

ŚWIADCZENIE ZDALNYCH USŁUG ROZWOJOWYCH



dr Renata Marciniak

Sławomir Łais

Piotr Maczuga



Projekt nr POWR.02.12.00-00-SR17/18 jest dofinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego
w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020.



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny





dr Renata Marciniak

Doktor Nauk o Edukacji (Universidad Autónoma de Barcelona) oraz Doktor Nauk o Zarządzaniu (Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie), profesor akredytowany przez Hiszpańskie Ministerstwo Edukacji, Specjalista ds. Środowisk Wirtualnego Nauczania, twórca modelu oceny jakości wyższego kształcenia wirtualnego. Profesor akademicki na hiszpańskich uniwersytetach, e-nauczyciel od kilkunastu lat, autor i recenzent licznych artykułów dot. kształcenia online publikowanych w międzynarodowych czasopismach naukowych, prelegent kilkudziesięciu konferencji, badacz naukowy w zakresie e-learningu. Jest aktywna na Researchgate, Linkedinie, Twitterze. Prowadzi bloga o zarządzaniu firmą <https://renatamarciniak.wordpress.com/> oraz e-learningu <https://renatamarciniak.es/es/blog/> Więcej na <http://renatamarciniak.es/>



Sławomir Łais

Edukator, projektant aplikacji uczących, autor publikacji, prelegent wielu konferencji. Prezes OSI CompuTrain, współtwórca metody i narzędzi Learning Battle Cards, autor książki o efektywnym uczeniu blended learning. Trener, konsultant w stosowaniu nowoczesnych technologii w uczeniu. Członek rady Fundacji Digital Creators. Ambasador EPALE, blogger praktykatrenera.pl.



Piotr Maczuga

Od ponad dekady zajmuję się zagadnieniami wykorzystania nowych technologii w edukacji dorosłych. Tworzę i wdrażam w organizacjach rozwiązania oparte o technologie, które łączą w sobie nowoczesny marketing i edukację. Moją misją zawodową jest usuwanie barier technologicznych przed wszystkimi, którzy mają ambicje uczyć innych, aby wspomagać tworzenie społeczeństwa świadome i sprawnie posługującego się otaczającymi nas narzędziami. Założyciel Fundacji Digital Creators, ambasador EPALE i blogger maczuga.edu.pl

PROJEKTOWANIE
I TWORZENIE
ZDALNEJ USŁUGI
SZKOLENIOWEJ

7.10



ŚWIADCZENIE
ZDALNYCH
USŁUG
ROZWOJOWYCH

21.10

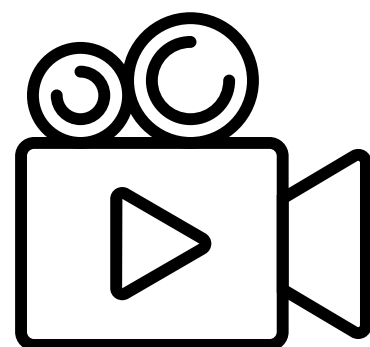


ZARZĄDZANIE
ZDALNYMI
USŁUGAMI
ROZWOJOWYMI

4.11



INFORMACJA ZWROTNA I WNIOSKI





Więcej praktyki, przykładów, rozwiązań



- 
- 1. *Formy prowadzenia Zdalnych Usług Rozwojowych*
 - 2. *Zespół realizacyjny: role, zadania, kompetencje*
 - 3. *Praktyka metodyka*
 - 4. *Błędy i wypaczenia*
 - 5. *Tworzenie treści*
 - 6. *Inwestujemy!*

FORMY PROWADZENIA ZDALNYCH USŁUG ROZWOJOWYCH

DLACZEGO PROJEKTY E-LEARNINGOWE NIE ODNOSZĄ SUKCESU?

Według badań przeprowadzonych przez Centrum Badań nad Edukacją Wirtualną UOC-u (2019) do najczęstszych powodów należą:

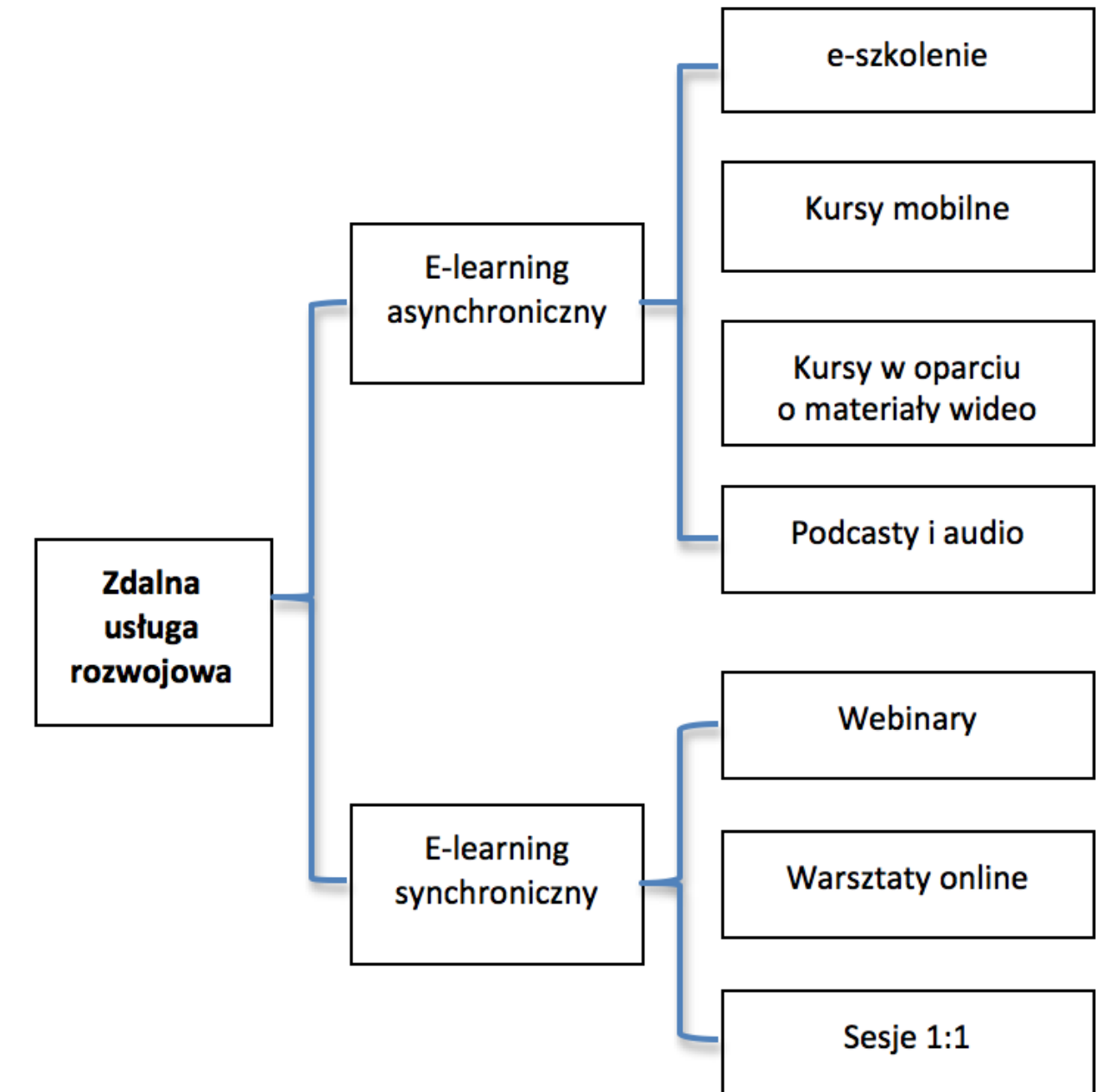
1. Nie bierze się pod uwagę rzeczywistych potrzeb szkoleniowych firmy, dla której przygotowuje się projekt.
2. Nie określa się jasno ról, zadań i kompetencji osób uczestniczących w projekcie.
3. Opracowanie i realizacja projektu e-learningowego jest kopią opracowania i realizacji projektu dla kursu stacjonarnego.
4. Projektując kurs e-learningowy staramy się maksymalnie wykorzystać technologię, aby olśnić „fajerwerkami” uczestników zamiast skupić się na wartości dodanej jaką otrzymają po zakończeniu kursu.
5. Oferowane kursy są statyczne, nie aktualizuje się ich zawartości.
6. Nie dokonuje się ewaluacji zrealizowanego projektu.



TYPOWE FORMY REALIZACJI ZDALNEJ USŁUGI ROZWOJOWEJ

Usługa rozwojowa może być realizowana zdalnie w dwóch trybach:

- **W trybie asynchronicznym**, w którym uczestnik kursu nie spotyka się z prowadzącym kurs w czasie rzeczywistym. Komunikacja pomiędzy nimi nie jest natychmiastowa i jest możliwa poprzez kanały komunikacji typu chat, forum, e-mail, telefon.
- **W trybie synchronicznym**, w którym komunikacja pomiędzy prowadzącym kurs a uczestnikami następuje w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem połączeń audio i wideo.



e-szkolenie

film szkoleniowy

kursy mobilne

webinar

podkast

warsztat online

screencast

sesja 1:1

e-szkolenie

Odnosi się do kursu opracowanego zgodnie ze standardem SCORM (ang. Sharable Content Object Reference Model). Standard ten określa sposób uporządkowania i opisu plików z obiektami kursu (ekrany wiedzowe, interaktywności, audio, grafika, etc.), a także sposób wysyłania na platformę edukacyjną uzyskiwanych w kursie wyników, czas spędzony na platformie czy status ukończeń kursu. Dodatkowo SCORM zapisuje tzw. metadane, czyli informacje na temat kursu: tytuł, język, wersję kursu.

KIEDY WARTO:

- Gdy pożądanym jest, aby uczestnik miał dostęp do kursu 24h/dobę.
- Aby zapewnić większą personalizację nauki.
- Gdy uczestnicy są rozproszeni.

DOBRE PRAKTYKI:

Zaleca się, aby kurs SCORM zawierał:

1. Ekran wstępny - powitalny;
2. Instrukcję obsługi kursu;
3. Menu kursu;
4. Wprowadzenie do kursu, prezentacja celów;
5. Logiczna i przejrzysta struktura materiału dydaktycznego;
6. Ocena postępów uczestnika kursu;
7. Podsumowanie;
8. Bibliografię;
9. Możliwość oceny jakości kursu;
10. Instrukcję zakończenia kursu.

Kursy mobilne

Kursy/szkolenia mobilne (mobile learning, m-learning) są przeznaczone do uruchamiania na urządzeniach mobilnych z ekranami dotykowymi (tablety, smartfony...) i dostępem do bezprzewodowego Internetu.

Pozwala na korzystanie z platformy komunikacyjnej (np. webinarowej) lub edukacyjnej (e-learningowej) w dowolnym miejscu i czasie oraz na pełny dostęp do jej zasobów.

KIEDY WARTO:

- Gdy uczestnicy powinni mieć dostęp do kursu 24h/dobę.
- Gdy chcemy unowocześnić metodę nauki.
- Gdy chcemy zwiększyć personalizację nauki.
- Gdy chcemy bardziej zaangażować uczestników w proces nauki.

DOBRE PRAKTYKI:

1. Opracowanie kursu zgodnie z wytycznymi metodyki mobile learningu.
2. Stosowanie atomizacji treści.
3. Wybór odpowiedniej do mobile learningu tematyki kursu.
4. Ograniczenie ilości elementów graficznych, krojów czcionek i interaktywności.
5. Optimalizacja plików audio, wideo i graficznych.

Podkast

Podkast (lub podcast, podcasting) to rodzaj audycji internetowej, zazwyczaj publikowanej regularnie. Jest udostępniana w Internecie z kanałem RSS umożliwiającym subskrybowanie przez słuchaczy. Jest to forma przekazu audio (czasem wideo), które można odtwarzać w dowolnym miejscu i czasie, głównie przy pomocy czytników podcastów lub bezpośrednio przez odtwarzacz umieszczony na stronie internetowej publikującej podcast.

KIEDY WARTO:

- Gdy jest dużo uczestników.
- Jako materiał uzupełniający.
- Gdy brak jest aktywności dla uczestników.
- Gdy uczestnicy są rozproszeni.

DOBRE PRAKTYKI:

1. Opracowanie scenariusza przed nagraniem podcastu.
2. Urozmaicenie nagrań różnymi głosami.
3. Dodać do nagrania dźwięki i muzykę, aby skupić uwagę słuchaczy.
4. Nagrywanie prawdziwych wypowiedzi (niemontowanych)

Screencast

Screencast (ang. screen „ekran”, to cast „przedstawiać”), to krótki film będący zapisem zdarzeń prezentowanych na ekranie komputera – obrazu widzianego przez użytkownika komputera. Innymi słowy to po prostu nagranie wszystkiego, co dzieje się na ekranie komputera. Filmik nagrany w ten sposób i wraz z komentarzem osoby wykonującej czynności może pełnić funkcje instruktażowe (tutorial) lub prezentacyjne.

KIEDY WARTO:

- Aby nagrać wstęp do kursu.
- Aby przekazać teorię
- Aby pogłębić temat
- Aby wyjaśnić zadania do wykonania
- Aby wyjaśnić działanie jakiegoś programu
- Aby dotrzeć do wszystkich uczestników

DOBRE PRAKTYKI:

1. Nabycie odpowiedniego oprogramowania do nagrywania screencastów.
2. Wyposażenie się w cichą myszkę komputerową.
3. Nagranie twarzy prowadzącego sprzyja bliskości z odbiorcą.
4. Staranne dobranie treści.
5. Zapewnienie ciszy podczas nagrania.
6. Wybór odpowiedniego miejsca do dystrybucji nagrania.

Film szkoleniowy

Nagranie wideo przeznaczone do celów szkoleniowych. Filmy w funkcji szkoleniowej wykorzystywane są głównie do pokazania jakiegoś zjawiska (demonstracja) lub opowiedzenia jakiejś historii (budowanie emocji).

Podstawowym elementem filmów szkoleniowych są scenki szkoleniowe, czyli odgrywanie ról i sytuacji, w których mogą potencjalnie znaleźć się uczestnicy kursów. Mogą one prezentować zarówno poprawne, jak i niepoprawne zachowania.

KIEDY WARTO:

- Gdy jest dużo uczestników.
- Jako materiał uzupełniający.
- Gdy uczestnicy są rozproszeni.

DOBRE PRAKTYKI:

1. Wybranie odpowiedniego formatu filmu.
2. Opracowanie dobrego scenariusza.
3. Opracowanie harmonogramu nagrywania scenek.
4. Wielokrotne nagranie materiału.
5. Ocena wersji roboczej.
6. Dystrybucja filmu za pomocą wybranego kanału.
7. Przestrzeganie praw autorskich.

