



PROYECTO ARCHTECH

A.2.1 ArchTech para Trabajadores Juveniles



ArchTech

Empowering Youth to Rediscover Europe's Architectural Legacy

2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646



**Co-funded by
the European Union**





Resumen Ejecutivo	4
Introducción	4
Grupo objetivo	5
Módulos de Formación	6
Módulo 1 (Universidad de Malta y Klemka)	6
Módulo 2 (Universidad de Malta & Klemka).....	7
Módulo 3 (Ciudadanos en el Poder y Colmena de Innovación)	7
Módulo 4 (Ciudadanos en el Poder)	7
Módulo 5 (Ludicius & Klemka).....	7
Responsabilidades del Socio.....	7
Responsabilidades Conjuntas y Colaboración.....	7
Universidad de Malta.....	8
Klemka	8
CIP	9
Ludicius	9
InnoHive	10
Directriz para el Formato del Módulo de Capacitación	10
Estructura del Módulo de Capacitación	11
PORTADA.....	11
FICHA TÉCNICA DEL PRODUCTO.....	11
Tabla de contenidos	11
CAPÍTULO 1: Visión General del Módulo	11
CAPÍTULO 2: Objetivos de Aprendizaje	11
CAPÍTULO 3: Contenido	11
CAPÍTULO 4: Actividades y Ejercicios.....	12
CAPÍTULO 5: Evaluaciones	12
CAPÍTULO 6: Recursos y Referencias	12
CAPÍTULO 7: Conclusión y Resumen	13
Directrices de Publicación	13
Elementos Visuales.....	13
Encabezados	13
Consideraciones clave sobre la fuente incluyen:	13
Ayudas Visuales.....	14
Uso del Color	14
Consideraciones de Accesibilidad	14
Funcionalidades.....	14
Elementos Interactivos	14



Ayudas de Navegación	14
Hipervínculos y Recursos Integrados	15
Compatibilidad Móvil	15
Lista de Verificación de Calidad	15
KPIs cuantitativos.....	15
Indicadores Clave de Desempeño Cualitativos	16
Indicadores Pedagógicos	16
Idioma	16
Estructura.....	17
Estética	17
Material Ilustrativo	17



ArchTech

Empowering Youth to Rediscover Europe's Architectural Legacy

2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646



Co-funded by
the European Union





Resumen Ejecutivo

El Paquete de Trabajo (WP) 2: La Formación Modular ArchTech para Trabajadores Juveniles ofrece cinco módulos de capacitación diseñados para concienciar sobre los principios clave del proyecto ArchTech.

Basados en un marco de conocimiento específico, estos módulos serán adaptables a los diversos contextos de aprendizaje de los trainees, considerando sus competencias, habilidades y situación sociocultural. Este WP2 explorará cómo el patrimonio arquitectónico contribuye a dar forma a la experiencia urbana en las ciudades europeas, proporcionando a los trabajadores juveniles información y recursos valiosos para involucrar a los grupos de jóvenes (de 16 a 35 años) con los conceptos, métodos y herramientas centrales del proyecto. Además, mejorará las habilidades digitales de los trabajadores juveniles, centrándose en la creación y funcionalidad de aplicaciones móviles. De manera que podemos decir que la Formación Modular ArchTech para Trabajadores Juveniles tiene como objetivo capacitar a los trabajadores juveniles de toda Europa, mejorar sus habilidades en la preservación del patrimonio y fomentar la participación cívica entre los jóvenes. Al implementar estos módulos de capacitación, el Proyecto prevé un mayor compromiso comunitario en el patrimonio cultural.

Introducción

Este informe forma parte del Paquete de Trabajo 2: Capacitación Modular ArchTech para Trabajadores Juveniles. Su propósito es proporcionar una visión general del paquete de trabajo, detallando los módulos de formación, los objetivos, los grupos objetivo y las responsabilidades de los socios para asegurar una colaboración efectiva en el proyecto.

