidad (elaboración propia)



Modelos de enseñanza y aprendizaje

1. Modelos de entrega de enseñanza y aprendizaje video introductorio:
https://youtu.be/fH_hRgkzp9o
2. Hoja de ruta
3. Resultados de aprendizaje
4. Sus tareas
5. VIDEO: CISE Modos de enseñanza y aprendizaje:
<https://youtu.be/2bUbogVvoZk?si=HLDm03sFuU1SWKO9>
6. Modelos de enseñanza y aprendizaje
7. FORO: Debate sobre los enfoques institucionales de los modos de prestación de servicios
8. VÍDEOS: Prácticas recomendadas
9. FORO: Tu experiencia con los modos de entrega
10. Transcripción
 1. Transcripción de los vídeos de este módulo
11. Prueba final Modelos de enseñanza y aprendizaje

Delivery models of teaching and learning

UC **EDESK**
Digital & Entrepreneurial Skills
for European teachers

Ver on **YouTube**

Delivery models of teaching and learning roadmap

Introductory video on delivery modes
Delivery modes for teaching and learning
Discussion on institutional approaches to delivery modes
Your experience with delivery modes debate
Best practices videos

DESK

This module aims to differentiate and introduce the main delivery models contemplated by the eDESK methodology. Moreover, it provides best practices on the implementation of these delivery modes within the university classroom and fosters participants' reflection on the application of these delivery modes in their institutions.

Learning outcomes

- Use appropriate technology to support sound pedagogical approaches that contribute to the development of students' entrepreneurial and problem solving skills. (20%)
- Integrate the learning material available in the MOOC with other appropriate teaching and learning resources to foster entrepreneurial competences and ethical and sustainable thinking. (10%)
- Evaluate individual and group strengths and weaknesses of students and staff regarding hybrid and digital teaching and learning about entrepreneurial competences. (10%)

YOUR TASKS

In this module you will first dive into the world of delivery modes with a video explanation of the different types and its benefits. Then, you will be asked to discuss about their viability and your opinion on them. Afterward, you will be able to see some best practices that implement these delivery modes in real university contexts. Finally, you will be asked to discuss about the delivery modes, to provide examples from your organizations and to debate about the pros and cons of each mode.

UC **EDESK**
Digital & Entrepreneurial Skills
for European teachers

Ver on **YouTube**

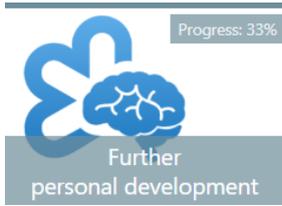
PAGE Delivery modes for teaching and learning	FORUM Discussion on institutional approaches to delivery modes	PAGE Best practices videos	FORUM Your experience with delivery modes
--	---	-------------------------------	--

TRANSCRIPTIONS

FOLDER Transcription Videos	QUIZ Final Test Delivery models of teaching and learning
--------------------------------	---

All the materials available within this MOOC have been prepared in line with the Creative Commons licence CC BY-NC-SA.

Imagen 18: Modelos de entrega de la estructura del módulo de enseñanza y aprendizaje (elaboración propia)



Perfeccionamiento personal

1. Vídeo introductorio para el desarrollo personal:
https://youtu.be/eFEZDS0tjZY?si=VaR461va_Ho1Lj9O
2. Hoja de ruta
3. H5P: Más desarrollo personal
4. ENCUESTA: Autoevaluación final
5. ENCUESTA: ¿Se han cumplido sus expectativas?
6. Recursos adicionales Vídeos de resultados de aprendizaje (OPCIONAL)
7. Transcripciones
 1. Transcripción de los vídeos de este módulo

The screenshot displays the 'Further personal development' module structure. At the top, a navigation bar contains icons for: Introduction, Competences, skills and values in general, Developing entrepreneurial competences, Real-world requirements for entrepreneurial competences, Relevant pedagogical approaches, Evaluating the digital teaching and learning skills of students and staff, and Learning design concept and tool. Below this, a second row of icons represents: Learning resources, Evaluation and quality assurance, Delivery models of teaching and learning, and Further personal development.