Webinar

Seminarium, które odbywa się za pośrednictwem Internetu (seminar + web). Jest to multimedialna forma komunikacji zdalnej oparta o technologię, za której pośrednictwem prowadzący webinar spotyka się z uczestnikami w wirtualnej sali konferencyjnej. Celem sesji webinarowej jest przekazanie konkretnej wiedzy w krótkim czasie, dla dużej grupy uczestników

KIEDY WARTO:

- Gdy zachodzi potrzeba spotkania wszystkich uczestników.
- Gdy podczas przekazu informacji komunikacja powinna być ograniczona.
- Gdy brak możliwości zaangażowania werbalnego uczestników.
- Gdy uczestnicy są rozproszeni.

DOBRE PRAKTYKI:

1. Aktywizacja uczestników za pomocą różnych materiałów multimedialnych.
2. Udostępnianie materiałów wypracowanych przez innych uczestników.
3. Przeprowadzanie ankiet, quizów i testów w trakcie webinaru.
4. Komunikowanie się z uczestnikami w oknie czatu.

Warsztat online

Warsztat on-line to działanie szkoleniowe, którego celem jest nie tylko przekazanie wiedzy, ale również rozwój kompetencji poprzez angażowanie uczestników w ćwiczenia, sesje dyskusyjne m.in. z wykorzystaniem pokoiów webinarowych udostępnianych uczestnikom przez prowadzącego.

KIEDY WARTO:

- Aby zaangażować uczestników w rozwiązanie problemu.
- Aby przećwiczyć kompetencje.
- Gdy są małe grupy uczestników.
- Aby wesprzeć osiągnięcie celów kształcenia.
- Gdy uczestnicy są rozproszeni.

DOBRE PRAKTYKI:

1. Organizowanie pracy w pokojach wirtualnych.
2. Organizowanie dyskusji grupowych z wykorzystaniem wideokonferencji.
3. Dzielenie ekranu pomiędzy uczestnikami.
4. Zaangażowanie uczestników w poszukiwanie rozwiązania problemu, podjęcie decyzji.

Sesja 1:1

Sesja 1:1 wykorzystywana jest do konsultacji, coachingu czy rozmowy diagnostycznej, z wykorzystaniem platformy webinarowej, lub innego programu umożliwiającego transmisję audio-video. Celem takiej sesji może być wymiana informacji, przekazanie wiedzy, wspólne rozwiązywanie problemu lub wsparcie w pełnionej roli zawodowej. Czas trwania od 30 do 90 minut.

KIEDY WARTO:

- Gdy zachodzi konieczność indywidualnego podejścia.
- Gdy uczestnik ma odpowiednie warunki do realizacji sesji.
- Gdy pożądanym jest rozwój indywidualny.
- Aby wesprzeć osiągnięcie celów jednostkowych

DOBRE PRAKTYKI:

1. Zapewnienie swobodnej komunikacji za pomocą wideokonferencji.
2. Nadanie stałego uprawnienia dla uczestnika sesji do wideokonferencji.
3. Współdzielenie ekranu sesji i dokumentów pomiędzy uczestnikiem i prowadzącym.

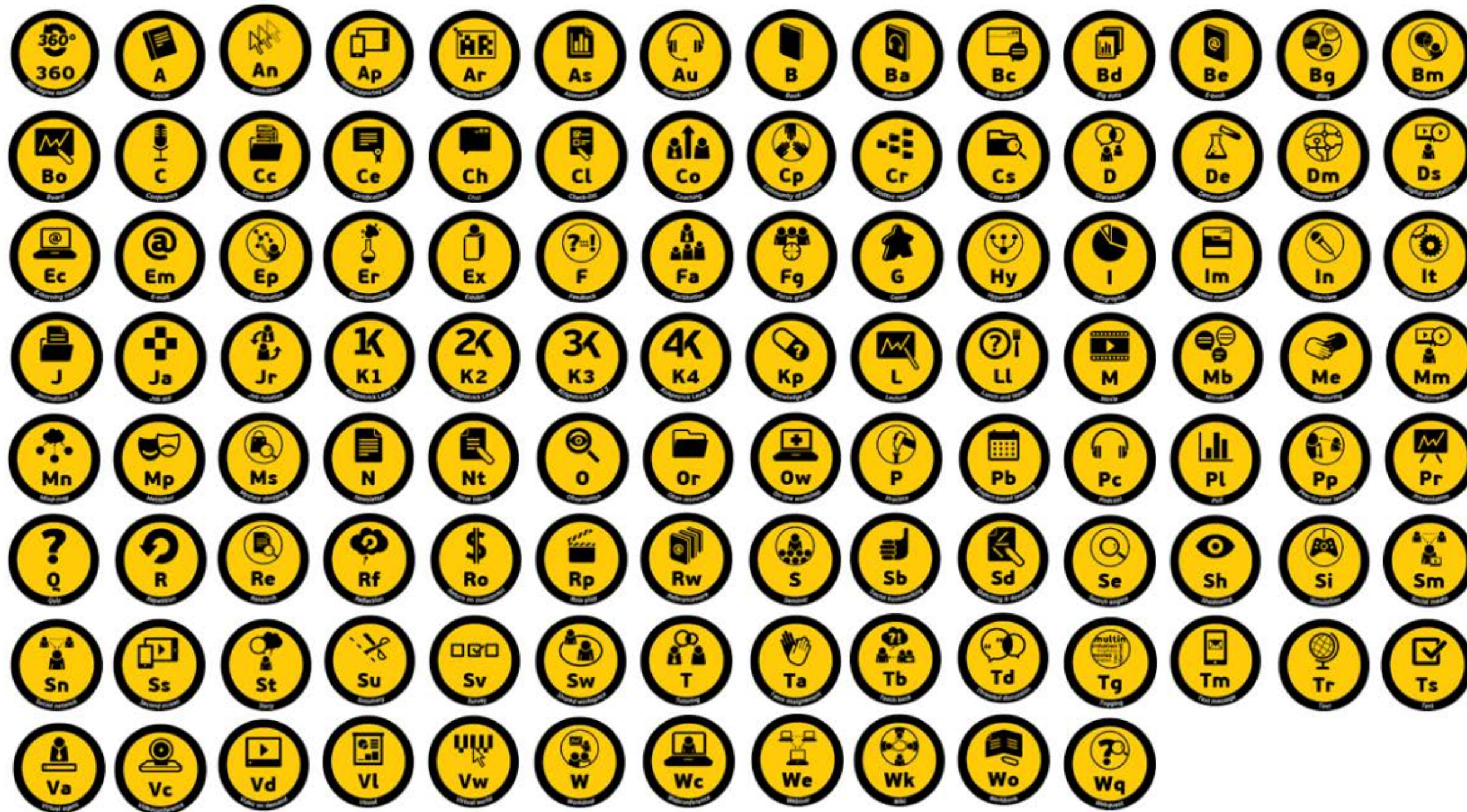
artykuł

film szkoleniowy

#1 sklasyfikuj cel!
#2 określ metode

webinar

POZA TYPOWOŚĆ



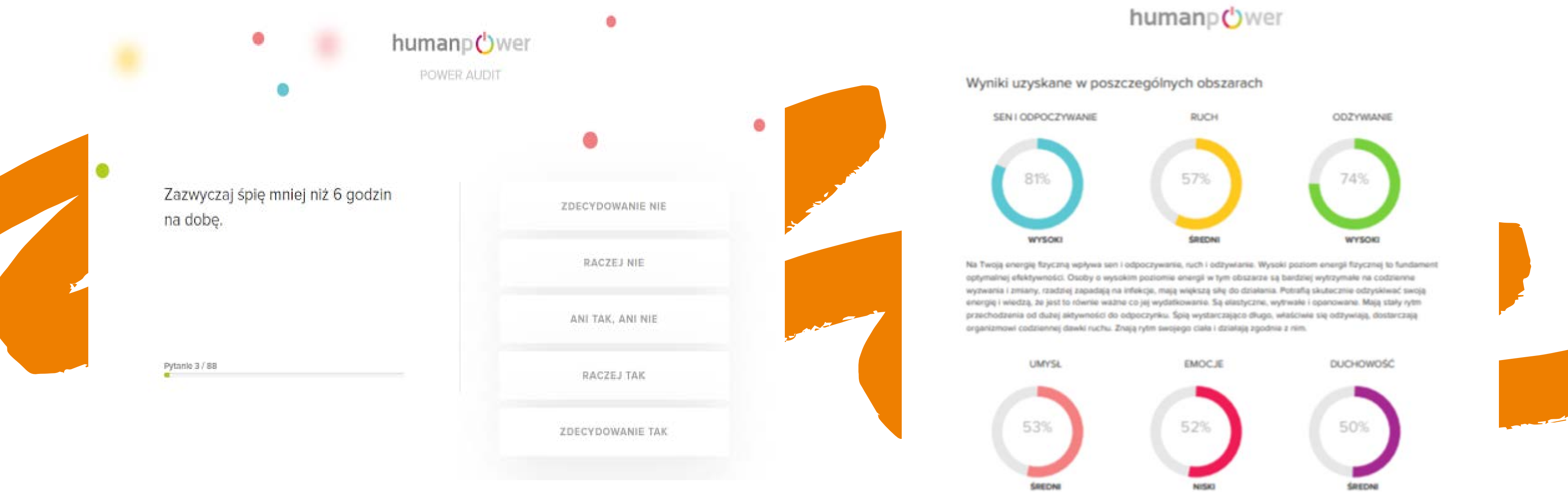
JOB AID

The screenshot shows the Job Aid software interface. The top menu bar includes 'Autozapis', 'Learner Centered...', a search bar 'Wyszukaj', and user information 'Sławomir Łais'. Below the menu is a toolbar with icons for 'Plik', 'Narzędzia główne', 'Wstawianie', 'Projektowanie', 'Przejęcia', 'Animacje', 'Pokaz slajdów', 'Recenzja', 'Widok', 'Pomoc', and 'Acrobat'. The main workspace is divided into three sections:

- Left Sidebar:** A vertical list of thumbnails numbered 2 through 7. Thumbnail 3 is highlighted with a red border.
- Central Workspace:**
 - At the top, a label 'Project name:' is followed by a text input field containing 'Short name of the project'.
 - Below this is a blue circular icon with a target symbol and the text 'CLUE'.
 - Underneath the icon is a box titled 'PROJECT CLUE' with the instruction: 'Write a brief description of the project. Just 2-3 sentences. Keep it short.'
- Right Panel:**
 - At the top, a text prompt: 'Think about some 2-3 types of learners in your project'.
 - Below this are three rows, each consisting of a blue circular icon with a person symbol and the text 'PERSONA 1', 'PERSONA 2', and 'PERSONA 3' respectively, followed by a text input field containing 'Persona's name'.

<https://epale.ec.europa.eu/pl/blog/job-aid-metoda-rozwojowa-ktora-wnosi-zmiane>

LUSTRO ROZWOJOWE



<https://epale.ec.europa.eu/pl/blog/lustro-rozwojowe-metoda-na-swiadomy-rozwoj>

SPOŁECZNOŚĆ PRAKTYKÓW (Q&A)

 About Products For Teams

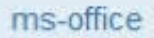
[Home](#)
[PUBLIC](#)
[Stack Overflow](#)
[Tags](#)
[Users](#)
[FIND A JOB](#)
[Jobs](#)
[Companies](#)
[TEAMS](#) [What's this?](#)
[Free 30 Day Trial](#)

Centralized PowerPoint Template

Asked 9 years, 1 month ago Active 9 years, 1 month ago Viewed 316 times

▲ 0 ▼
in our company we have a template for creating PowerPoint-presentations. Is there a way to have a centralized (e.g. in a shared folder) template, that makes all presentations based on this template change, when the template gets changed?

▼ Maybe as a subquestion: Is there a way to "extract" the template that a presentation is based on?

[share](#) [improve this question](#) [follow](#)

[asked Sep 15 '11 at 12:25](#)
 **Tobias**
2,799 ● 5 ● 31 ● 54

[add a comment](#)

2 Answers

▲ 0 ▼
Every presentation contains the template it was based on. To extract it, simply save it as a template file (POT in 2003 and prior, POTX in 2007 onward).

▼ You can opt to leave slides in the template or not, depending on how it'll be used and what you're after.

✓ As Frank's mentioned, and in fact BECAUSE the template is included in each PPT file, there's no connection whatever back to the original template so other than having a custom add-in installed

[Active](#) [Oldest](#) [Votes](#)



ZESPÓŁ REALIZACYJNY: ROLE, ZADANIA, KOMPETENCJE

ROLE, ZADANIA, KOMPETENCJE

Do realizacji zdalnej usługi rozwojowej potrzebny jest kilkusobowy zespół, pracujący projektowo.

W skład takiego zespołu powinien wchodzić:

- Kierownik projektu e-learningowego
- Metodyk kursów/szkoleń e-learningowych
- Ekspert dziedzinowy
- Scenarzysta kursów/szkoleń e-learningowych
- Grafik komputerowy
- Developer
- Administrator platformy e-learningowej
- Ewaluator/Tester (jakościowy i korektor)
- Prowadzący kurs/szkolenie e-learningowe

W małych firmach szkoleniowych jedna osoba może pełnić kilka z tych ról pod warunkiem, że posiada odpowiednie kompetencje!



Macierz opisu ról, zadań i kompetencji

Celem macierzy jest zapewnienie, że każdy z członków zespołu projektowego zrozumie swoją rolę, zadania do wykonania oraz kompetencje jakie powinien posiadać, aby prawidłowo je zrealizować.