La sección principal describe la estructura, los elementos visuales, las funcionalidades y el contenido de cada módulo, incluye la justificación del contenido seleccionado y un enfoque estandarizado para la estructura de cada módulo, el diseño, los elementos visuales, las características online, el estilo de referencia y las herramientas de autoevaluación (como los cuestionarios), asegurando una experiencia de aprendizaje cohesiva y atractiva.

Objetivos Específicos de WP02:

- **Objetivo Específico 1:** Capacitar a los trabajadores juveniles con nuevas temáticas y materiales de formación para enriquecer sus prácticas.





● **Objetivo Específico 2:** Que los trabajadores juveniles descubran la dimensión europea del patrimonio construido local, consoliden nuevos conocimientos y promuevan la protección del patrimonio construido.

● **Objetivo Específico 3:** Ofrecer una formación interdisciplinaria integral para apoyar a los trabajadores juveniles en incentivar a los jóvenes en el Patrimonio Cultural Construido Europeo como una palanca para la participación cívica y la inclusión social.

● **Objetivo Específico 4:** Los trabajadores juveniles se familiaricen con la recopilación de datos digitales y la documentación de edificios patrimoniales, así como con el desarrollo de aplicaciones móviles con orientación cultural.

Grupo objetivo

El grupo objetivo de este proyecto son las personas involucradas en la planificación urbana, la planificación y conservación del patrimonio, la juventud desfavorecida y las campañas de avance tecnológico y concienciación al respecto; a través de:

- Organizaciones No Gubernamentales enfocadas en la juventud y dirigidas por jóvenes.
- Autoridades públicas y municipios a nivel local, nacional y europeo.
- Universidades e instituciones educativas.
- PYMEs y startups establecidas por jóvenes.





Módulos de Formación

A2.1 Decidir la estructura de toda la formación en línea y de cada sección; un conjunto de lecciones, su esquema, gráficos, funciones y contenido; división del trabajo entre los socios.	Actividad virtual	01/09/2024	30/11/2024	UNIVERSIDAD DE MALTA (E10209037 - MT)	C.I.P. CIUDADANOS EN EL PODER (E1015363 - CY)
A2.2 Investigación documental que conducirá al desarrollo del primer módulo de formación sobre patrimonio construido (1) y edificios patrimoniales en ciudades asociadas (2).	Actividad virtual	01/10/2024	30/11/2024	UNIVERSIDAD DE MALTA (E10209037 - MT)	ELEFANTE (E10101786 - ES)
A2.3 Investigación sobre cómo registrar datos relacionados con la construcción, de fácil uso para jóvenes sin conocimientos previos, que concluya con material útil para los jóvenes.	Actividad virtual	01/11/2024	31/12/2024	C.I.P. CIUDADANOS EN EL PODER (E10153633 - CY)	INNOVATION HIVE (E10248033 - EL)
A2.4 Investigación para construir el cuarto módulo sobre Cómo crear una aplicación móvil de "¡Alerta de edificios!", centrándose en las especificaciones funcionales de este tipo de aplicaciones, complementada con una selección de creadores de aplicaciones DIY y sus descripciones.	Actividad virtual	01/12/2024	31/01/2025	C.I.P. CIUDADANOS EN EL PODER (E10153633 - CY)	
A2.5 Desarrollar un marco de aprendizaje compuesto por planes de lecciones para apoyar el aprendizaje entre pares entre los trabajadores juveniles y sus prácticas diarias al trabajar con públicos juveniles, incluidos los desfavorecidos.	Actividad virtual	01/01/2025	28/02/2025	Solicitante -SUCCUBUS INTERACTIVE SARL (E10143209 -FR)	ELEFANTE (E10101786 - ES)

Más específicamente, WP2 propone el siguiente conjunto de módulos de capacitación:

Módulo 1 (Universidad de Malta y Klemka)

El patrimonio europeo construido como palanca para la participación cívica y la inclusión social: Este módulo explorará cómo los conceptos fundamentales del proyecto pueden promover la integración social y un sentido de pertenencia entre los jóvenes. Se centrará en los siguientes temas: el patrimonio construido como parte constitutiva de la identidad cultural europea; su potencial tanto para gestionar como para aprovechar la diversidad entre los jóvenes; el impacto del trabajo juvenil relacionado con la cultura en la comunidad en general, incluyendo contextos sociales culturalmente diversos y vulnerables; métodos contemporáneos de preservación y/o rescate de edificios en caso de peligro.