The main content area is titled 'Further personal development' and features a video player showing the 'Further personal development' video. Below the video is a 'Further personal development roadmap' diagram. The diagram shows a winding road with three key points: 'Further personal development resources', 'Final self-assessment', and 'Have your expectations been met?'. The DESK logo is also present.

Below the roadmap, a text block states: 'This module aims to serve as a guide for you to deepen their knowledge on the different delivery modes and innovative methodologies included in the course modules. It serves as a first step to take a step forward to further research on the topic.'

The resource list includes:

- HEP:** Further personal development
- FEEDBACK:** Final self-assessment
- FEEDBACK:** Have your expectations been met?
- PAGE:** Extra Resources Learning outcomes Videos (OPTIONAL)

TRANSCRIPTIONS

- FOLDER:** Transcriptions Videos

At the bottom, a small text block reads: 'All the materials available within this MOOC have been prepared in line with the Creative Commons licence (CC BY NC SA)'.

Imagen 19: Estructura del módulo de desarrollo personal adicional (elaboración propia)

La metodología e-DESK guió la implementación del curso MOOC "Docentes digitales y emprendedores para un mundo que cambia rápidamente" para docentes de IES, diseñado por el proyecto. Dio un marco sobre cómo crear módulos MOOC, seleccionando módulos en espera y representando los módulos lógicamente en el MOOC. La metodología garantiza que los usuarios de los MOOC obtendrán una comprensión amplia y profunda de las habilidades digitales y emprendedoras que los profesores necesitan en el mundo actual.

Todos los entregables de e-DESK son un Recurso Educativo Abierto, de uso gratuito bajo una Licencia Creative Commons, para personas que desean desarrollar sus habilidades o, a nivel institucional, implementar la enseñanza digital y emprendedora en la educación. La metodología e-DESK tiene como objetivo servir de referencia para las instituciones educativas y los educadores de toda Europa para diseñar, adaptar, implementar y/o medir programas educativos y métodos de enseñanza híbridos.

Esta licencia se indica no solo en la página de entrada del MOOC en cada plataforma, sino también al final de cada módulo, en los vídeos y materiales de lectura producidos por el consorcio. Por otro lado, cada socio utilizó este tipo de licencia como guía para seleccionar otros vídeos externos (externos al consorcio) que utilicen este mismo tipo de licencia Creative Common.

Material Multimedia

Para el desarrollo del curso, una vez que el consorcio planificó y organizó el contenido de acuerdo con la metodología y creó el contenido, el siguiente paso fue crear el MOOC en la Plataforma Moodle, para eso cada socio desarrolló una serie de módulos de acuerdo con la experiencia y los recursos disponibles.

Como se menciona en la propuesta de este proyecto en sí, todos estos materiales fueron desarrollados durante la Pandemia de Covid-19, por lo que buscando organizar y crear materiales valiosos y útiles, así como una apariencia bastante uniforme, se creó una guía de recomendaciones. para grabar videos para compartir con los socios, ya que cada uno de ellos tuvo que crear, grabar y enviar el material debido a la imposibilidad de viajar al grupo de expertos en producción, quienes realizaron una tarea de unificar el estilo que son los videos finales mostrados en el MOOC.

A continuación, compartimos esta guía básica desarrollada para el equipo UC como Anexo I en este documento.

A continuación, se decidió la estructura del MOOC y se desarrollaron los materiales de la siguiente manera:

Utilizando los logotipos del proyecto y las plantillas desarrolladas por el socio encargado del diseño de la comunicación para que la imagen de cabecera siga estos materiales y consejos sobre cómo utilizarla:



Imagen 20: Imagen de cabecera del MOOC (fuente de elaboración del socio de comunicación del consorcio)

Una vez que el equipo encargado del desarrollo, producción e implementación multimedia recibió y/o grabó los materiales para los videos, se procedió a crear una base para los mismos con una breve introducción:

Que contenga el nombre y el logotipo del proyecto, y la música seleccionada para el mismo (no más de 10 segundos):



Imagen 21: Introducción de los vídeos de eDesk (elaboración propia de la fuente)

Para el video principal, cada socio presenta su visión sobre el MOOC, los objetivos principales de cada módulo y presenta a cada institución asociada.