MACIERZ RÓL, ZADAŃ I KOMPETENCJI			
Rola	Zadania	Kompetencje	
		Wiedza	Umiejętności
Kierownik projektu	Wyznaczenie celów projektu. Zdefiniowanie elementów projektu Zapewnienie jakości projektu...	Zna metodologię opracowania kursu online. Zna i rozumie metodę zarządzania projektem...	Potrafi zdefiniować cele projektu, zarządzać jego zakresem, harmonogramem, kosztami, jakością, ryzykiem, komunikacją...
Metodyk e-learningu	Opracowanie ogólnej koncepcji kursu e-learningowego. Wybór metod i materiałów dydaktycznych...	Zna i rozumie fakty, teorie, metody i narzędzia związane z edukacją na odległość. Rozumie uwarunkowania związane z procesem tworzenia kursów online...	Potrafi rozwiązywać złożone i nietypowe problemy związane z projektowaniem, organizacją i realizacją edukacji na odległość...
Ekspert dziedzinowy	Opracowanie treści szkoleniowych. Przygotowanie i opracowanie materiałów dydaktycznych...	Jest specjalistą w swojej dziedzinie. Zna podstawy dydaktyki i kształcenia online...	Potrafi dokonać selekcji materiału, tłumaczyć w sposób jasny aspekty merytorycznych zagadnień.
Grafik komputerowy	Stworzenie koncepcji poszczególnych elementów graficznych kursu. Tworzenie rysunków i ilustracji do treści szkoleniowych...	Zna programy do tworzenia i edycji grafiki komputerowej. Zna zasady weryfikacji projektu graficznego kursu online...	Potrafi dobierać narzędzia i programy do edycji grafiki, wykonywać elementy graficzne, wprowadzać zmiany i korekty do grafiki kursu online ...
Scenarzysta kursów e-learningowych	Opracowanie metodyczne i dydaktyczne materiałów merytorycznych...	Zna zasady andragogiki i atomizacji treści, zna i rozumie metodykę e-learningu, zna program MS Office...	Posiada swobodę pisania oraz posługiwania się poprawną polszczyzną, biegle posługuje się komputerem...
Developer	Opracowanie kodu źródłowego kursu/szkolenia w wybranym języku oprogramowania. Dostosowanie interfejsu platformy edukacyjnej i instalowanie kursu/szkolenia na serwerze sieci Web...	Zna i rozumie różne języki programowania, technologie i trendy w programowaniu kursów/szkoleń e-learningowych...	Posiada umiejętności implementacji i zadań zgodnie z wytycznymi projektu e-learningowego, Posiada umiejętność dostosowania dostępnych platform open source na potrzeby
Administrator platformy	Przygotowanie analiz i raportów aktywności uczestników kursu. Tworzenie i administrowanie kontami użytkowników....	Zna i rozumie zarządzanie platformą e-learningową, zna zagadnienia związane z obsługą i administracją sieciami komputerowymi...	Potrafi rozwiązywać problemy użytkowników platformy, jest w stanie obsługiwać programy graficzne, organizować pracę własną...
Prowadzący kurs e-learningowy	Pomaganie uczestnikom w nabyciu wiedzy, umiejętności i postaw. Wspieranie uczestników w rozwiązywaniu trudności i problemów...	Zna i rozumie środowisko wirtualne nauczania. Jest specjalistą w tematyce prowadzonych zajęć...	Potrafi definiować cele kształcenia, dobierać materiały dydaktyczne, oceniać obiektywnie wiedzę uczestników, planować proces nauczania, korzystać z TIK...



Kierownik Projektu

Kierownik projektu e-learningowego to członek zespołu projektowego odpowiedzialny za sukces lub porażkę projektu.

Zadania	Kompetencje
• WYZNACZENIE celów projektu. • ZDEFINIOWANIE elementów projektu. • KIEROWANIE zespołem, motywowanie go i wspieranie. • KONTAKTOWANIE się z interesariuszami. • ZAPEWNIENIE jakości projektu. • MONITOROWANIE projektu. • WPROWADZANIE zmian w projekcie.	W zakresie wiedzy: zna metodologię opracowania projektu kursu online, zna i rozumie metodę zarządzania projektem. W zakresie umiejętności: potrafi zdefiniować cele projektu; zarządzać jego zakresem, harmonogramem, kosztami, jakością, komunikacją, ryzykiem; jest w stanie zbudować zespół (w tym zespół rozproszony) i zastosować odpowiedni styl zarządzania tym zespołem.

Metodyk e-learningu

Metodyk e-learningu projektuje i organizuje proces rozwojowy w wirtualnym środowisku nauczania.

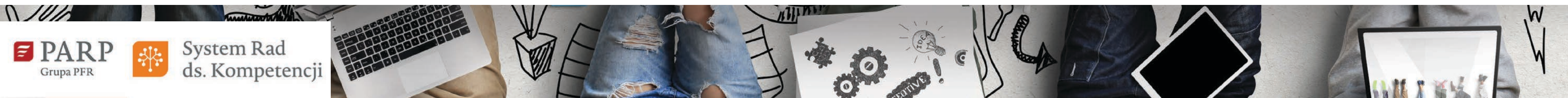
Zadania	Kompetencje
• OPRACOWANIE ogólnej koncepcji kursu/szkolenia e-learningowego w oparciu o zidentyfikowane potrzeby szkoleniowe. • WYBÓR metod nauczania i uczenia się oraz form materiałów dydaktycznych. • ZLECENIE wprowadzenia zmian w strukturze kursu, aby podnieść jego jakość. • WSPÓŁPRACA z ekspertem dziedzinowym i innymi specjalistami (grafikiem, administratorem platformy edukacyjnej). • EWALUACJA jakościowa kursu/szkolenia.	W zakresie wiedzy: zna i rozumie teorie, metody i narzędzia związane z edukacją na odległość oraz złożone zależności między nimi; rozumie uwarunkowania związane z procesem tworzenia kursów online. W zakresie umiejętności: potrafi rozwiązywać złożone i nietypowe problemy związane z projektowaniem, organizacją i realizacją edukacji na odległość; samodzielnie i w zespole rozwija i doskonali metody oraz narzędzia pracy.



Ekspert dziedzinowy

Ekspert dziedzinowy to osoba uznawana za autorytet w danej dziedzinie, która sprawnie zarządza i rozwija daną gałąź wiedzy. Od jego pracy zależy “pakiet wiedzy”, jaki trafi do kursu/szkolenia e-learningowego.

Zadania	Kompetencje
• OPRACOWANIE treści szkoleniowych. • PRZYGOTOWANIE i opracowanie materiałów dydaktycznych. • WSKAZANIE literatury. • DOPRECYZOWANIE celów kształcenia. • UDZIELENIE wsparcia na wszystkich etapach powstawania kursu.	W zakresie wiedzy: jest specjalistą w swojej dziedzinie, zna i rozumie nowoczesne techniki stosowane w projektowaniu materiałów dydaktycznych, zna podstawy dydaktyki i kształcenia online. W zakresie umiejętności: potrafi dokonać selekcji materiału, współpracować z pozostałymi członkami zespołu projektowego, tłumaczyć w sposób jasny aspekty merytorycznych zagadnień, potrafi dzielić się wiedzą i doświadczeniem w zakresie TIK.



Grafik komputerowy

Grafik komputerowy zajmuje się projektowaniem i opracowaniem elementów graficznych wykorzystywanych w kursach e-learningowych

Zadania	Kompetencje
• OPRACOWANIE spójnej szaty graficznej interfejsu użytkownika. • OPRACOWANIE interfejsu użytkownika zgodnie z zasadami UX (User Experience) • TWORZENIE rysunków i ilustracji do treści szkoleniowych. • TWORZENIE i obróbka zdjęć i grafik.	W zakresie wiedzy: zna i rozumie technologie i programy do tworzenia i edycji grafiki komputerowej, zna przepisy dot. praw autorskich i praw pokrewnych, zna teorię kolorów, zna praktyki związane z UX. W zakresie umiejętności: potrafi tworzyć spójną szatę graficzną, tworzyć przejrzyste intuicyjne interfejsy, potrafi zastosować teorię kolorów do tworzenia platform edukacyjnych, potrafi dobierać narzędzia i programy do edycji grafiki, przestrzega przepisów prawa autorskiego i praw pokrewnych w kontekście wykorzystywanych materiałów zewnętrznych (fotografie, wykresy, wideo, etc.).



Scenarzysta kursów e-learningowych

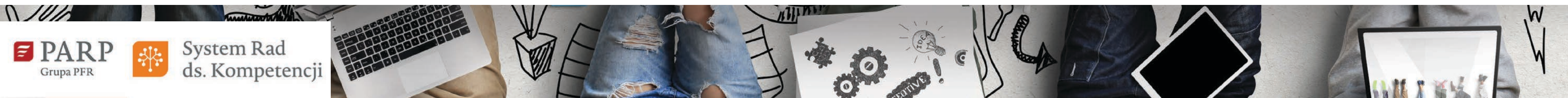
Scenarzysta kursów e-learningowych opracowuje strukturę i scenariusze tychże kursów na podstawie otrzymanej koncepcji kursu.

Zadania	Kompetencje
• OPRACOWANIE metodyczne i dydaktyczne materiałów merytorycznych. • KONTROLA językowa opracowanych materiałów szkoleniowych. • TESTOWANIE tworzonych kursów na różnych przeglądarkach i urządzeniach mobilnych. • WSPÓŁPRACA z osobami zaangażowanymi w projekt (graficy, producenci, programiści).	W zakresie wiedzy: zna dobrze język polski na potrzeby korekty tekstów, zna zasady andragogiki i atomizacji treści, zna i rozumie metodykę e-learningu, zna program MS Office (MS Word, Excel oraz PowerPoint). W zakresie umiejętności: posiada swobodę pisania oraz posługiwania się poprawną polszczyzną, biegle posługuje się MS Office i urządzeniami mobilnymi, umie dokonywać syntezy materiałów źródłowych dostarczonych przez eksperta merytorycznego.

Developer

Developer to osoba, która implementuje platformę edukacyjną i dba o jej prawidłowe funkcjonowanie zgodnie z wymaganiami technicznymi kursów e-learningowych.

Zadania	Kompetencje
● OPRACOWANIE kodu źródłowego kursu/szkolenia w wybranym języku oprogramowania. ● DOSTOSOWANIE interfejsu platformy edukacyjnej i instalowanie kursu/szkolenie na serwerze sieci Web. ● ZAPEWNIENIE poprawnego funkcjonowania kursu/szkolenia od strony programistycznego zaplecza.	W zakresie wiedzy: zna i rozumie różne języki programowania, technologie i trendy w programowaniu kursów/szkoleń e-learningowych. W zakresie umiejętności: umiejętność implementacji zadań zgodnie z wytycznymi projektu e-learningowego, umiejętność dostosowania dostępnych platform open source (np. MOODLE) na potrzeby kursu poprzez modyfikację kodu źródłowego, umiejętności komunikacyjne i społeczne pozwalające na pracę w zespole projektowym.



Administrator platformy e-learningowej

Administrator platformy e-learningowej to osoba odpowiedzialna za zarządzanie platformą edukacyjną oraz za wsparcie uczestników kursu podczas jej użytkowania.

Zadania	Kompetencje
• PRZYGOTOWANIE analiz i raportów aktywności i ocen uczestników kursu. Udzielanie pomocy technicznej użytkownikom platformy. • TWORZENIE i administrowanie kontami użytkowników. • UDOSTĘPNIENIE contentu kursu e-learningowego. • ROZWIĄZYWANIE pojawiających się problemów technicznych. • ZAPEWNIENIE prawidłowego działania platformy.	W zakresie wiedzy: zna i rozumie zarządzanie platformą e-learningową, zna zagadnienia związane z obsługą i administracją sieciami komputerowymi oraz z obsługą baz danych i administrowania systemami zarządzania treścią. W zakresie umiejętności: potrafi rozwiązywać problemy użytkowników platformy, jest w stanie obsługiwać programy graficzne, organizować pracę własną, przekazywać w prosty sposób wiedzę techniczną.

Ewaluator/Tester

Ewaluator/Tester to osoba zaangażowana w proces oceny merytorycznej oraz metodycznej kursu/szkolenia e-learningowego.

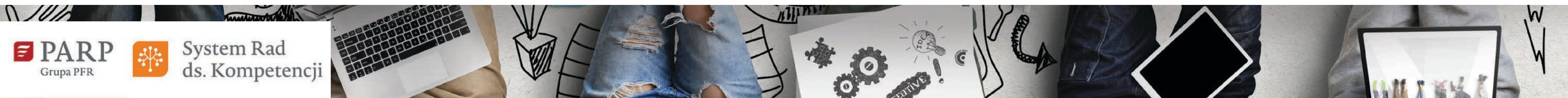
Zadania	Kompetencje
● TESTOWANIE gotowych kursów i wskazywanie ewentualnych niedociągnięć technicznych lub metodycznych. ● AKTUALIZACJA materiałów pod względem merytorycznym. ● CZUWANIE nad poprawnością językową prezentowanych treści.	W zakresie wiedzy: doskonała znajomość języka polskiego. W zakresie umiejętności: umiejętność pracy ze scenariuszem kursu/szkolenia e-learningowego (porównanie zgodności wyprodukowanego kursu/szkolenia z jego scenariuszem), umiejętność wykonywania redakcji i korekty treści.

Prowadzący
kurs/szkolenie
e-learningowe

Prowadzący kurs/szkolenie e-learningowe (e-prowadzący) to specjalista, który prowadzi zajęcia w środowisku wirtualnym nauczania z wykorzystaniem metod i zasobów dydaktycznych, które pozwalają uczestnikom opanować ustalone treści i zdobyć lub rozwinąć określone kompetencje.



Zadania	Kompetencje
● POMAGANIE uczestnikom w nabyciu wiedzy, umiejętności i postaw. ● WSPIERANIE uczestników w rozwiązywaniu trudności i problemów. ● MOTYWOWANIE uczestników do nauki i ukończenia kursu. ● TOWARZYSZENIE uczestnikom w realizacji proponowanych zadań udzielając wskazówek jak je wykonać. ● UDZIELANIE uczestnikom informacji zwrotnej (feedback) o ich postępie w nauce.	Prowadzący kurs musi posiadać różne kompetencje aby skutecznie spełniać swoją rolę i pomóc uczestnikom kursu opanować wiedzę, umiejętności i postawy.



RODZAJE KOMPETENCJI E-PROWADZĄCEGO

Analiza literatury przedmiotu wskazuje, iż e-prowadzący kurs/szkolenie w wirtualnym środowisku nauczania powinien posiadać następujące kompetencje:



- Dydaktyczne
- Pedagogiczne
- Merytoryczne
- Psychologiczne
- Komunikacyjne
- Cyfrowe
- Planowania i projektowania
- Oceny postępów uczestnika
- Opracowania materiałów dydaktycznych
- Interpretacyjne
- Kreatywne
- Samokształcenia
- Moralne
- Kompetencje w warstwie współpracy

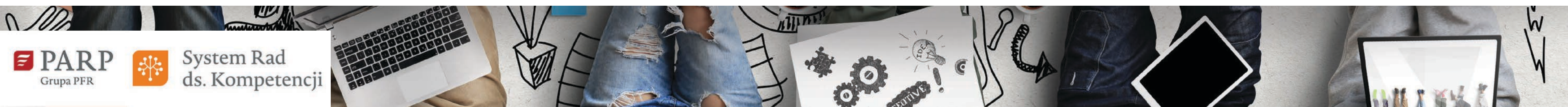
Jednakże, czy każdy e-prowadzący powinien posiadać te wszystkie kompetencje???



KOMPETENCJE DYDAKTYCZNE E-PROWADZĄCEGO: WYNIKI BADAŃ

W latach 2018-2020 wyniki badań własnych nad kompetencjami dydaktycznymi wśród 783 uczestników kursów e-learningowych wskazują, że najbardziej rozwiniętą kompetencją dydaktyczną wśród e-prowadzących jest przestrzeganie harmonogramu kursu.