Módulo 2 (Universidad de Malta & Klemka)

Edificios patrimoniales en las ciudades asociadas: Aporta una visión general del patrimonio arquitectónico de las ciudades participantes, incluyendo los principales estilos





arquitectónicos y edificios patrimoniales representativos (aprox. 12 por país, hasta 60 en los 5 países socios) construidos entre 1850 y 1960. El contenido de este módulo será procesado posteriormente en WP3 para alimentar las visitas guiadas digitales.

Módulo 3 (Ciudadanos en el Poder y Colmena de Innovación)

Cómo registrar datos relacionados con edificios: un módulo para apoyar a los trabajadores juveniles en la familiarización de sus grupos de jóvenes con la recopilación de datos y la documentación de edificios patrimoniales utilizando un formulario digital de registro de datos.

Módulo 4 (Ciudadanos en el Poder)

Cómo crear una aplicación móvil "¡Alerta de Edificios!": una guía paso a paso para el desarrollo de una aplicación móvil que tiene como objetivo instigar una intervención oportuna para el rescate de edificios en peligro y fomentar iniciativas similares en el futuro.

Módulo 5 (Ludicius & Klemka)

Pilotar la aplicación móvil "¡Alerta de Edificios!": Un marco de aprendizaje compuesto por planes de lecciones que se aplicarán en pilotos locales con audiencias juveniles, mientras se enfoca en cómo ArchTech abordará la participación de los jóvenes vulnerables.

Responsabilidades del Socio

Responsabilidades Conjuntas y Colaboración

- **Estructura y Coordinación de la Base de Datos:** Todos los socios participarán en una discusión en línea poco después de la reunión de lanzamiento para finalizar la estructura de la base de datos y los tipos de ítems.
- **Creación de Contenido en Inglés:** Se crearán materiales de capacitación originales en inglés, con todos los socios contribuyendo a los Módulos 1-3, particularmente en la generación de contenido inicial.

Esta división de responsabilidades asegura que cada socio contribuye con su experiencia específica mientras apoya de manera colaborativa los objetivos generales del proyecto.





Universidad de Malta

- **Creación y Gestión de Base de Datos:** Liderar la creación de una base de datos para alojar los materiales recopilados para los Módulos 1 y 2, con el apoyo de Dramblys.
- **Esquema del Módulo 1:** Desarrollar la estructura y el esquema para el Módulo 1, estableciendo estándares de contenido fundamentales.
- **Plantilla del Módulo 2:** Diseña una plantilla integral para el Módulo 2 que incluye categorías para la información relacionada con los edificios, tales como:
 - Año de construcción
 - Estilo arquitectónico
 - Usos clave y partes interesadas
 - Importancia histórica
 - Condición y estado actuales
- **Edificios Patrimoniales Selección y Curaduría de Contenidos:** Colaborar con Dramblys para seleccionar hasta 12 edificios patrimoniales en Malta para los Módulos 1 y 2, asegurando que todos los datos relevantes sean recopilados y organizados para los módulos.
- **Experiencia en Contenidos:** Proporcionar experiencia en la materia para los Módulos 1 y 2, asegurando que toda la información sea precisa y esté alineada con los objetivos del proyecto.
- **Traducción:** Traducir todos los materiales de capacitación al maltés, una vez que se haya completado el contenido original en inglés.