Para cada uno de los módulos era importante contar con un video con una breve descripción y los objetivos que uno de ellos cubría. Para ello era importante presentar una estructura común para los participantes, por eso seleccionamos a una persona que aparezca en todos los vídeos de introducción de los módulos y que siga el mismo tono y vibra para ello.



Imagen 22: Personaje principal de la mesa para presentar cada uno de los módulos en los vídeos introductorios (fuente de autoelaboración)

Otra cosa a tener en cuenta es que todos los vídeos producidos por el consorcio siguen la misma estructura:

1. Breve introducción
2. Título principal
3. Nombre de la persona y de la institución a la que pertenece
4. Cerrar con el logotipo de los socios del consorcio e indicando el tipo de licencia Creative Commons.



Image 23: e Desk intro for each video (source self-elaboration)



Imagen 24: Ejemplo de escritorio del título principal (elaboración propia de la fuente)



Imagen 25: Ejemplo de escritorio de nombre de la persona y de la institución a la que pertenece (fuente elaboración propia)



Imagen 26: Ejemplo de escritorio electrónico del cerrado para los videos con logotipos de socios y tipo de licencia Creative Commons

(elaboración propia de la fuente)

Para cada módulo la estructura fue la misma:

1. Título
2. Vídeo de introducción
3. Hoja de ruta
4. Resultados de aprendizaje
5. Tareas
6. Subtemas
7. Material para cada subtema
8. Transcripción de los vídeos
9. Prueba final (si es necesario)

Competences, skills and values in general



Imagen 27: Ejemplo de escritorio de un título y vídeo de introducción para un módulo (elaboración propia de la fuente)

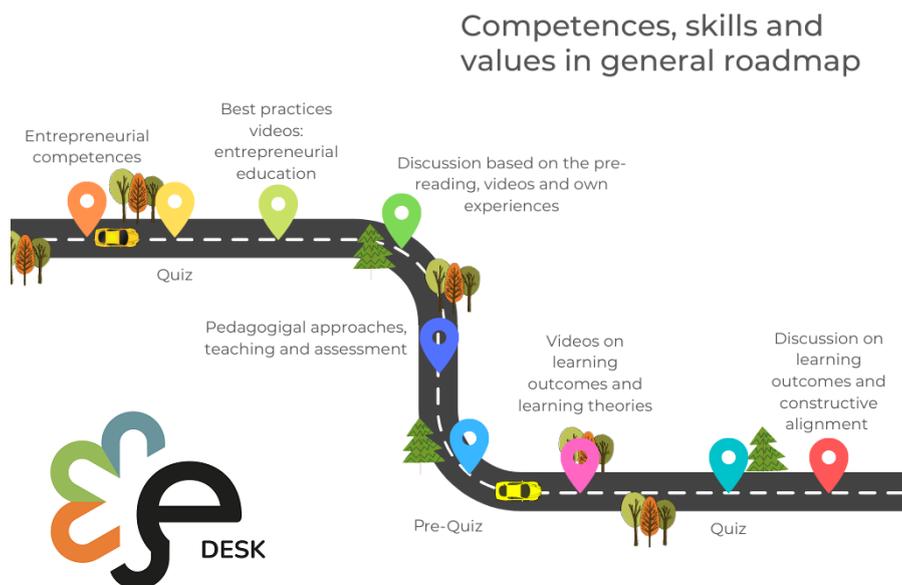


Imagen 28: Ejemplo de escritorio de una hoja de ruta (todos los módulos utilizan la misma estructura para esto) (elaboración propia de la fuente)

LEARNING OUTCOMES

After completing this module, participants will be able to:

- Identify what entrepreneurial competences students need in the contemporary world to seize and create opportunities and meet challenges to generate value.
- Describe pedagogical approaches, teaching and assessment methods that enhance students' engagement to develop students' entrepreneurial competences in online learning environment.

ENTREPRENEURIAL COMPETENCES

First, we are going to take our first steps into entrepreneurial education and entrepreneurial competences. Here you will find some reading and best practices video examples. Then, we would like you to discuss with the rest of the participants about the topics seen in these materials.