Pytanie	Średnia ocena (max. 5 pkt.)
1. Czy e-prowadzący wyznaczał jasne zasady uczestniczenia w kursie i poinformował o nich uczestników kursu?	1,8
2. Czy e-prowadzący przestrzegał harmonogramu realizacji kursu?	3,8
3. Czy e-prowadzący zbudował wirtualną społeczność edukacyjną?	2,2
4. Czy e-prowadzący stosował aktywne metody uczenia się, które motywowały uczestników do nauki?	2,1
5. Czy e-prowadzący organizował zadania w grupie?	2,3
6. Czy e-prowadzący udzielał instrukcji do wykonania aktywności?	1,9
7. Czy e-prowadzący komunikował się z uczestnikami kursu za pomocą wielu metod i narzędzi technologicznych?	2,7
8. Czy e-prowadzący stosował obiektywne metody oceny uczestników kursu?	3,6
9. Czy e-prowadzący wspierał uczestników w rozwiązywaniu problemów związanych z kursem?	3,1



MODEL SAMR

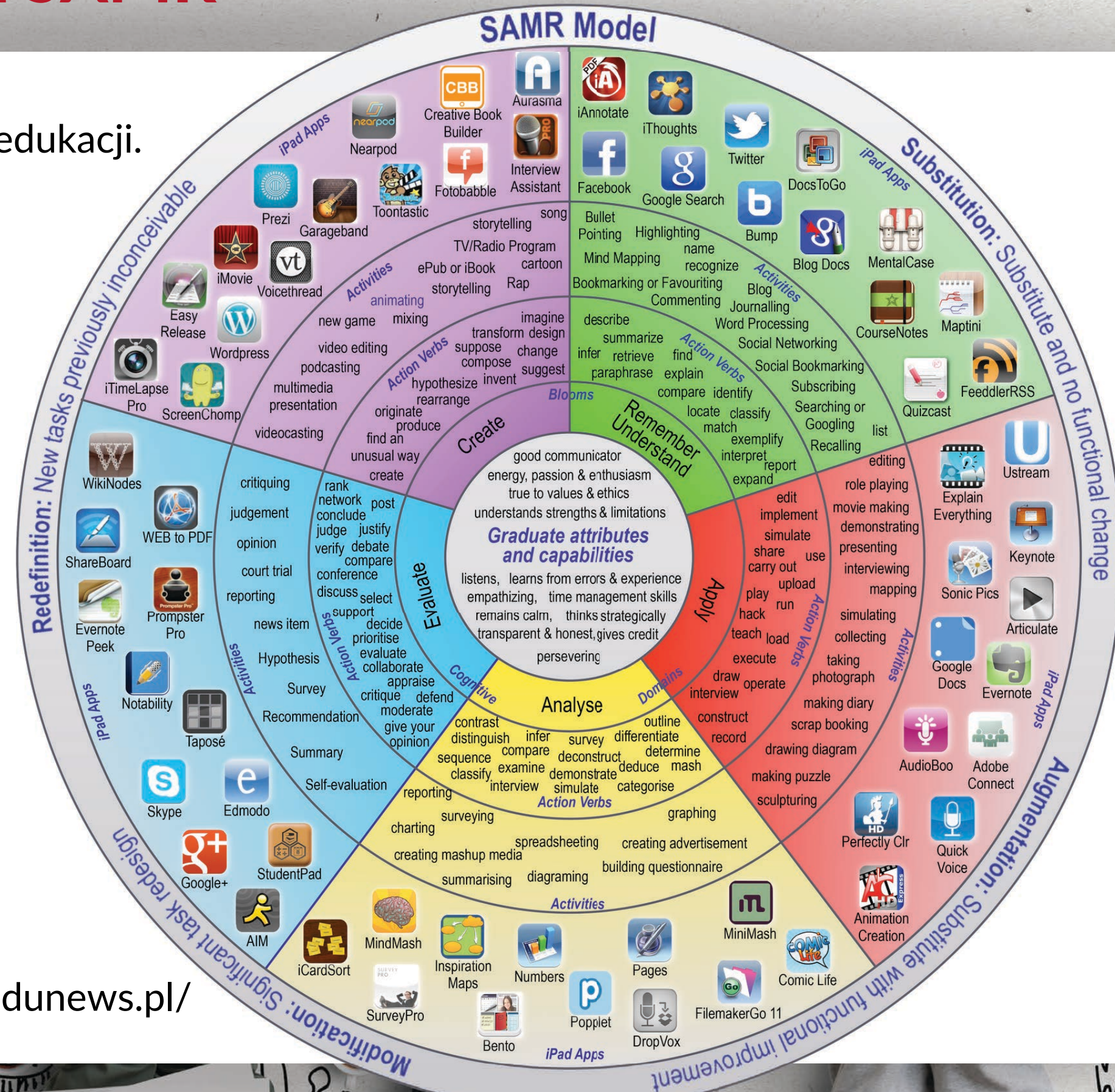
Model definiuje różne poziomy integracji technologii w procesie edukacji.

SUBSTITUTION (zastąpienie) - nie ma zmiany funkcjonalnej: niektóre rzeczy robimy tradycyjnie, ale z komputerem.

AUGUMENTATION (rozszerzenie) - zastąpienie ze zmianą funkcjonalną: dzięki technologiom niektóre rzeczy robimy łatwiej i efektywniej.

MODIFICATION (modyfikowanie) -
przeprojektowanie zadań: dzięki technologiom
niektóre rzeczy robimy łatwiej i efektywniej.

REDEFINITION (redefiniowanie) - nowe zadania wcześniej niedostępne: dzięki technologiom możemy realizować coś nowego.



<https://edunews.pl/>

PRAKTYKA METODYKA

PRZEORGANIZUJ ZESPÓŁ

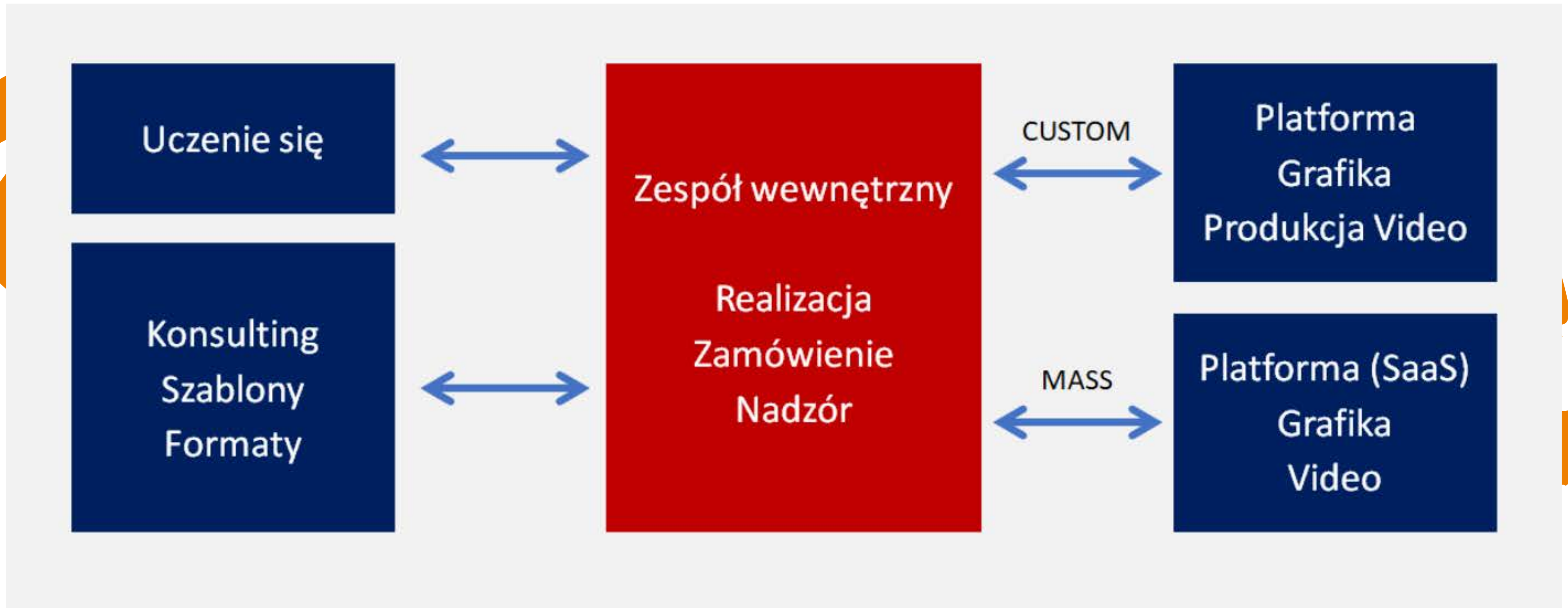
Dobierz zespół do nowych zadań
po predyspozycjach,
umiejętnościach i talentach.



© Crown Copyright
www.defence.gov.uk

Zdjęcie: visualhunt.com

W RAMACH ZESPOŁU CZY OUTSOURCING?



KOMPONENTY ZUR



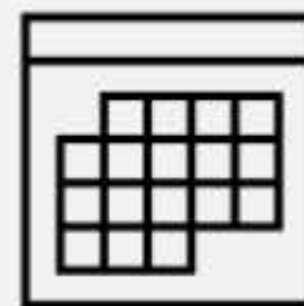
PLATFORMA

Platforma, aplikacja mobilna, kanał.



TREŚĆ

Teksty, grafika, wideo, e-szkolenia, symulacje.



WYDARZENIA

Webinary, transmisje audio i wideo.



AKTYWNOŚCI

Zadania wdrożeniowe, projekty grupowe, fora, Q&A.

ROBOCZY PODZIAŁ FUNKCJI



NIEZBĘDNE (DLA PROCESU)

Robimy. Można
rozważać formę,
sposób realizacji.



FAJNIE MIEĆ

Patrzymy, czy łatwe
do wdrożenia
i niezbyt kosztowne.



POTRZEBNE JAK RYBIE RĘCZNIK

Trudne do wykrycia,
często przesłonięte
przez Ego. Nie
robimy.



MUZEUM LOTNICTWA

Robimy tak, żeby
nie zepsuć całości.
Ewentualnie
negocjujemy
z klientem.



CORNER CASE

Rzadkie, wydumane
sytuacje.
Obsłużymy to
manualnie - ew.
możemy opracować
procedury.

TREŚĆ - WARSTWY

TEKSTOWA

prostota, poprawność

ILUSTRACYJNA

schematy, infografiki

WIZUALNA

wygląd, czytelność, estetyka

UX

intuicyjność

TECHNICZNA

bezawaryjność

GRYWALIZACYJNA

struktura, punktacja, osiągnięcia

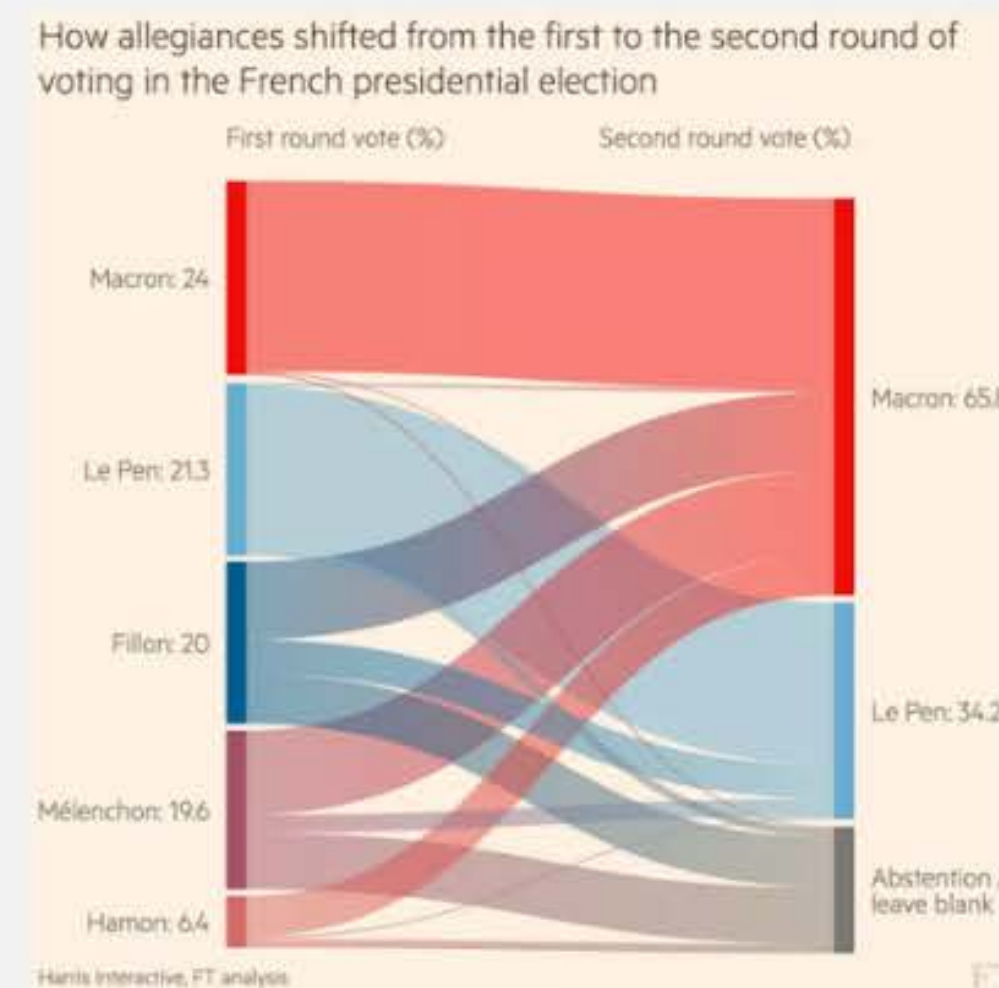
WIZUALIZACJA



SCHEMATY



INFOGRAFIKI



WYKRESY

DESIGN SYSTEM

KODOWANIE

Przyjęcie pewnego języka graficznego, konwencji do wizualnego przekazywania informacji.

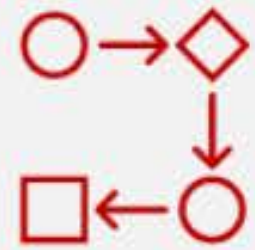


ESTETYKA, STYL

Przyjęcie jednolitych standardów graficznych zgodnych z CVI, wizerunkiem firmy, typem szkolenia.

+ KONSEKWENCJA, KONSEKWENCJA I KONSEKWENCJA

EFEKTYWNA IMPLEMENTACJA



FORMAT

Przemyślany, zaprojektowany sposób realizacji konkretnej metody edukacyjnej (webinaru, e-szkolenia, ścieżki, lekcji, pojedynczego zasobu).

Zawiera sprawdzone pomysły, często stałe elementy i formę, do której odbiorcy się przyzwyczajają.

Format zawiera potrzebne szablony, elementy graficzne, gotowe elementy do wykorzystania.



SZABLON

Ustrukturyzowany dokument zawierający informacje niezbędne do produkcji.

Ułatwia autorom dostarczanie treści zgodnie z przyjętym standardem i wykorzystanie dostępnych narzędzi.

Często ma postać szablonu Worda, PowerPoint.



Prowadzić za rękę,
czy dać wybór?

Która wizyta?

- mapa
- oznaczenia
- wyszukiwarka
- milestones,
- achievements
- porządkowanie: ścieżki, kategorie, tagi

METODA USER STORIES (JA JAKO...)

