

Modelo ADDIE. Definición de cada momento de cada fase, descripción de tareas, responsable y fecha prevista de ejecución

TAREAS	DESCRIPCIÓN	Quién	Cuándo
<b>FASE DE ANÁLISIS</b>			
1. Análisis de la propuesta general	-Definir las necesidades -Propuesta de soluciones en forma de objetivos	EM <sup>1</sup>	
2. Análisis de los alumnos	-Conocimientos previos -Situación sociocultural -Recursos de que disponen -Expectativas -Motivación	EM <sup>2</sup>	
3. Análisis de los recursos y herramientas	-Definición del entorno de aprendizaje adecuado a la situación -Recursos necesarios (infraestructuras –hardware y gestión – software-) -Herramientas tecnológicas	EM <sup>3</sup>	
4. Análisis de viabilidad	-Viabilidad económica -Análisis DAFO	EM <sup>4</sup>	
5. Definición de límites	-Tiempo -Recursos humanos -Recursos tecnológicos -Recursos financieros -Recursos didácticos	EM <sup>5</sup>	
<b>FASE DE DISEÑO</b>			
6. Diseño pedagógico	-Definición del modelo educativo -Programación didáctica (objetivos, contenidos, -actividades, recursos, criterios de evaluación) - Modulación de contenidos	ED <sup>6</sup> EDI <sup>7</sup>	
7. Diseño gráfico	-Determinar aspectos pedagógicos (modelo educativo y actividades de aprendizaje) que determinan el diseño gráfico -Definir y diseñar los elementos fundamentales de la estructura gráfica de la interfaz a partir del diseño pedagógico	EDG <sup>8</sup> EDI <sup>9</sup>	
8. Diseño tecnológico	Determinar aspectos pedagógicos (modelo educativo y actividades de aprendizaje) que determinan el diseño tecnológico -Definir y diseñar los elementos y arquitectura informática necesaria a partir del diseño pedagógico	EDT <sup>10</sup> EDI <sup>11</sup>	
9. Diseño de materiales multimedia	Determinar aspectos pedagógicos (modelo educativo y actividades de aprendizaje) que determinan el diseño de materiales multimedia -Definir y diseñar los elementos de los materiales multimedia a partir de las implicaciones pedagógicas	EDM <sup>12</sup> EDI <sup>13</sup>	
10. Síntesis y evaluación.	-Análisis de las distintas perspectivas del diseño -Valorar si se adecuan a las necesidades analizadas -Evaluar su implicación pedagógica -Probar el cumplimiento de objetivos en cada uno de los distintos elementos de diseño	EM <sup>14</sup>	
<b>FASE DE DESARROLLO</b>			
11. Desarrollo didáctico	-Adaptación de recursos, actividades de aprendizaje, guías didácticas y documentación -Creación de programas de formación a docentes (si fuera necesario) -Explicitación de sistemas de apoyo al estudiante	ED <sup>15</sup> EDI <sup>16</sup>	
12. Desarrollo gráfico	-Creación de la estructura gráfica de la interfaz -Distribución gráfica de los distintos elementos y herramientas del programa	EDG <sup>17</sup> EDI <sup>18</sup>	

13.Desarrollo informático	-Definición y desarrollo tecnológico de la plataforma de aprendizaje -Creación de las herramientas de navegación, interacción, intercomunicación y la funcionalidad de la aplicación	EDT <sup>19</sup> EDI <sup>20</sup>	
14.Desarrollo multimedia	-Producción y edición de los materiales multimedia (adaptación de los recursos existentes)	EDM <sup>21</sup> EDI <sup>22</sup>	
15.Prueba (Evaluación)	Puesta a prueba de cada uno de los desarrollos realizados Integración de todos los elementos en la plataforma	EM <sup>23</sup> EDI <sup>24</sup>	
<b>IMPLEMENTACIÓN</b>			
16.Publicación	-Síntesis de todos los elementos de desarrollo en una propuesta única -Aplicación y publicación del entorno creado en la web	EDT <sup>25</sup> EDI <sup>26</sup>	
17.Análisis y evaluación	- Analizar el funcionamiento de cada uno de los elementos de la interfaz desde cada una de las perspectivas (pedagógica, tecnológica, gráfica) -Evaluar la navegabilidad, interactividad, intercomunicatividad,	EM <sup>27</sup>	
18.Prototipización	-Implementar los módulos 3 y 4 del curso como un prototipo	EDT <sup>28</sup> EDI <sup>29</sup>	
19.Evaluación	-Evaluar el uso, dificultades, límites, etc. del entorno desde el punto de vista del alumno -Rediseño, Redesarrollo del entorno en función de esta evaluación del prototipo	EM <sup>30</sup>	
20.Reimplementación	-Reimplementación del entorno a partir de la evaluación del prototipo	EDT <sup>31</sup> EDI <sup>32</sup>	
<b>FASE DE EVALUACIÓN</b>			
21. Dinámica y continua	- Analizar el funcionamiento de cada uno de los elementos de la interfaz desde cada una de las perspectivas (pedagógica, tecnológica, gráfica) -Verificar la navegabilidad, interactividad, intercomunicatividad, -Evaluación del desarrollo de los aprendizajes -Evaluación de los procesos de personalización, y construcción compartida de los aprendizajes	EDT <sup>33</sup> EDI <sup>34</sup> ED <sup>35</sup>	
22. Al final de la implementación	-Evaluar el cumplimiento (cuantitativo y cualitativo) de los objetivos propuestos. -Evaluación del desarrollo de los aprendizajes -Evaluación de los procesos de personalización, y construcción compartida de los aprendizajes - Verificar el funcionamiento de cada uno de los elementos de la interfaz desde cada una de las perspectivas (pedagógica, tecnológica, gráfica) -Evaluar la navegabilidad, interactividad, intercomunicatividad, -Garantizar y justificar el desarrollo de las siguientes fases del proyecto desde el punto de vista pedagógico, instruccional, tecnológico, organizativo, económico y de recursos humanos y materiales	EM <sup>36</sup>	
23.Reimplementación	-Reimplementación del entorno a partir de la evaluación realizada	EDT <sup>37</sup> EDI <sup>38</sup>	