Klemka

- **Soporte de Base de Datos:** Asistir a la Universidad de Malta en la creación y configuración de la base de datos para alojar contenido de los Módulos 1 y 2.
- **Soporte de Módulos:** Apoyar el desarrollo de contenido para los Módulos 1 y 2 colaborando con la Universidad de Malta en la recopilación de datos y la entrada en la base de datos.
- **Selección de Edificios Patrimoniales y Curaduría de Contenidos:** Trabajar junto a Malta para identificar hasta 12 edificios patrimoniales representativos en España para los Módulos 1 y 2.
- **Expertise en Contenido:** Apoyar a Malta en el desarrollo de contenido preciso y relevante para los Módulos 1 y 2.





- **Directrices para Grupos Vulnerables:** Proporcionar orientación para involucrar a grupos juveniles multiculturales y vulnerables, enfocándose en la inclusión dentro de los módulos de capacitación.

- **Traducción:** Traducir todos los materiales de capacitación al español.

CIP

- **Módulo 3 y Módulo 4:** Liderar el proceso de recopilación y entrada de datos en la base de datos para los Módulos 3 y 4.

- **Formulario de Recolección de Datos:** Crear un formulario detallado para datos relacionados con edificios específicos del Módulo 3, con campos para documentar detalles arquitectónicos y datos históricos y actuales relevantes.

- **Datos de Aplicaciones Móviles:** Investigar, recopilar y procesar información sobre aplicaciones móviles relevantes para el proyecto, apoyando la integración dentro del Módulo

- **Sección de Creación de Aplicaciones:** Desarrollar toda la funcionalidad del creador de aplicaciones para el Módulo 4, integrando descripciones técnicas y especificaciones de diseño para apoyar la implementación del módulo.

- **Selección de Edificios Patrimoniales y Curaduría de Contenidos:** Identificar hasta 12 edificios patrimoniales representativos en su país para los Módulos 3 y 4, colaborando con InnoHive en el Módulo 3 y supervisando el Módulo 4 de manera independiente.

- **Experiencia en Contenido:** Asegurarse de que los datos para los Módulos 3 y 4 estén representados con precisión en la base de datos, trabajando estrechamente con InnoHive para el Módulo 3.

- **Traducción:** Traducir todos los materiales de capacitación al griego.

Ludicius

- **Desarrollo del Módulo 5:** Supervisa la recopilación de datos, la finalización de plantillas y la entrada de contenido para el Módulo 5.

- **Directrices Inclusivas:** Crea directrices horizontales para apoyar la participación de usuarios con diferencias específicas de aprendizaje (SLDs).

- **Selección de Edificios Patrimoniales y Curaduría de Contenidos:** Colabora con Dramblys para identificar hasta 12 edificios patrimoniales relevantes para el Módulo 5.

- **Experiencia en Contenidos:** Trabaja con Dramblys para asegurar la precisión y completitud del contenido en el Módulo 5.

- **Traducción:** Traducir todos los materiales de capacitación al portugués.





InnoHive

- **Soporte del Módulo 3:** Asistir al CIP en la recopilación, organización y verificación de contenido para el Módulo 3.
- **Selección de Edificios Patrimoniales:** Seleccionar hasta 12 edificios patrimoniales dentro de su ubicación para contribuir al contenido del Módulo 3.

Directriz para el Formato del Módulo de Capacitación

La guía justifica el contenido seleccionado para cada módulo y establece un enfoque estandarizado para la estructura del módulo, el diseño, los elementos visuales, las características en línea, el estilo de referencia y las herramientas de autoevaluación, asegurando una experiencia de aprendizaje cohesiva y sin superposiciones. Los autores deben considerar:

- **Relevancia y Práctica:** Selecciona contenido que sea directamente aplicable a contextos del mundo real y esté alineado con los objetivos de los estudiantes. Evita la información teórica excesiva a menos que apoye directamente las habilidades prácticas.
- **Claridad y Concisión:** Escribe contenido en un lenguaje claro y conciso. Evite la jerga y los términos técnicos a menos que sea necesario y proporcione explicaciones o glosarios cuando se utilicen términos especializados.
- **Cohesión entre Módulos:** Hay que asegurar que el contenido no se superponga con otros módulos a menos que sea necesario para el refuerzo. Colabora con otros desarrolladores de módulos para prevenir la redundancia.
- **Referencias y Citas:** Es preciso adoptar un estilo de referencia APA consistente y proporcionar citas claras para fuentes externas, lecturas adicionales y cualquier material adaptado para el módulo.