YOUR TASKS

Here you will be first asked to go through a written document including some theory and basics about entrepreneurial education, as well as some examples of application of this approach in the educative institutions. Afterwards, you will test your knowledge about the reading and pass to the best practices examples. These examples aim to show you real cases where entrepreneurial education is included in the university campus. Finally, you will have the chance to debate, share experiences and comments about what you have seen with your colleagues.

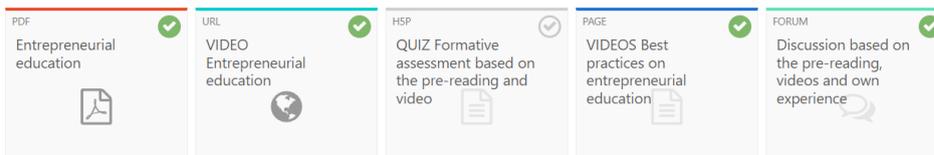
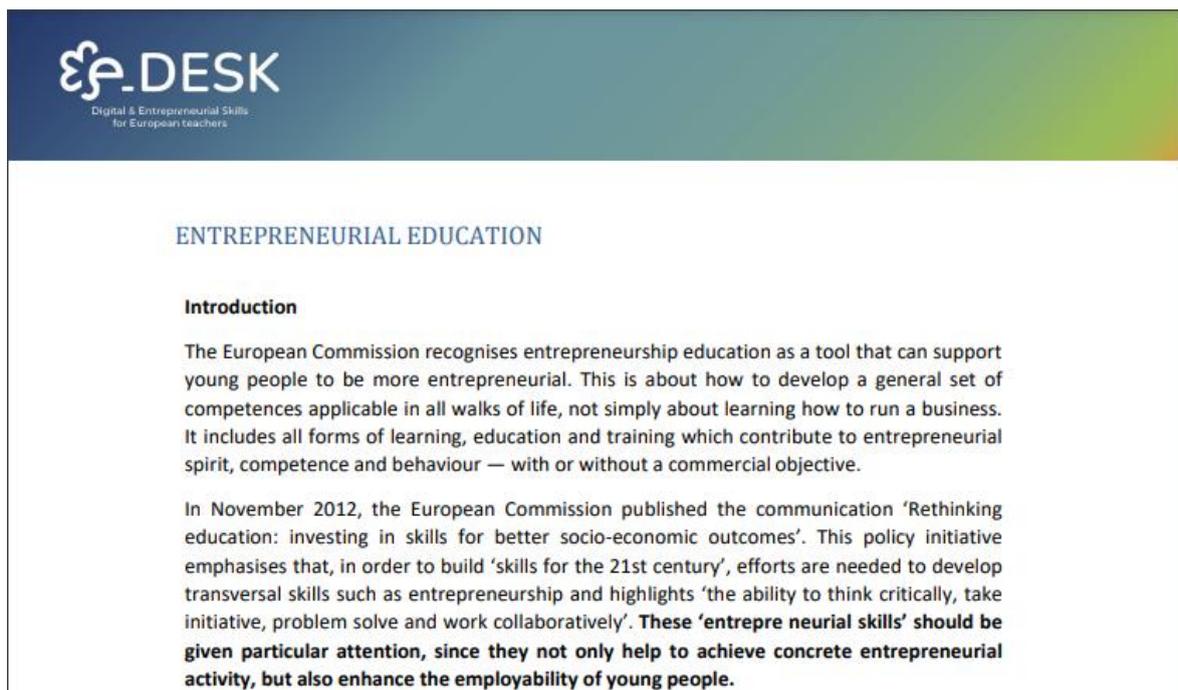


Image 29: e Desk example of Learning outcomes, tasks, subtopic and activities / materials (source self-elaboration)



Imagen 30: Ejemplo de escritorio electrónico de transcripciones, prueba final y tipo de licencia Creative Commons.

Además, los materiales de lectura se crearon utilizando la misma plantilla siguiendo el diseño de la imagen del proyecto:



ANEXOS

Anexo 1. GUÍA BÁSICA PARA GRABAR VÍDEOS



INTRODUCCIÓN

En los últimos años se ha incrementado el uso de recursos audiovisuales para enriquecer y mejorar las metodologías pedagógicas, especialmente las aplicadas a la enseñanza híbrida y online.