- **Ja jako** nowy uczestnik szkolenia **mogę** przejść całą ścieżkę szkoleniową.
- Ja jako uczestnik szkolenia chcę wrócić do najważniejszych dla mnie fragmentów szkolenia.
- Ja jako doświadczony pracownik chcę się nauczyć robić xxx.
- Ja jako uczestnik kursu chcę się przygotować do egzaminu.
- Ja jako menedżer (uczestnik kursu) chcę rozwiązać problem, który napotkałem po szkoleniu.
- Jako uczestnik szkolenia chcę wdrożyć poznane metody u siebie.

GRYWALIZACJA

To, co widzimy (narzędzia)

Środki, które pozwalają komunikować postęp w grze:

27 pkt.

Punkty



Paski postępu



Osiągnięcia



Rankingi

MECHANIKA GIER

Gra ma swoją mechanikę, która musi być przejrzysta dla odbiorcy.

MECHANIZMY

Gry mają swoje mechanizmy, które budują zaangażowanie. Warto z nich korzystać.

GRA, KTÓRĄ PROPONUJEMY

Reguły powiązane logicznie z procesem rozwojowym.

GRA, KTÓRĄ TOCZĄ ODBIORCY

O co grają osoby uczące się?
Jak rozumieją swoje postępy?

BŁĘDY I WYPACZENIA



4992 x 3320

Alares:
alares.es



4992 x 3320

Studia podyplomowe dla tłumaczy - tłumac...
przeklad.flg.uj.edu.pl



4992 x 3320

Zalety zapisania pracowników na kurs biz...
jezykrosyjski.com.pl



4992 x 3320

About Us - Allied Collection Services of C...
acs.ca.com



4992 x 3320

Administración de Empresas - CEN...
censacollege.com



4992 x 3320

Centrum Edukacji Grupa Orlen
centrumedukacji.pl



4229 x 2500

USAJOBS Pathways Program
mysec0.militaryonesource.mil



3554 x 2364

Карьерной высоте все возрасты посто...
moneyandwork.ru



3425 x 2278

Potenziale nutzen
crediteform.hr



3425 x 2278

JPO Samedi 29 mars à Pigier Metz
pigier.com



3072 x 2043

get a promotion Archives | Thriving Ambition, Inc.
thrivingambition.com



2719 x 1808

HANDELSFAKTOR - Das moderne Kassensystem f...
handelsfaktor.de



2719 x 1808

A Corporate Motivational by Keith_Fane | AudioJu...
audiojungle.net



2719 x 1808

How To Become A Better Leader: Workplace Do's ...
medium.com



Upraszczaj ile możesz!

W szkoleniach często mamy do czynienia z niepotrzebnymi treściami, które nie przyczyniają się wprost do przekazywanego komunikatu. Jest to błąd często spotykany w produkcjach niedoświadczonych autorów treści szkoleniowych.

Eliminacja takich treści jest koniecznym elementem pracy nad treściami szkoleniowymi.

To, co nie jest **komunikatem w ramach twojego przekazu jest **szumem**.**

(kliknij kosz, żeby zobaczyć co usunąć)



Upraszczaj przekaz ile możesz!

To, co nie jest **komunikatem** jest **szumem**.

Usuń te treści, które nic nie wnoszą.

Usuwać:

- zbyt długie zdania i akapity
- niepotrzebne przymiotniki
- niepotrzebne obrazki



Skuteczne e-szkolenia :: Praca nad treściami [5 / 8]

Przepełnilibym Może Bałtyckie, choć to śmiały plan.

FAŁSZYWY EFEKT WOW

DON'T:

- bo mogę
- bo umiem
- bo gdzieś dopasuję

wow!

DO:

Znajdź kluczowy element szkolenia i dopracuj tak, żeby był najlepszy na świecie.

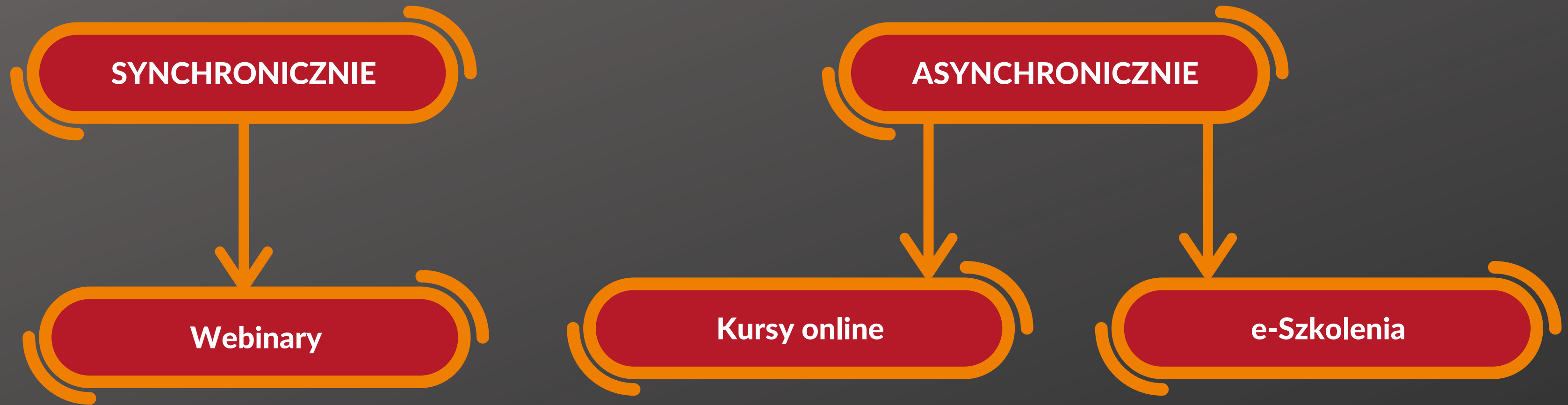
TYPOWE BŁĘDY

- Powielanie kursu stacjonarnego;
- Nieodpowiednie materiały dydaktyczne bądź ich nadmierna ilość;
- Zbyt dużo aktywności;
- Brak feedbacku;
- Brak zaangażowania w prowadzenie kursu;
- Brak pozytywnego nastawienia.

Ten obrazek został umieszczony na slajdzie pewnej prezentacji Power Point.
Jak myślisz, czego dotyczyła prezentacja?



TWORZENIE TREŚCI



Technika wideo, występowanie przed kamerą, projektowanie scenariuszy, transmisje online, edycja i postprodukcja, webmastering, social media, e-commerce



NIE

WYRZUĆ ZBĘDNE...



TAK



NIE

...WYRÓŻNIJ ISTOTNE



TAK

<https://waterbearlearning.com/mayers-principles-multimedia-learning/>

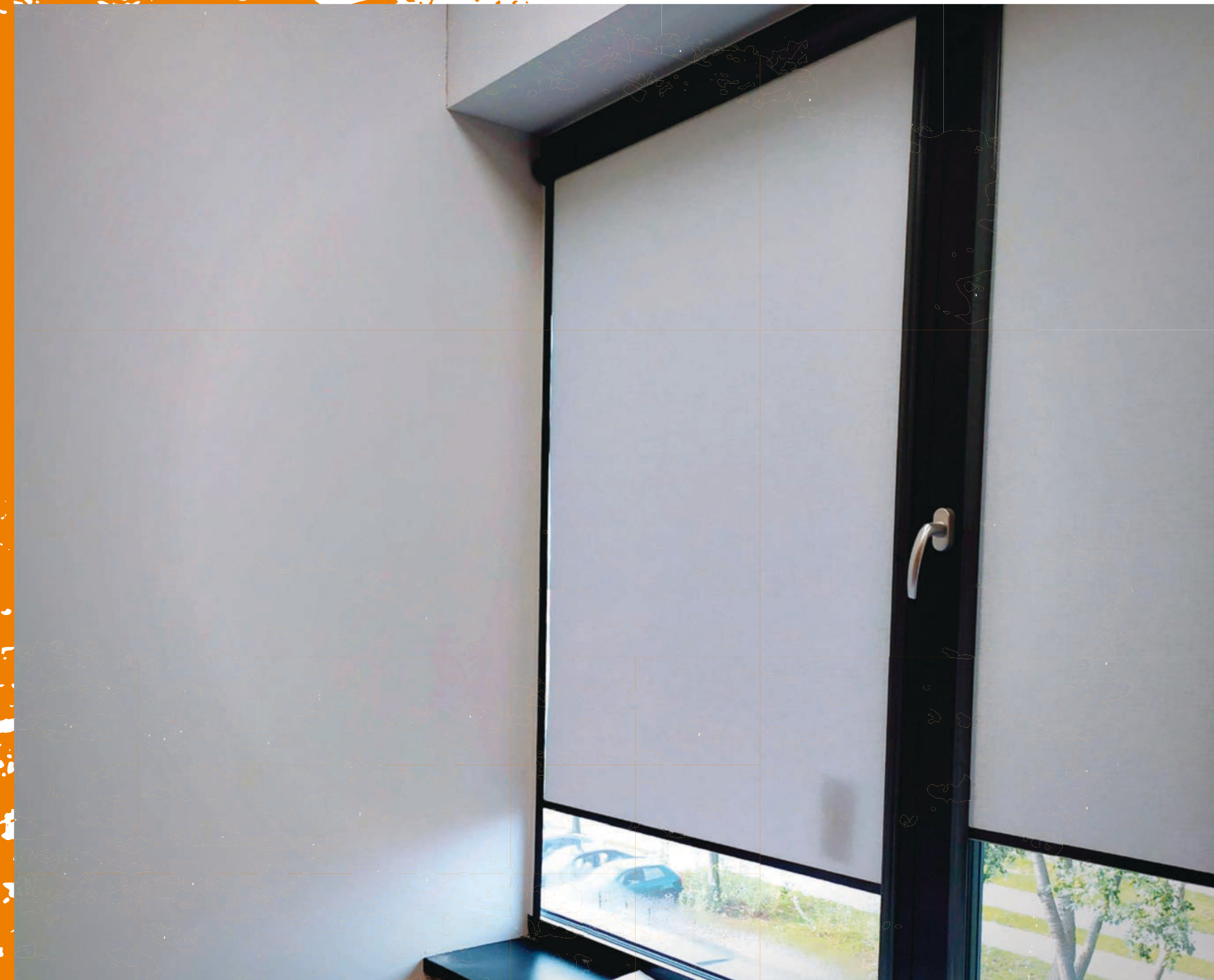
Samodzielnie

- Masz czas na rozwój w zakresie multimedialnych
- Możesz zainwestować kilka (-naście, idzieśiąt) tysięcy
- Potrzebujesz bliskiego kontaktu z odbiorcami
- Tworzysz często i regularnie

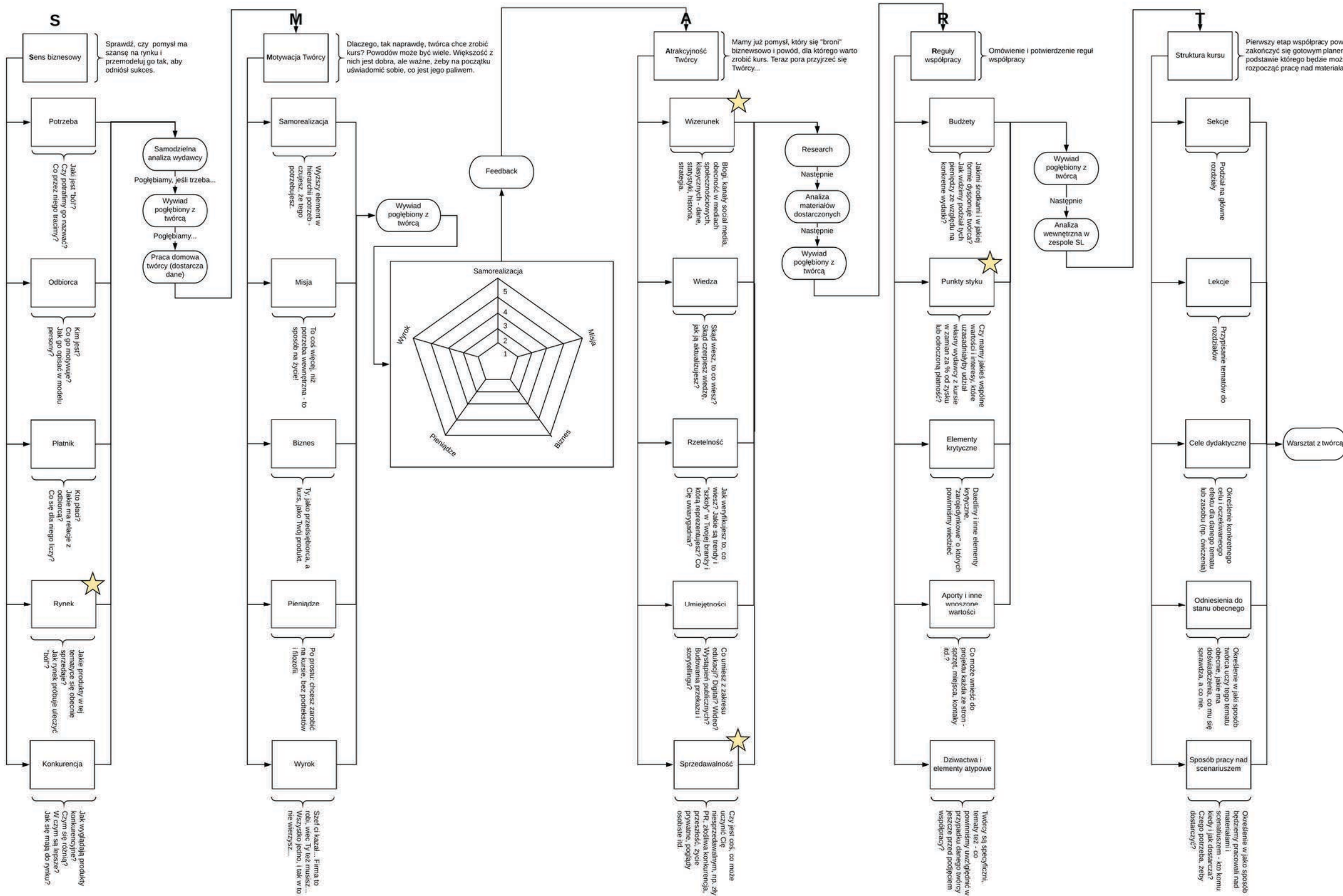
Na zlecenie

- Chcesz dostać gotową usługę
- Ma to wyglądać profesjonalnie i drogo
- Musisz "uciec" konkurencji
- Twój produkt się skaluje kosztowo

OTOCZ SIĘ WŁAŚCIWYMI LUDŹMI



SPARAMTERYZYJ ROLE



1. **SENS BIZNESOWY** - Sprawdź, czy pomysł ma szansę na rynku i przemodeluj go tak, aby odniósł sukces.
2. **MOTYWACJA TWÓRCY** - Dlaczego, tak naprawdę, twórca chce zrobić kurs? Powodów może być wiele. Większość z nich jest dobra, ale ważne, żeby na początku uświadomić sobie, co jest jego paliwem.
3. **ATRAKCYJNOŚĆ TWÓRCY** - Mamy już pomysł, który się "broni" biznesowo i powód, dla którego warto zrobić kurs. Teraz pora przyjrzeć się Twórcy...
4. **REGUŁY** - Omówienie i potwierdzenie reguł współpracy.
5. **STRUKTURA KURSU** - Pierwszy etap współpracy powinien zakończyć się gotowym planem na podstawie którego będzie można rozpocząć pracę nad materiałami.

