

Índice

Introducción.....	iii
Capítulo 1: Conceptos básicos de e-learning.	1
1.1 Definición de e-learning.....	3
1.2 E-learning frente a la Educación Presencial	8
Capítulo 2: Herramientas y Tecnologías para E-learning	11
2.1 Hardware y Redes.....	13
2.1.1 Hardware.....	14
2.1.2 Redes.....	22
2.2 Software, Lenguajes de Programación y Plataformas de E-learning	32
2.2.1 Software.	32
2.2.2 Lenguajes de programación.	41
2.2.3 Plataformas de E-learning.....	45
2.3 Servidor Web.	56
2.3.1 Servidor Apache HTTP	56
2.3.2 Internet Information Services (IIS).....	59
2.3.3 Elegir un servidor Web.....	59
2.4 Selección y puesta en marcha de la Plataforma de E-learning.....	61
2.4.1 Selección de la plataforma de e-learning	61
2.4.2 Instalación de la plataforma de e-learning.....	62
Capítulo 3: Diseño y programación del curso	71
3.1 Adecuación y modificación del material fuente del curso	74
3.1.1 Diseño de todas las unidades de e-learning.....	74
3.1.2 Diseñar rápidamente y de forma segura.	75
3.1.3 Los Objetivos de Aprendizaje.	76
3.1.4 Objetos de conocimiento.	77
3.1.5 El guión y el storyboard.	78
3.2 Programación de los Objetos de Conocimiento	85
3.2 .1 Programación de simulaciones con Ejs.	85
3.2.2 Creación de lecciones a través de Moodle.	110
3.3 Selección y Evaluación de Objetos de Conocimiento.....	120
Capítulo 4: Prueba y validación de los objetos modelo.	125
4.1 Prueba en línea de las herramientas de Moodle.....	128
4.2 Prueba en línea de los objetos modelo.	128
Conclusiones	131
APÉNDICE	135
A.1 La taxonomía de Bloom.	137
A.2 Propiedades de los elementos que conforman la vista de la simulación de Bode y Nyquist.	139
A.3 STORYBOARDS: Curso de Análisis de sistemas en el dominio de la frecuencia	143
Bibliografía	171