Los recursos de vídeo son, con diferencia, los más utilizados, ya sea en formato síncrono a través de videollamadas, así como asíncronos con vídeos grabados y subidos en los diferentes entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

Este documento pretende ser una guía práctica para la grabación de aquellos vídeos creados específicamente para la enseñanza online, pretendiendo ser algo más que una simple grabación de una sesión de enseñanza tradicional. En esta guía se describen los pasos a seguir y los factores a tener en cuenta para grabar este tipo de vídeos.

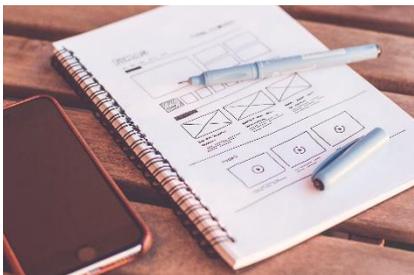
PRIMEROS PASOS

PLANIFICACIÓN

Este es el paso más importante ya que nos permite definir qué tipo de vídeo queremos hacer, la temática y la duración. El proceso sugerido sería:

1. Elegir el tema.
2. Preparar un guión sobre lo que se va a grabar.
3. Selección de recursos multimedia: imágenes, audio, documentos, etc.
4. Selección del material de grabación: tipo de cámara, ordenador, micrófono, etc.
5. Establecer el lugar (donde se llevará a cabo la grabación).
6. Iluminación: natural, artificial, colocación para evitar sombras, etc.
7. Participantes: tanto si se trata de un vídeo grabado en primera persona como si habrá más profesionales implicados.
8. Timing: empezando por el guión, es importante definir tiempos concretos, e intentar que el vídeo sea lo más corto posible: es mejor tener varios vídeos breves que uno muy largo.

DIRECTRICES PARA LA GRABACIÓN DE VÍDEO



Elegir el tema principal

Es importante tener claro qué tema queremos hacer de la grabación de nuestro vídeo. Para ello, recomendamos hacer un pequeño esquema donde definamos el tema principal y las subsecciones que podríamos abordar en dicho video. Además de definir los recursos (otros vídeos, imágenes o archivos) necesarios para la explicación de cada uno, y su secuencia lógica.

Material de grabación

Cuando producimos un vídeo, el contenido (*lo que quiero decir y cómo lo voy a decir*) debe prevalecer sin duda. Una vez establecido este punto, es importante elegir los medios materiales adecuados para cumplir nuestro objetivo. A continuación, describimos los escenarios más comunes y algunas especificaciones mínimas para grabar videos para la enseñanza.



1. *Cámara de vídeo profesional.* En este aspecto estamos hablando de una cámara de vídeo profesional que podría cubrir los siguientes formatos: 4K60, 2.7K, 1440p, 1080p, 960p y 720p. Dentro de los medios de grabación, es importante tener en cuenta que a pesar de que la cámara es el recurso en el que más tenemos que incidir en cuanto a calidad, también entran en juego factores como la calidad de sonido que tiene, así como las opciones de ajustes de iluminación que nos ofrece. Por este motivo, es importante tener en cuenta algunas cuestiones básicas a la hora de elegir el equipo, como por ejemplo:

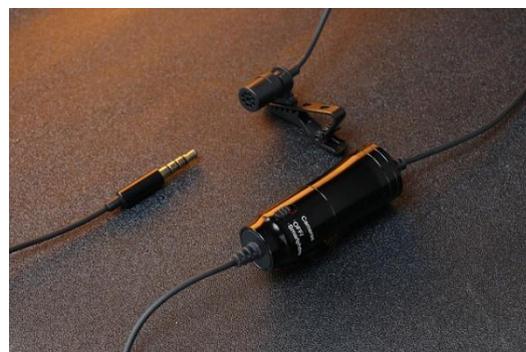


1. **Enfoque de la cámara:** Es decir, si tiene opciones de enfoque automático programable o enfoque manual para ofrecer una mejor imagen de la persona en el video.