BĄDŹ WŁADCĄ BRIEFU

Nazwa Eventu

Data realizacji

Metryczka

Handlowiec	
Lokalizacja	
Kluczowe daty	
Krótki opis eventu	
Link w CRM	
Link do Dysku (Sprzedaż)	

Cechy eventu	TAK/NIE	Komentarz
Hybrydowy (z publicznością)		
Łączenia (prelegenci zdalni)		
Produkcja kontentu (dioda)		
Produkcja scenografii		
Catering		

Informacje o kliencie	
Dane klienta	
Osoby kontaktowe	
Osoby decyzyjne	

[illegible]

BĄDŹ WŁADCĄ BRIEFU

Przykładowy brief agencji produkcji edukacyjnych dla YouTube

- Szczegółowy opis zagadnienia merytorycznego, którym Twórca się zajmuje
- Podstawowy produkt, produkt rozszerzony/dodatkowy, USP produktu
- Opisanie grupy docelowej i jej liczebności vs obecni klienci
- Budżet roczny obecny i oczekiwany
- Czym ma być przyszły produkt
- Omówienie istniejących kanałów komunikacji Twórcy, określenie ich roli, poziomu oglądalności i stanu subskrypcji w obszarze kanałów social mediowych i strony www Twórcy
- Oczekiwania wobec mediów za 6 lub 12 miesięcy
- Posiadane treści/produkty i preferowane podział na sprzedawane produkty/treści do celów content marketingu
- Bazowa informacja o konkurencji, ich strony www
- Określenie 10 słów kluczowych dla SEO
- Określenie generalnego zakresu oczekiwań od sieci:
 - Doradztwo strategiczne
 - Marketingowe wsparcie eksperckie
 - Budowa i powstanie produktu
 - Budowa zasięgu mediowego i pozycji influencera
 - Sprzedaż produktów/usług
 - Impresariat

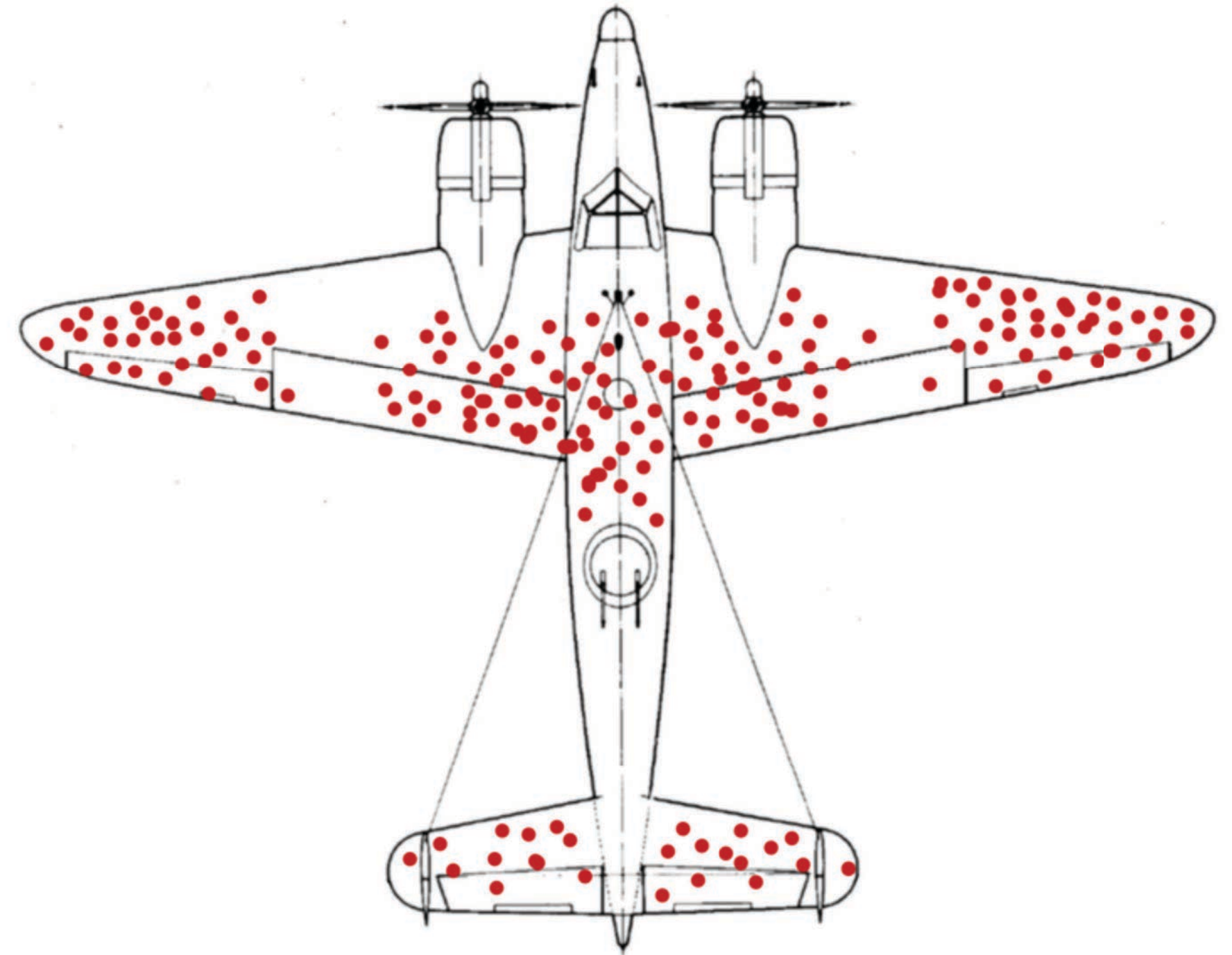
WZMACNIAJ SIĘ ODPOWIEDNIO



Jakich błędów nie popełniać projektując swój kurs online - błąd przeżywalności

Wszyscy doradzają jak zaprojektować własny kurs online i na tym zarobić. Nic w tym dziwnego - doradztwo zawsze było łatwiejsze, niż robienie. Niestety, gotowych recept nie ma, więc ja postanowiłem się skupić na tym, co robić, aby nie zrobić źle.

 PIOTR MACZUGA / May 7, 2018



DZIEL, SORTUJ, UPRASZCZAJ

Do nagrania oprócz kursu

Landingi

0/2

Wideo powitalne strona

Wideo powitalne YT

Wideo powitalne Patreon

Wideo powitalne Patronite

E-korepetycje

Zdjęcia na stronę internetową

Początki

Jakie umiejętności powinien posiadać muzyk? Jak je zdobyć? (4 umiejętności). Odcinek wstępny. Jak będziemy się uczyć

0/17

Jak zacząć grać akordami? (Guitar tuna)

0/4

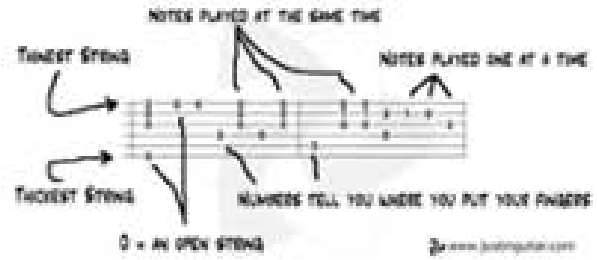


Diagram illustrating guitar string positions and fingerings. It shows a fretboard with strings labeled 'THINNEST STRING' and 'THICKEST STRING'. Arrows indicate 'NOTES PLAYED AT THE SAME TIME' and 'NOTES PLAYED ONE AT A TIME'. A note says 'NUMBERS TELL YOU WHERE YOU PUT YOUR FINGERS'. A legend indicates '0 = AN OPEN STRING'. Source: www.justinguitar.com

Jak zacząć grać melodie? (Tabulatury, słuch)

1 0/22

Co to są Riffy i jak nauczyć się je grać?

0/8

Jak zrozumieć teorię i zacząć z niej korzystać

Jak nazwać dźwięki na gryfie?

0/6

Jak liczyć czas w muzyce? (Podstawowe pojęcia rytmiczne)

0/8

Jak zagrać dowolny akord dur moll i Power chordy? (Akordy barowe)

0/6

Jak zacząć improwizować muzykę i solówki? (Skale, tonacje, klucze)

0/7

Trening - jak i co ćwiczyć, żeby ćwiczenia działały (Technika)

Jak zaplanować swoje ćwiczenia? (Podstawowe treningi ogólnie rozwojowe)

0/6

Jak ćwiczyć lewą rękę? (Zestaw ćwiczeń) (w przypadku leworęcznych - prawą)

0/7

Jak ćwiczyć prawą rękę? - Kostkowanie (Zestaw ćwiczeń)

0/5

Jak ćwiczyć rytmikę? (Zestaw ćwiczeń)

0/6

Jak grać fajne bicia

0/3

Jak ćwiczyć słuch? (Zestaw ćwiczeń)

0/6

Jak ćwiczyć wszystkie umiejętności na raz? (Pro ćwiczenie)

0/4

Jak poprawić swoją grę - techniki artykulacji

Slide

0/6

Vibrato

0/7

Bending

0/7

Hammer On / Pull Off

0/3

Tapping

0/3

Palm Mutting

0/4

Sweep

0/3

Speed Picking

0/5

Flażolety sztuczne i naturalne

0/3

 **PARP**
Grupa PFR

 **System Rad
ds. Kompetencji**

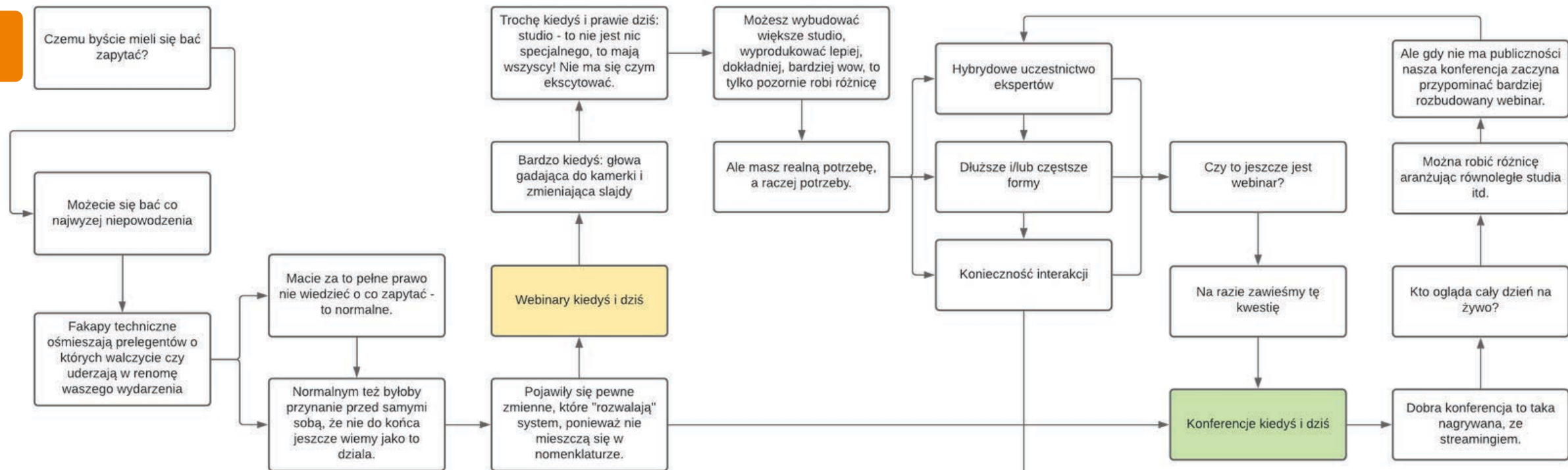
DZIEL, SORTUJ, UPRASZCZAJ

Struktura kursu online – krok 1



Nazwa Modułu	Nazwa lekcji / Aktywności	Format	Czas trwania	Kluczowe punkty / Opis
<i>Zazwyczaj od 5 - 15 modułów, które grupują konkretne lekcje w kategorii tematyczne</i>	<i>Content, zadania do wykonania, pliki do pobrania, quiz, test etc.</i>	<i>Wideo, Prezentacja, Artykuł, Zadanie, Quiz-rodzaj np. przeciągnij i upuść Inne,*</i>	<i>Pojedyncza lekcja w formie "porcji <u>contentu</u>" (np. video) nie powinna trwać dłużej niż 7 minut.</i>	<i>1-3 rzeczy, które chcesz, żeby uczestnik ZAPAMIĘTAŁ z danej lekcji lub modułu.</i>
I. Nazwa Modułu	1. Nazwa lekcji	Typ formatu	Czas trwania w minutach	Pkt 1 Pkt 2 Pkt 3
	2.			
	3.			
	4.			
	5.			
II.	1.			
	2.			
	3.			
	4.			
	5.			
III.	1.			
	2.			
	3.			

1



Trudno nam się więc rozsądnie porozumieć, ponieważ nomenklatura już nie działa.

Pomyłka nie jest w niczym interesie, a przyjemniej nie w moim.