Estructura del Módulo de Capacitación

PORTADA

Nombre del Módulo, Logo, Descargo de Responsabilidad.





FICHA TÉCNICA DEL PRODUCTO

Incluya información básica sobre el entregable, como el número de proyecto, acrónimo del proyecto, título del proyecto, nombre del resultado, autores, colaboradores, revisores (si los hay), aprobado por, resumen, palabras clave, formato de cita, información de derechos de autor, historial de revisiones, declaración de originalidad y aviso legal.

Tabla de contenidos

LISTA DE ABREVIATURAS

CAPÍTULO 1: Visión General del Módulo

Recuento de caracteres sugerido: 800-1000

Cada módulo debe comenzar con una introducción clara y concisa que establezca el contexto para los objetivos de aprendizaje y los resultados esperados. Esto ayuda a los grupos objetivo a entender el propósito y el alcance del módulo desde el principio.

CAPÍTULO 2: Objetivos de Aprendizaje

Recuento de caracteres sugerido: 500-800

Este capítulo debe indicar claramente qué podrán entender o hacer los participantes después de completar la capacitación. Los objetivos de aprendizaje deben ser específicos, medibles, alcanzables, relevantes y con un tiempo definido (SMART).

CAPÍTULO 3: Contenido

Recuento de caracteres sugerido: 30,000 - 40,000

Este es el cuerpo principal del módulo, donde se presenta el material de capacitación. Debería incluir texto, imágenes, vídeos, elementos interactivos y otros recursos multimedia.

El contenido debe dividirse en secciones o submódulos manejables, cada uno enfocado en un solo tema e incluyendo información, recursos y ejemplos relevantes. Organiza el contenido en una secuencia lógica, aumentando gradualmente en complejidad para ayudar a los estudiantes a construir sobre el conocimiento previo de manera efectiva.

Resúmenes y Reseñas

Recuento de caracteres sugerido: 300-500





Al final de cada sección o módulo, incluye un resumen o revisión para reforzar los conceptos clave y proporcionar un breve repaso del material cubierto.

CAPÍTULO 4: Actividades y Ejercicios

Recuento de Caracteres Sugerido: 6,000-8,000

Para mejorar el aprendizaje, los módulos deben incluir actividades y ejercicios que permitan a los participantes aplicar nuevas habilidades. Los ejercicios interactivos pueden mejorar significativamente la retención y la comprensión, fomentando la participación activa de los aprendices.

Resúmenes y Reseñas

Recuento de caracteres sugerido: 300-500

Al final de cada sección o módulo, incluye un resumen o repaso para reforzar los conceptos clave y proporcionar un breve resumen del material cubierto.

CAPÍTULO 5: Evaluaciones

Recuento de caracteres sugerido: 2,000-2,500

Este capítulo incluye evaluaciones utilizadas para medir la comprensión y retención del material por parte de los participantes. Las evaluaciones pueden tomar diversas formas, como cuestionarios, exámenes o tareas prácticas. Además, se deben incluir herramientas de autoevaluación, como preguntas reflexivas o ejercicios, al final de cada módulo o sección para reforzar el aprendizaje.

CAPÍTULO 6: Recursos y Referencias

Recuento de caracteres sugerido: N/A

Proporcione recursos adicionales, referencias y lecturas recomendadas para apoyar el aprendizaje y ofrecer a los participantes contenido relevante adicional. Cada módulo debe incluir al menos 12 recursos para profundizar el estudio.