1. **Iluminación:** Si la grabación se realiza en un espacio físico con buena iluminación o disponemos de otros dispositivos como lámparas o anillos de iluminación, previamente equipados con buena luz.

- a. **Audio:** Siempre será mejor si grabamos el audio con un equipo profesional que le dé una gran calidad, como un micrófono *de solapa*; o con la opción de reducción de ruido, que permitirá una mejor calidad de voz y reducirá el ruido ambiental.





Móvil o Tablet: Al igual que en el apartado anterior, es importante tener en cuenta que además del equipamiento existen factores que determinan la calidad del vídeo o la fotografía realizada con estos dispositivos, como la iluminación. Las lentes y el sensor deben tener al menos 64 mpx.

Ordenador con webcam: 1080px mínimo



Medidas

XAVC HD, HDV 1080p (1920 x 1080px - 50Mbps).

Calidad:

1. En la medida de lo posible, tanto en imagen como en audio (según las medidas indicadas anteriormente tanto para vídeo como para audio).
2. Vídeo en HD al menos.
3. El ISO bien ajustado, para evitar ruidos y otros problemas.
4. Preferiblemente, use un micrófono para garantizar un audio de buena calidad.
5. Evitar en la imagen: fondos degradados, imágenes pixeladas o ruidosas, contraluces...
6. Evitar en el sonido: ruido ambiental, zonas de tránsito con mucho tráfico, exteriores ventosos, obras...

Formato

- Ponente explicando a la cámara, sin mirarla fijamente.
- Entrevista: una persona que está al lado de la cámara sin ser vista hace las veces de entrevistador, hace las preguntas y el orador responde. En este caso, en el vídeo final, no aparece la voz de quien hace las preguntas, ya que está cortada en la edición. Otra forma podría ser, dos grabaciones independientes mirando a la cámara y su posterior montaje a través de un programa de edición de vídeo.



Ejemplo de entrevistas.

Composición

Sujeto principal en 1/3 del espacio de la pantalla, no en el centro, siempre a la derecha o a la izquierda, para poder incluir en el espacio restante los recursos necesarios: imágenes, gráficos, otro feed de vídeo, etc. El presentador debe aparecer desde el torso hacia arriba, ya sea de pie o sentado.



Ejemplo de composición.

Fondo

1. Oficinas, espacios al aire libre, pasillos universitarios o de oficinas... Siempre garantizando una buena calidad en audio e iluminación. Las zonas poco concurridas son una mejor opción para evitar interrupciones, ruidos, etc.
2. También es aceptable el uso de fondos de clave de croma.



Chroma example.

Iluminación

Preferiblemente luz natural. En caso de escasez de la misma, apoyar con luz artificial extra, como focos: no orientar directamente, proyectando la luz, procurando que sea natural y suave.



Duración máxima: 6 minutos.

CONSEJOS

1. Haz un storyboard o guión con la estructura, antes de grabar.
2. Fíjate en el mismo punto, en el caso del entrevistador (si la cabeza parlante está a la izquierda, debe mirar a la derecha y viceversa).
3. Enfatizar.
4. Utiliza, en la medida de lo posible, signos de expresión, como mover las manos, para dar dinamismo al vídeo (sin forzarlas).
5. En momentos de error, el orador debe mantener una postura tranquila, permanecer en silencio y seguir mirando a la cámara y volver a la explicación. Esto permite una mejor edición, con cortes más naturales.
6. Si el orador es tímido o tiene problemas para ser grabado (lo que no es raro), el uso del formato de "entrevista falsa" suele ayudar: proporciona a alguien con quien hablar, que puede tranquilizarlo y hace que la situación sea más natural que "mirar fijamente al ojo morado de una cámara".
7. Cuando la exposición sea muy larga para comentar el discurso, haz grabaciones segmentadas.
8. Intenta que los videos sean lo más naturales posible.
9. Centrar el objetivo de los vídeos en la comprensión de conceptos de mayor dificultad y complejidad, y relevantes para el tema abordado.
10. Como ya hemos comentado en el apartado anterior, se recomienda una duración máxima de 6 minutos, aunque si la duración fuera un poco más larga (por ejemplo 10 minutos) solo podría justificarse por su relevancia para el tema y la coherencia que aporta al vídeo durante tanto tiempo. En el caso de vídeos más largos, se dividirán en cápsulas de un máximo de 10 minutos, realizando los cortes por conceptos o temas abordados dentro de la misma.
11. Del mismo modo, se recomienda tener claro qué concepto o conceptos se abordarán en el vídeo para intentar reducir al máximo su duración, y aportar dichos datos para una edición más limpia. Si se necesitan más detalles y esto hace que los videos sean demasiado largos, se puede suministrar en formato de texto junto con los videos.
12. Como recomendación didáctica, se propone un pequeño recuento de conceptos al inicio del vídeo para su posterior desarrollo dentro del mismo.
13. Es importante aportar material extra que sea relevante, necesario y enriquecedor para los vídeos, como preguntas integradas en el mismo.