Zobaczmy zatem brief

Próbuję Was zrozumieć jak najlepiej - oto ścieżka do sukcesu

Bez wizji zająbistości - nie potrzebuję wiedzieć, że Wasza impreza ma mieć wyjątkowy charakter

Ozdobniki zaburzają treść. Potraktujcie brief jak początek scenariusza technicznego

Do tej pory nie musieliście tak myśleć, bo znacie się na eventach, np. dioda to dioda

Dziś trzeba wiedzieć jak to ma działać, a nie tylko jak wyglądać

Często muszę iść na kompromisy i czegoś po prostu nie zrobić

Czy mamy czas i budżety na doradztwo

Lepiej ustalić konkrety w briefie

Czy wydarzenie odbywało się już wcześniej w formie tradycyjnej?*

Łatwiej nam się odnieść

Czy wydarzenie jest cykliczne

Pewne koszty multimedialne można zoptymalizować

Jaka jest liczba uczestników

Jaka jest liczba uczestników

Elementy realizacji multimedialnej

Optymalizacja pracy

Elementy angażujące

Formuła

Uczestnik

Widz

Miejsce publikacji

Dostępność

50

Czasem rzeczy wyglądające na proste są naprawdę skomplikowane



DRAW.IO (DRAWIO)

ETAPY PRODUKCYJNE



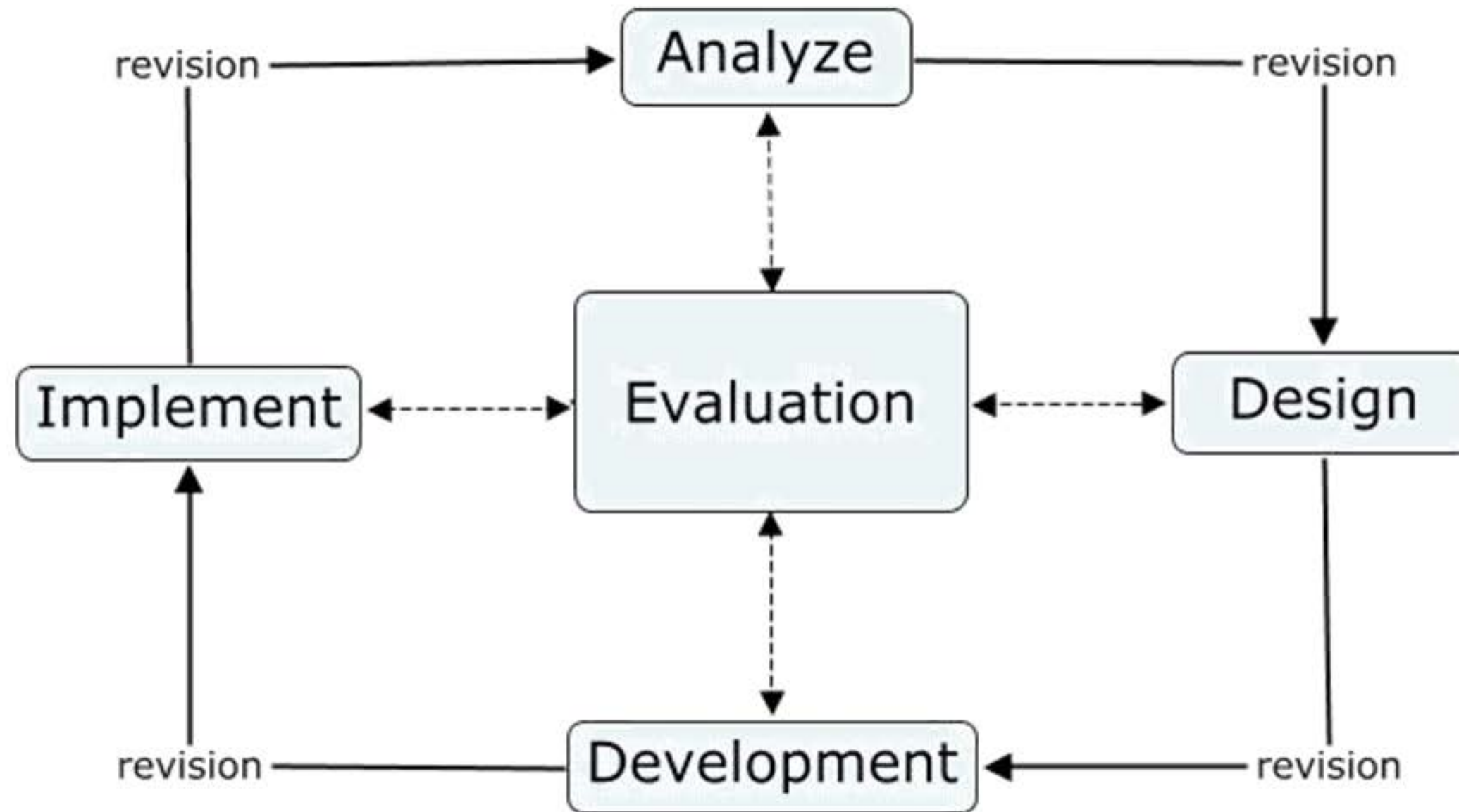
**PRE
PRODUKCJA**

PRODUKCJA



**POST
PRODUKCJA**

ETAPY PRODUKCYJNE



Schemat: The Course Creation Journey (Udemy)





Plan

1 Day

Explore

Checking out other courses to see what a Udemty course looks like

Plan

Fleshing out your target audience & course goals.
Setting a timeline for yourself.

1 Day

Outline

Defining the scope of your course and the micro-topics to be covered.

5-10 Days

Design Intro Lecture

Crafting an awesome first experience with your course.

Design Content Lectures

Architecting the meat of your course - your instructional lectures and practical exercises



Produce

1 Day

Gather

Researching and purchasing the tools needed to record your course.

3 Days

Record Test

Setting up your gear, recording a test, and exporting video.

Get Feedback

Uploading a test video and getting feedback on your A/V quality.



Calibrate

Fine-tuning your production set-up and export settings.

3 Days

Film

Practicing your delivery and filming all lectures.

5 Days

Edit

Editing final videos.



Publish

1 Day

Upload

Uploading videos into your course.

Fill Details

Filling out the details for your course's public landing page

1-3 Days

Submit for Review

Submitting your course to Udemty's Review team for a final check to make sure your course has met all our quality standards!



Final Tweaks

Making any changes requested by the Udemty Review Team

Live!

Your course is now out in the wild (i.e. the world wide web)!

Marketplace

Plusy

- Nie martwisz się o marketing
- Ogromna baza klientów
- Duże wsparcie dla twórcy
- Znana platforma ma renomę
- Dostęp do danych o klientach
- Pełna kontrola
- Większa kontrola nad cash-flow
- Budujesz swoją renomę

- Brak dostępu do danych o klientach
- Brak kontroli
- Dobry marketing jest drogi
- „Rozcieńczanie” marki eksperta
- Skuteczność marketingu zależy od Ciebie
- Koszty utrzymania
- Więcej pracy i wiedzy
- (Czasem) mniejsza wiarygodność

Minusy

Self-hosted

<https://maczuga.edu.pl/gdzie-umiescic-kurs-online-marketplace-vs-self-hosted/>



Jak wykorzystać smartfon do produkcji filmów edukacyjnych

Kompletny kurs projektowania i tworzenia wideo telefonem komórkowym

5.0 ★★★★★ (9 ratings) 113 students

Created by [Piotr Maczuga](#)

🌐 Last updated 10/2019 🌐 Polish

BUDOWANIE KADRU

LEKCJA 30

<https://www.udemy.com/course/jak-wykorzystac-smartfon-do-produkcji-filmow-edukacyjnych/?couponCode=ZUR2020>



ZBLIŻENIE

PÓŁZBLIŻENIE

PLAN ŚREDNI

PLAN AMERYKAŃSKI

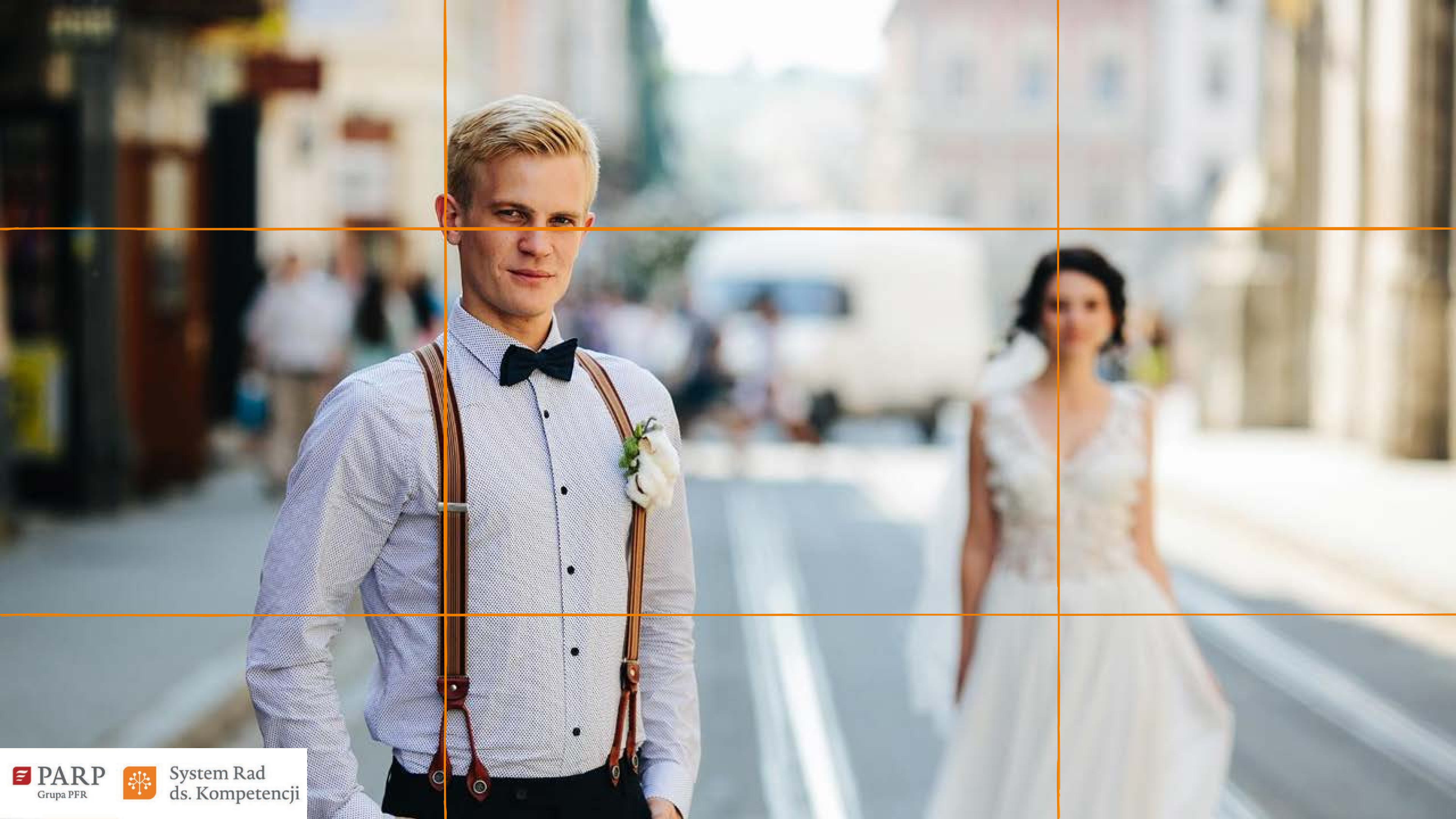
DETAL

PLAN PEŁNY

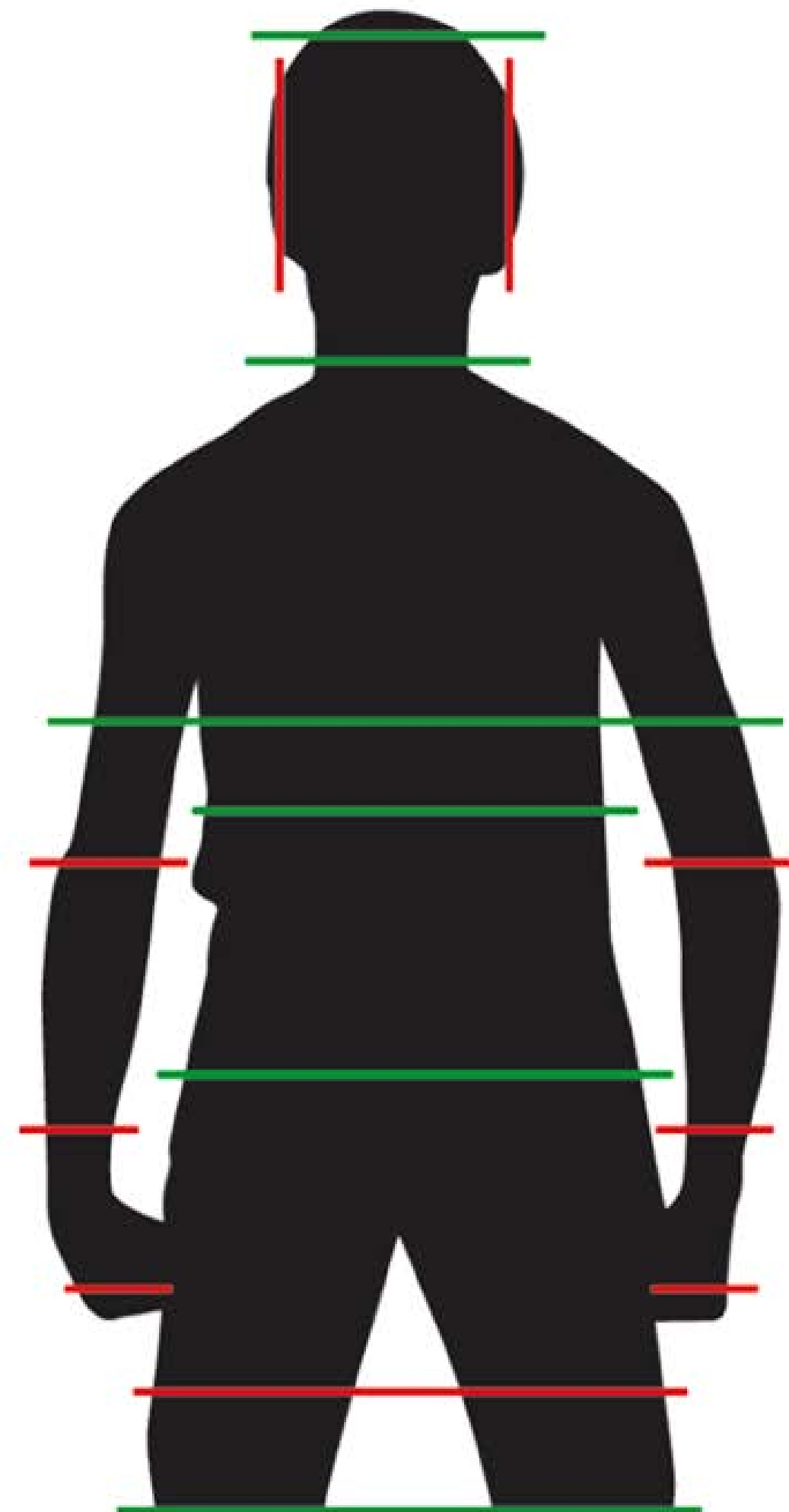
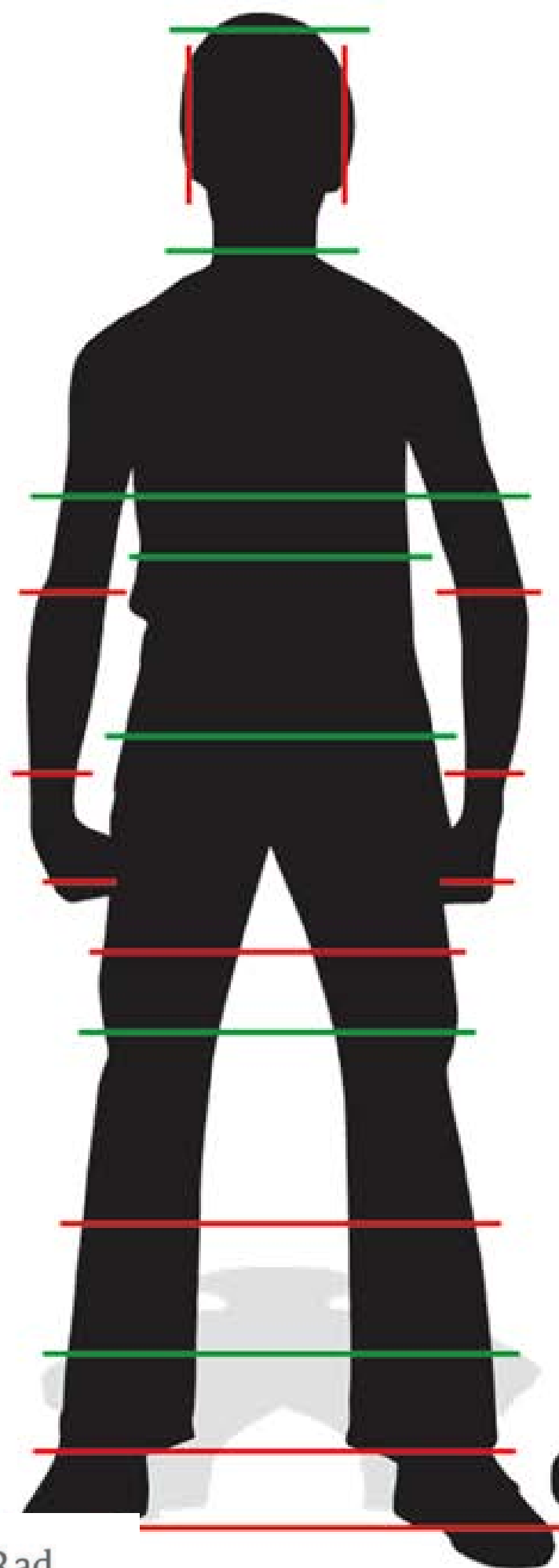












Digital
Camera
World.com





ROZMOWA ZAMIAST MONOLOGU

TAK:

- Aktywne słuchanie
- Odzwierciedlenie
- Parafrazowanie
- Klaryfikacja

NIE:

- osądzanie,
- domyślanie się,
- porównywanie,
- walczenie o swoją rację,
- uogólnianie,
- ciągłe powracanie do problemu,
- stosowanie przygotowanych wypowiedzi.