CAPÍTULO 7: Conclusión y Resumen

Número de caracteres sugerido: 500-800

Concluya con un resumen que refuerce los puntos clave, asegurando que los estudiantes retengan la información esencial. Esto también puede incluir pasos prácticos o recomendaciones para una exploración más profunda de los temas tratados.





Directrices de Publicación

Elementos Visuales

Para asegurar un diseño cohesivo y accesible, todos los módulos seguirán una plantilla estandarizada.

La consistencia en los encabezados, subtítulos, estilos de fuente y espaciado es clave. Calibri, elegida por su legibilidad, aborda necesidades específicas de accesibilidad, como la dislexia y la baja visión, con un diseño que mejora la claridad.

Encabezados

Cada capítulo utilizará el Título 1 (asegúrate de haber modificado los títulos a Calibri).

Cada subcapítulo utilizará el Título 2 (asegúrate de haber modificado los títulos a Calibri).

Cada subsección utilizará el Título 3 (asegúrate de haber modificado los títulos a Calibri).

Consideraciones clave sobre la fuente incluyen:

- **Peso de fuente adecuado:** Mejora la visibilidad sin abrumar al usuario (Calibri 12 para el texto, Calibri 20 para el Título 1, Calibri 16 para el Título 2, Calibri 14 para el Título 3).

- **Espaciado de caracteres y altura:** Mejora la legibilidad, especialmente para usuarios con baja visión.

- **Altura de línea suficiente:** Reduce la fatiga visual.

- **Espaciado de Documento Recomendado:** Espaciado de líneas: 1.5 para la mayoría del texto.

- **Espaciado de Párrafos:** 6-12 puntos antes y después de los párrafos para separarlos visualmente.

- **Viñetas y Listas Numeradas:** 6 puntos de espacio antes y después de cada elemento.

Para el contraste de color, se aplicarán los estándares WCAG (mínimo 4.5:1 para el texto) para garantizar la accesibilidad a los usuarios con discapacidades visuales. Para más información sobre WCAG 2.1, consulte las Directrices WCAG del W3C.

Ayudas Visuales

Integra imágenes e infografías relevantes para mejorar la comprensión y el compromiso.





Las imágenes deben ser de alta calidad, claras y estar alineadas con el contenido del módulo.

Para cada capítulo se debe preparar una portada.

Uso del Color

Aplica un esquema de color minimalista y accesible que mejore la legibilidad. Los colores deben alinearse con la identidad visual del curso, pero hay que evitar elementos que distraigan.

Consideraciones de Accesibilidad

Asegúrese de que todos los elementos visuales sean accesibles, incluyendo texto alternativo para las imágenes y un contraste adecuado para la legibilidad. Esto asegura que el módulo sea inclusivo para todos los estudiantes.

Funcionalidades

Elementos Interactivos

Incluye características interactivas como pestañas clicables, contenido colapsable o multimedia (videos, animaciones) para facilitar el aprendizaje activo.

Ayudas de Navegación

Proporcione una estructura de navegación clara, incluyendo migas de pan, menús e indicadores de progreso, para guiar a los estudiantes a través del módulo.

Hipervínculos y Recursos Integrados

Utiliza hipervínculos a recursos externos y lecturas complementarias cuando sea apropiado, pero evita abrumar a los estudiantes con enlaces externos excesivos.



Compatibilidad Móvil

Hay que asegurar que el diseño y las funcionalidades del módulo sean compatibles con dispositivos móviles y responsivos, permitiendo a los estudiantes acceder al contenido en varios dispositivos.