ESTRUCTURA DEL VIDEO

Cover/Intro

Con información sobre:

1. El título del curso (con los logotipos).
2. El título del módulo.
3. El título de la actividad.



Por lo general, es una buena idea que una sola persona o servicio de producción de video haga todas las introducciones para todos los videos del mismo curso, para proporcionar uniformidad en todos ellos. O al menos tener muy buena coordinación y entendimiento entre todas las partes involucradas.

Inicio de la reproducción de vídeo

Con el nombre del experto y la organización a la que pertenece.



Reproducción de vídeo

Con los logotipos a continuación en tamaño reducido, apareciendo en todo momento a lo largo del vídeo.



Uso de recursos visuales

Texto legible en pantalla que, por ejemplo, aparece con la pregunta en el caso del formato de entrevista. También imágenes, gráficos, animaciones, etc.



Logotipos y tipos de licencia

Por último, al final, se incluyen los logotipos y la licencia Creative Commons.



Atribución, reconocimiento y reconocimiento

Esta publicación se enmarca en el proyecto e-DESK, liderado por el Centro Internacional Santander Emprendimiento (CISE) y cofinanciado por la Unión Europea, a través del programa Erasmus+. Este documento fue coordinado por la Universidade Nova de Lisboa en el marco del proyecto e-DESK.

Autores: Esta publicación ha sido escrita y recopilada por la Universidad de Cantabria en nombre del proyecto e-DESK con contribuciones recibidas con gratitud de todos los demás socios del proyecto e-DESK: Centro Internacional Santander Emprendimiento (CISE), Organización de la Facultad e Informática de la Universidad de Zagreb, Universidad Tecnológica de Lappeenranta-Lahti y Universidade Nova de Lisboa

Lead authors: Ivan Sarmiento (University of Cantabria), Priscila Parra (University of Cantabria)

Información: info@edeskeurope.eu, www.edeskeurope.eu

Renuncia

Aunque se ha hecho todo lo posible para proporcionar información completa y precisa, e-DESK y sus socios del consorcio no ofrecen garantías, expresas o implícitas, ni representaciones en cuanto a la exactitud del contenido de este documento. Ni e-DESK, ni ninguna organización o persona que actúe en su nombre puede ser considerada responsable de cualquier error u omisión en la información contenida en esta publicación o de cualquier uso que pueda hacerse de la información contenida en esta publicación. Los enlaces en línea proporcionados estaban actualizados en junio de 2023. Ni e-DESK, ni ninguna organización o persona que actúe en su nombre pueden ser considerados responsables de cualquier daño resultante del uso de los enlaces, o de la exactitud, legalidad o contenido de los sitios web. El trabajo presentado en este documento ha recibido financiación del programa Erasmus+ de la Unión Europea (Gran acuerdo N. 2020-1-ES01-KA226-HE-096244.). El apoyo de la Comisión Europea al proyecto e-DESK no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los socios del proyecto. Por lo tanto, ni la Comisión Europea ni ninguna de las partes que actúen en nombre de la Comisión Europea pueden ser consideradas responsables del uso que pueda hacerse de esta publicación.

Esta guía fue creada por el proyecto e-Desk – Digital and Entrepreneurial Skills for Teachers, dentro del programa ERASMUS+.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