Wypowiedź do kamery:

- Spokojne miejsce
- Doświetl twarz
- Półzblizenie
- Nie musi patrzeć do kamery
- Jeśli potrzebujesz jedną wypowiedź, porozmawiaj z nim
- Na każ mu mówić na znak, ad hoc
- Nagraj dwie wersje z których będziesz zadowolony

Wywiad lub rozmowa:

- W przypadku telefonu może być jeden plan
- Mogą ściąć bliżej, nie zupełnie przodem do kamery, ale nie bokiem
- Możesz dograć przebitki przed lub po
- Nie panoramuj
- Rozmowę możesz skrócić i dać plansze na przekładkę

Wideoinstrukcja:

- Postaw na dobrą osobę.
- Czy może mówić i pokazywać jednocześnie?
- Opracujcie wszystkie ruchy i miejsce dla kamery.
- Ruch nie jest problemem, możesz nakręcić w jednym ujęciu.
- Skracać dłuższy, chyba że są potrzebne
- Zredaguj każdą instrukcję!
- Jeśli nie idzie, to zrób zdjęcia i dodaj voice over - liczy się cel!

Aranżowana scenka:

- Praca miejscem na ogromne znaczenie.
- Miej świadomość, że wyjdzie trochę sztucznie - czasem lepiej od razu na to postawić.
- Sztuczny scenariusz na scenie staje się jeszcze sztuczniejszy.
- Reżyseruj jak w teatrze - wymagane co najmniej 2-3 próby
- Scenka powinna być zagrana “na raz”, chyba że to kilka scenek







DaVinci Resolve 15 Podstawowy

5 filmów • 24 397 wyświetleń
wrz 2018



Zapraszam do zapoznania się z moim kursem, który poświęciłem najlepszemu programowi do montażu wideo (nie tylko moja opinia), który na dodatek jest w pełni bezpłatny. Kurs w wersji podstawowej pozwana nauczyć się pracować z programem i zmontować swój pierwszy film od A do Z.



S1E1: Jak znaleźć i pobrać legalnie DaVinci Resolve 15 - Kurs Podstawowy DaVinci Resolve

Piotr Maczuga



S1E2: Jak jest zbudowany program i jak zacząć pracę w DaVinci Resolve 15

Piotr Maczuga



S1E3: Montaż na linii czasu i praca na klipach - podstawy montażu w DaVinci Resolve 15



15

Piotr Maczuga



S1E5: Zapisywanie gotowego filmu i praca z plikami w DaVinci Resolve 15

Piotr Maczuga

<https://maczuga.edu.pl/davinci-resolve-15-kurs-podstawowy/>

Team plans are here!

Add up to 4 members to your account in one easy upgrade.

Save up to 35%

25,613

ITEMS ADDED THIS WEEK

Including: Photos, Stock Footage, Motion Graphics, Print Templates, & Music Tracks

VIEW ALL →

1,016,606

+7,682 since last week →

STOCK FOOTAGE

1,648,915

+13,485 since last week →

PHOTOS

DATE	TAX INVOICE NUMBER	TOTAL AMOUNT	
Sep 29, 2020	3563044	USD \$198.00	↓
Sep 29, 2019	1863318	USD \$198.00	↓
Sep 29, 2018	701202	USD \$198.00	↓

INWESTUJEMY!

POZYCJA

Kamera (aparat)

Obiektyw

Mikrofony

Mikser audio USB

Karta video

Komputer

Oprogramowanie

Oświetlenie

KOSZT

2.500 PLN

1.000 PLN

2.000 PLN

1.000 PLN

2.000 PLN

8.000 PLN

5.000 PLN

3.500 PLN

25.000 PLN



“

*Chcę zacząć robić
profesjonalnie wyglądające
webinary, ale nie zależy mi na
jakości telewizyjnej - to
działalność edukacyjna, ma być
przede wszystkim sprawnie...*

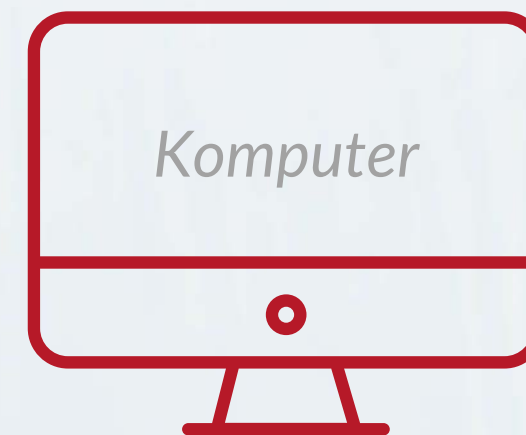
”

Przykładowa inwestycja:

- Kamera internetowa Logitech C922
 - Mikrofon USB BlueYeti
 - Oświetlenie LED lub fotograficzne
- ≈ 2.000 PLN**

Co musisz wiedzieć:

- Raczej dla jednej osoby
- Działa tylko we współpracy z komputerem



Aplikacja



*Chcę wejść na wyższy poziom,
móc nagrywać filmy, robić
transmisje z kilkoma osobami,
dodawać grafiki - chcę
wyraźnie "odskoczyć" jakością
od mojej konkurencji.*

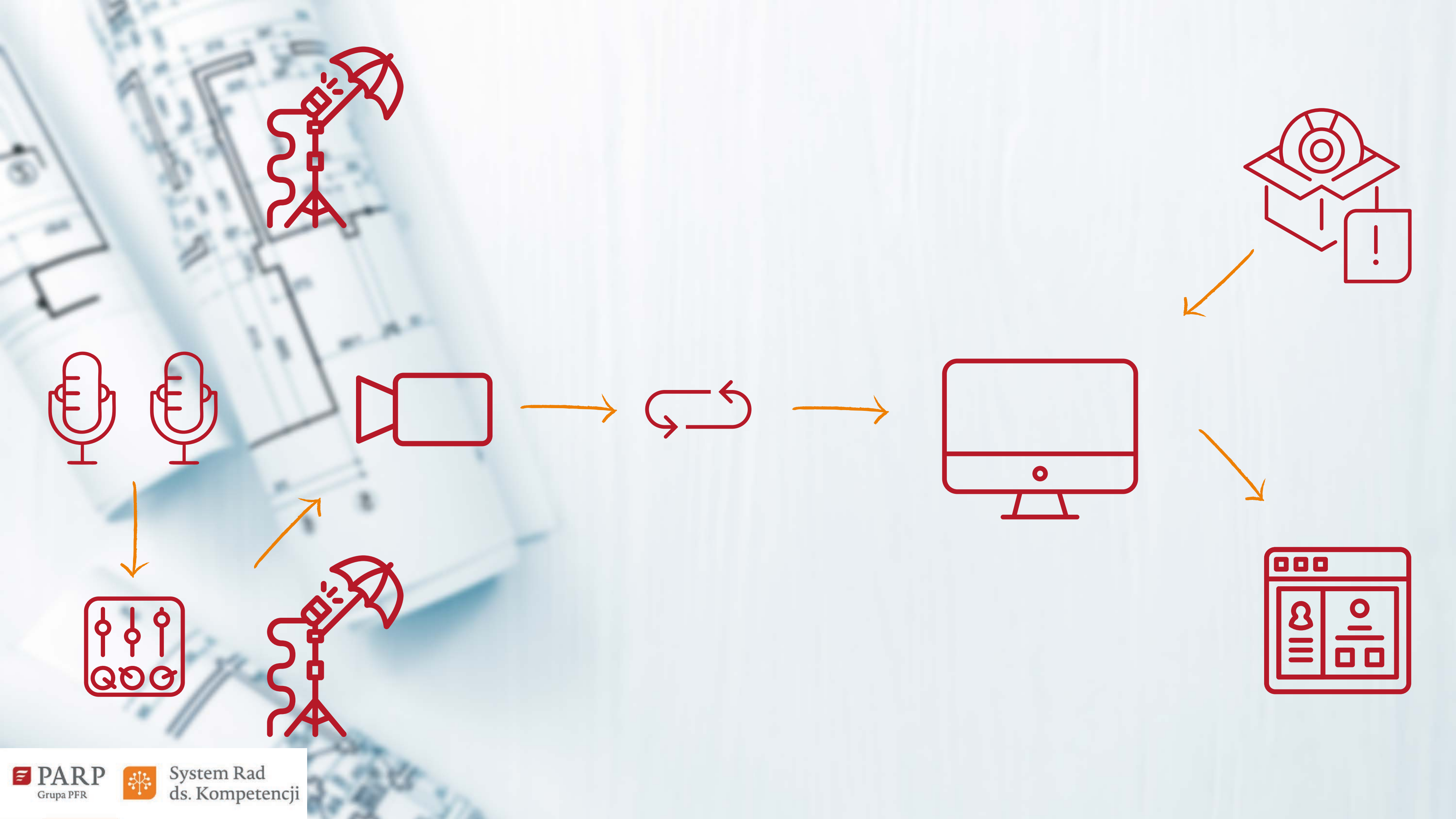


Przykładowa inwestycja:

- Aparat bezlusterkowy Panasonic Lumix DMC-G7 + ob. 14-42 mm
 - Karta przechwytyjąca Magewell USB HDMI 4K Plus
 - Mikser dźwięku ZOOM Livetrack L-8
 - Zestaw mikrofonów bezprzewodowych Saramonic UwMic9 RX9 + TX9 + TX9
 - Oświetlenie LED Quadralite VideoLED
 - Statyw Statyw Manfrotto 502AM + głowica 500A (MVK500AM) Pro Video
 - Komputer PC lub laptop "gamingowy"
 - Oprogramowanie vMix Pro
- ≈ 20.000 PLN**

Co musisz wiedzieć:

- Raczej wymaga wsparcia
- Kup jako wdrożenie



4w1 Statyw tripod 103cm PILOT uchwyt na telefon

od  Super Sprzedawcy www.eltec-pl

4,72 ★★★★★ 310 ocen produktu

23,50 zł SMART  dla zakupu od 40 zł

244 osoby kupiły 258 sztuk

99,9%

poleca sprzedawcę

24 godziny

czas wysyłki

6,70 zł

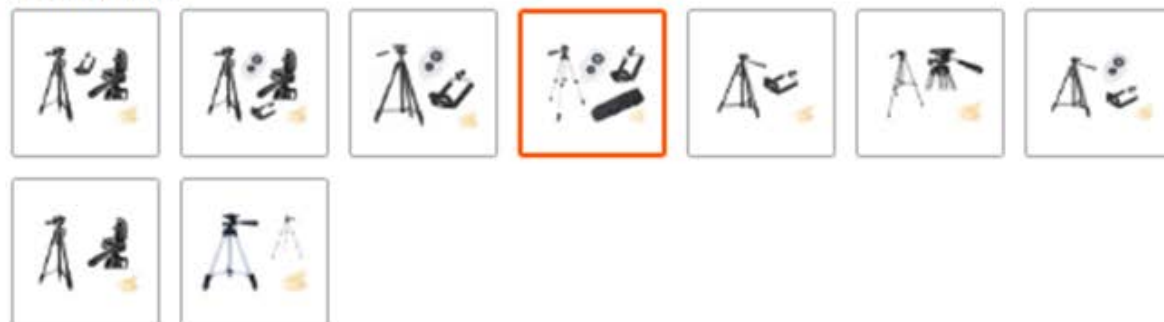
najtańsza dostawa

darmowy

zwrot

SZCZEGÓŁY DOSTAWY

Kolor/wzór



PLECAK EDUKATORA

- Plecak: Case Logic SLRC206
- Kamera: Olympus OM-D EM-5 MK II
- Kamera: Panasonic GH5s
- Karta przechwytyjąca: Magewell HDMI 4K Plus
- Mikrofon: Rode Video Mic
- Mikrofon: BlueYeti Pro
- Rejestrator audio: ZOOM H4n Pro
- Statyw: Benro Slim Travel Carbon FSL09CN00



ZARZĄDZANIE ZDALNYMI USŁUGAMI EDUKACYJNYMI

4.11



Prosimy o informację zwrotną: <https://forms.gle/LMZxtNQAnaD7Lo7X6>



Źródła, materiały, inspiracje

- Artykuł: Trzy przykłady wyjścia poza schemat w e-learningu
- Artykuł: Job Aid - metoda rozwojowa, która wnosi zmianę
- Artykuł: Lustro rozwojowe – metoda na świadomy rozwój
- Artykuł: Czym zajmuje się instructional designer
- Artykuł: Model SAMR czyli do technologii w nauczaniu
- Artykuł: How to use Mayer's 12 Principles of Multimedia
- Artykuł: 7 wskazówek jak nagrać prostą lekcję telefonem komórkowym tak, aby wyglądała profesjonalnie
- Artykuł: Gdzie umieścić swój kurs online
- Artykuł: Jak szybko zweryfikować eksperta, który postanowił być trenerem
- Kurs online: Jak wykorzystać smartfon do produkcji filmów edukacyjnych
- Kurs online: Montaż w DaVinci Resolve od podstaw
- Schemat: The Course Creation Journey (Udemy)
- Artykuł: Plecak edukatora - co do niego wsadzić?
- Showcase: Webinary na poważnie - planowanie i organizacja

