



## COMIENZO RÁPIDO

Descargue el exe, prueba lo y avisa nos si te gustó.

Las instalaciones del **exe** son actualmente disponibles para Windows XP y Linux. Una instalación por Mac OS X será apoyado en el futuro.

Para comenzar la instalación, descargue el archivo apropiado de Eduforge:

<http://eduforge.org/projects/exe>

Para las instrucciones de instalación vea el manual de usuario en:

<http://exelearning.org/>

## CÓMO CONTRIBUIR

- Une te al proyecto por Eduforge -  
<http://eduforge.org/projects/exe>
- Envíe nos tu opinión sobre el producto, que partes fueron de tu agrado y cuales no, y cuales serian los cambios que tu le arías a futuro. Llena el formulario en línea en:  
[http://exelearning.org/exe\\_survey/](http://exelearning.org/exe_survey/)
- Evalúe la ayuda pedagógica en los “dispositivos educacionales” en el programa y envianos tu opinión sobre como éstos podrían ser mejorados.
- Someta las ideas para el desarrollo de “dispositivos educacionales” nuevos.
- El buen código limpio es siempre apreciado.
- Si usted desea divulgar una edición, someter una idea de un “dispositivo educacional” o envianos tu opinión, visite por favor el Web site del proyecto:

Universidad de Auckland  
Centre for Flexible and Distance Learning  
Level 4, Fisher Bldg,  
18 Waterloo Quadrant, Auckland  
Private Bag 92019, Auckland,  
New Zealand

Phone: 64 9 373 7999  
Fax: 64 9 373 7940  
Website: <http://exelearning.org/>  
Email: [exe@exelearning.org](mailto:exe@exelearning.org)



**EL REDACTOR DEL  
CONTENIDO APRENDIZAJE  
ELECTRÓNICO**  
eLearning XHTML editor

**UN PROYECTO DE  
SOFTWARE LIBRE**

**Web site del proyecto del eXe - <http://exelearning.org>**

**EMAIL DEL EQUIPO DEL DESARROLLO**  
[exe@exelearning.org](mailto:exe@exelearning.org)

**PROYECTO FINANCIADO POR LA  
COMISIÓN DE EDUCACIÓN  
TERCIARIA DE NUEVA ZELANDIA**



## PRESENTANDOexe

El proyecto Aprendizaje Electrónico del redactor de XHTML (exe) es un ambiente “fuera de línea” que asiste a profesores y académicos en trazar y publicar cursos en el Internet sin la necesidad de aprender HTML o XML. exe no es LMS, sino es un ambiente para trazar el contenido aprendizaje basado en web.

Con el exe los usuarios pueden desarrollar las estructuras de capacitación que satisfagan sus necesidades de la entrega del contenido, y crear los recursos que son flexibles y fáciles de mantener.

El proyecto del exe apunta a fomentar el desarrollo de colaboración. La dirección estratégica y las peticiones por nuevas adiciones al programa son dadas con prioridad por un grupo de usuarios representativos del Sector de la Educación Universitario en Nueva Zelanda.

El exe es un proyecto del software libre. Eso significa que es gratis para descargar y a utilizar, y también el código de fuente es de disponibilidad gratis para arreglar para requisitos particulares que le satisfaga las necesidades de su organización. El equipo del desarrollo agradece contribuciones de partidos interesados de cualquier organización; vea por favor la parte posterior de este folleto para las maneras de contribuir al desarrollo de este proyecto.

## COMO DESARROLLAR

Desarrollar contenido con exe es fácil.

El exe esta dividido en dos áreas funcionales: el “Sidebar” (en la izquierda) y el “Área de trazar”. El “Sidebar” se divide en dos secciones: la sección del contorno, usado para desarrollar la estructura de su contenido; y la sección del Dispositivo Educativo que contiene una selección de Dispositivos Educativos. Dispositivos Educativos son los elementos estructurales que describen contenido aprendizaje. Por ejemplo, objetivos, preguntas reflexivas, etc.

Utilice la Sección del Contorno para estructurar el contorno de su contenido agregando los módulos, la sección, o unidades. Usted mismo puede definir esta “taxonomía” para satisfacer sus propias necesidades. Seleccionando un Dispositivo Educativo (D.E.) agregará un D.E. vacío en el “Área de trazar” en el cual el contenido puede ser incorporado. Un recurso educativo puede consistir de poquitos o muchos D.E.s según lo requerido para entregar el contenido aprendizaje con eficacia.

Un redactor del D.E. es accesible del menú de las Herramientas. Esto permite que usted cree sus propios D.E.s para la re-utilización en su ambiente del exe.

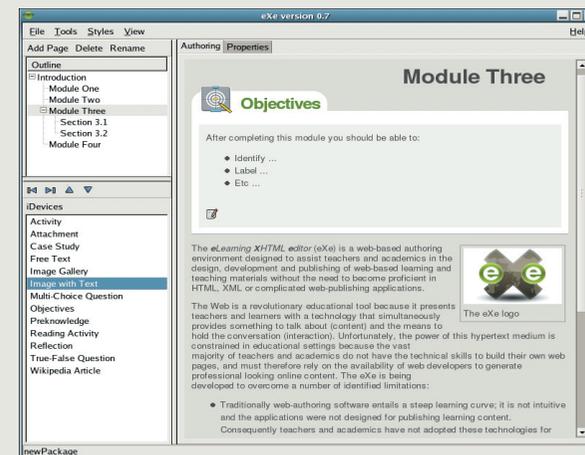
## PUBLICANDO CONTENIDO

Contenido desarrollado con exe puede ser publicado en formas diferentes:

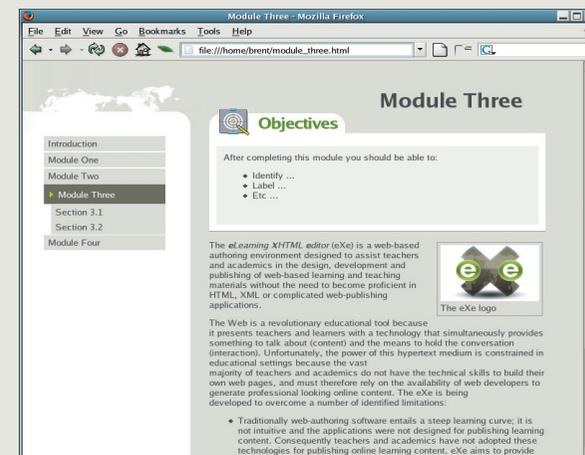
Web site autónomo - esta exportación podría ser subido directamente a un servidor de web y referido por su LMS o distribuir en el CD o el otro medio transportable. Una exportación al web se incluye el sistema de navegación desarrollado durante trazando.

El exportación de SCORM 1.2 – (Shareable Content Object Reference Model - En Español: Modelo de Referencia para Objetos de Contenido Distribuibles) crea los archivos de contenido de SCORM 1.2. Los paquetes de SCORM se pueden importar en cualquier LMS compatible o depósito de los objetos de aprendizaje (LO). SCORM es una especificación internacionalmente reconocida por archivar el contenido aprendizaje.

Paquete de contenido de IMS (Instructional Management System – En Español, Sistemas de Gestión de la Instrucción) – El archivar del contenido IMS es una especificación que es compatible con una variedad de LMSs (Learning Management Systems – En Español, Sistema de Gestión de la Formación) y repositorios de LOs.



exe El Modo Del Trazar



exe Contenido Publicado