Lista de Verificación de Calidad

KPIs cuantitativos

Nº de referencias y recursos	Min.: 60
Nº de módulos de formación	Objetivo: 5 módulos
Nº de páginas por módulo	Min.: 30 páginas
Número de páginas y número de KPI abordados (por ejemplo, relacionados con la estructura; contenido; estética; relevantes y atractivos para los grupos objetivo) y analizados en el Informe de Evaluación por el Líder de Gestión de Calidad.	Min.: 12 páginas Min.: 8KPIs
Grado de satisfacción de los trabajadores juveniles en la formación piloto local	Objetivo: Recibir una retroalimentación que supere 7/10
Nivel de satisfacción de los socios con la reunión transnacional	Objetivo: Recibir una retroalimentación que supere 8/10
Versiones traducidas de los módulos de capacitación	Objetivo: 4 versiones traducidas



Indicadores Clave de Desempeño Cualitativos

Indicadores Pedagógicos

- ¿Se han seguido los principios para desarrollar materiales educativos para los grupos objetivo?

- ¿Son claros los objetivos de aprendizaje?

- ¿Se han tenido en cuenta de manera equilibrada los dominios cognitivo, metacognitivo, emocional, psicoemocional, social y de valores?

- ¿Se promueve el autodesarrollo del participante?

Contenido

- ¿El contenido sirve a los objetivos educativos del proyecto/programa? ¿Satisface los intereses educativos y los niveles educativos de sus grupos objetivo?

- ¿En qué medida están relacionados los conocimientos y habilidades adquiridos con las necesidades y realidades locales/nacionales del sector de la Industria Cultural y Creativa (CCI)?

- ¿Es el contenido científicamente sólido?

- ¿Incluye el contenido una selección de información relevante e interesante que despierte el interés y facilite la participación de los grupos objetivo con el material?

- ¿Está la información, los materiales, los ejercicios, las tareas, etc., dirigidos a las necesidades de todos los (relevantes) aprendices?

- ¿Hay suficiente explicación y detalle sobre cómo la información presentada sirve a los objetivos educativos, de investigación o de práctica profesional de los grupos objetivo?

- ¿Se establece explícitamente el vínculo entre el material presentado y su aplicación y/o relación con el medio ambiente, la sociedad, la tecnología y la vida cotidiana?

Idioma

- ¿Es comprensible el lenguaje del texto (siguiendo los principios de Fácil de Entender)?

- ¿Se explica adecuadamente la terminología utilizada?

- ¿Hay errores gramaticales, de sintaxis, ortográficos u otros errores de lenguaje?

Estructura

- ¿Está el material educativo y/o de formación estructurado de tal manera que se logren progresivamente todos los objetivos de aprendizaje?





- ¿Está el material desarrollado de manera coherente y agrupado según subtemas y temas?
- ¿Se prevé y asegura la continuidad del material educativo proporcionado?
- ¿Incluye el material secciones donde la información se proporciona a través de presentaciones interactivas o medios, o siguiendo enfoques de Edutainment?
- ¿Se incluye una bibliografía en el entregable que esté en línea con los estándares internacionales? ¿Se incluye una lista de recursos con material hipervinculado que dirija al lector a información o herramientas adicionales?

Estética

- ¿Está el material diseñado y presentado de manera atractiva y, por lo tanto, acogedora para el público objetivo?
- ¿Se presentan los símbolos, imágenes, iconografía, tablas y gráficos, infografías y otros elementos visuales de acuerdo con un esquema/tema de color común?
- ¿Es fácil de leer la fuente utilizada? Esto es especialmente importante si los usuarios finales son poblaciones con discapacidades o poblaciones con dificultades o diferencias de aprendizaje.

Material Ilustrativo

- ¿Hay una correlación adecuada entre el texto y el material ilustrativo?

Medios Tecnológicos

- ¿Son fáciles de aprender y usar las soluciones tecnológicas y las herramientas electrónicas proporcionadas para el usuario final y otros interesados?
- ¿La herramienta electrónica proporcionada sigue todas las Directrices de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG) relevantes, con información presentada en Principios de Fácil Uso y Fácil Comprensión? ¿Se proporcionan herramientas de accesibilidad?
- ¿Es la herramienta electrónica o el material educativo electrónico adecuado para las necesidades y prácticas de sus usuarios finales directos?
- ¿Se pone a disposición de todos el e-herramienta o material educativo electrónico proporcionado como un Recurso Educativo de Acceso Abierto?

