xTent

FORMACION (2017-18)

PILOTO Generación de Contenidos xTent

INTECCA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| **Tel.** **902 11 08 06** | Avda.Astorga, 15 24400 Ponferrada | www.intecca.uned.es  info@intecca.uned.es |
|  |  |  |

Contenido

[La formación 1](#_Toc525216464)

[La aplicación 9](#_Toc525216465)

[Conclusiones 14](#_Toc525216466)

[Anexo 19](#_Toc525216467)

[Información de contacto 21](#_Toc525216468)

[Información de la compañía 21](#_Toc525216469)

# La formación

*Piloto XTENT*

## Los Objetivos/Requisitos

Se recogen los correos intercambiados en la definición de los requisitos realizada por un representante de la empresa, previemante a la configuración del piloto y en su primera fase de formación en la cual se escribe este informe.

Servirán para juzgar si realmente se han alcanzado los mínimos necesarios, ya que previamente al conocimiento del funcionamiento de la aplicación, se solicitaron al menos estos objetivos desde la organización y se comunicaron a la empresa:

SEINET (Ignacio Megías <imegias@seinet.com>)

Previamente a la formación del piloto, para recabar los requisitos a los que se va a ver sometidos su aplicación, un representante de la organización se comunicó con nosotros de esta forma:

“*Para hacer un piloto lo mejor es usar licencias en la nube y definir objetivo del mismo. Por ejemplo:*

* ***Producir libros InDesign*** *a partir material autores en Word*
* ***Ingestar libros InDesign*** *ya hecho y generar salidas digitales con todo o parte del contenido, definiendo que salidas (eBook, HTML, SCORM,..)*
* ***Ingestar documentos de autores*** *(Word) o XML (formato XML) para generar productos digitales (definir)*

*Luego decir cuántos usuarios necesitáis (normalmente 2 usuarios concurrentes es más que de sobra a menos que sea un proyecto con mucha gente).*

*El tema de los perfiles se define se configura con los derechos que se necesite.*

*Los tipos de licencias son para trabajar con salidas Indesign, para salidas digitales elearning o para trabajar sobre ambas.*

*Si nos dais una idea de esto os hacemos una propuesta. Además ahora hemos hecho una oferta de 2x1 que por 1 licencia para los meses que se quiera de 2018 damos el doble (sea en numero de licencias o de meses), con lo que se podría aplicar al piloto si lo confirmáis antes del 31/Diciembre.*”

INTECCA

Estos fueron los requisistos iniciales que se les enviaron a la empresa:

“*En vista de lo que comenta Ignacio, en nuestro caso, los objetivos serían estos:*

* *Ingestar documentos de autores (Word) o XML (formato XML) para generar productos digitales*
* *Definir formato XML de ingesta (¿docbook?)*
* *Producir contenidos de todas las salidas (EPUB, SCORM, HTML, XML, etc… )*
* *Modificar/crear plantillas*”

SEINET (Ignacio Megías <imegias@seinet.com>)

Tras la presentación realizada por parte de la empresa de la aplicación una vez recogidos los requisitos, se nos envió esta comunicación a modo de acta de las reuniones de introducción y entendemos que de compromiso en base a los requisitos que desde todos los grupos se les hicieron llegar:

“*Hicimos una presentación completa de Xtent ya adaptada al formato de salida eContent que nos habíais dado y mostrando claramente con esa salida las distintas tareas necesarias para transformar contenido de autores en contenido estructurado y producir salidas eContent y Canvas:*

* *Estilado de los Word para darles una estructura de niveles que encaje con el modelo eContent.*
* *Subir y transformar ese Word para generar una estructura de curso eContent con sus plantillas.*
* *Las posibilidades de edición de ese contenido en Xtent para corregirlo o para asignar atributos que modifiquen su apariencia o comportamiento en las distintas salidas (añadir resaltados, indicar forma presentar imágenes o interactivos,…)*
* *Como transformar ese curso en un paquete eContent y descargarlo.*
* *Como, para sacar el mismo curso en un modelo Canvas, hay que enlazar a una estructura válida para Canvas y exportarlo.*
* *Como poder duplicar un curso o publicación con otro nombre, añadir o quitar secciones o contenidos o plantillas y generar un nuevo paquete de salida reutilizando módulos existentes.*

*Una vez hecha la presentación acordamos que los siguientes pasos serían:*

* ***El curso para editores****. Este curso se centraría en salidas eContent mostrando las diferencias con Canvas. Se haría para un grupo reducido de editores que tengan que generar esas salidas con una serie de asignaturas reales. Para ello, decidimos aplazarlo un par de semanas para que haya un número suficiente de documentos de autores (6-10) que permitan que tras el curso, los asistentes usen Xtent para transformar esos originales. Por tanto una vez este el material seleccionado y listo, nos avisáis para hacerlo inicialrlo con algunas sesiones presenciales en Las Rozas y algunas remotas. Por nuestra parte será Marta Jimenez quíen impartira el curso y supervisará los avances.*
* ***Curso para programadores HTML*** *para entender las transformaciones posibles y los requisitos para hacer plantillas y CSS que se usen para generra los paquetes de salida eContent y Canvas. Este curso podrá comenzar la semana próxima, proponiendo tener una primera sesión presencial el martes 6 en la Rozas. Nos confirmáis si es posible. El responsable de este curso será Alejandro Illana.*”

INTECCA

Estos son los requisitos que se les hicieron llegar tras el primer ciclo de formación para que fueran revisados lo criterios que habían seguido en ella:

“*Propuesta*

*La formación se dividirá en 3 partes.*

*1. Creación de plantillas básica desde cero, con salida en HTML y epub.*

*a. Supuesto práctico para creación de una plantilla básica*

*2. Explicación de las plantillas creadas de eContent y eBook.*

*a. Supuesto práctico para modificar las plantillas creadas para eContent y eBook*

*3. Resumen del flujo general para la generación de un contenido*

*Plantilla xTent desde cero*

*• Creación de una plantilla xTent a partir de un xml de contenido por página, con salida básica HTML (plantillas art).*

*o Obtener propiedades de página, operadores, iteraciones, condicionales…*

*o Etiquetas xTent*

*o …*

*• Creación de una plantilla xTent que genere un índice básico de los contenidos (plantillas fld).*

*• Creación de plantilla con salida HTML a partir de varios XML (plantillas fld)*

*• Creación de una plantillas xTent para un índice de contenido anidado (con secciones y subsecciones) con salida HTML.*

*• Creación de una plantillas xTent para un índice de contenido anidado (con secciones y subsecciones) con salida XML.*

*• Creación de elementos de plantillas .mfld.*

*¿Vamos a ver algo de configuración de producto, como añadir propiedades, añadir elementos css al modo edición, definir secciones…?*

*Plantillas UNED*

*• Explicación de la plantilla de eContent.*

*• Explicación de la plantilla de eBook.*

*Supuesto práctico: Creación plantilla básica*

*• Ejercicio para hacer después de la formación.*

*• Supuesto diferente al que se utilice para dar la formación.*

*Supuesto práctico: Modificar plantillas eContent y ebook*

*• Ejercicio para hacer después de la formación.*

*• Supuesto diferente al que se utilice para dar la formación.*

*- Realizar sesiones como mucho de 2 horas.*

*- Plantear algún ejercicio para resolver antes de la siguiente sesión y luego corregirlo en la sesión correspondiente*.”

## Reuniones

Estas sesiones incluyen la de presentación a todos los grupos implicados en el proyecto del Piloto xTent por parte de directores y vicerrectores implicados y también, la recopilación de requisitos por parte de la empresa sobre los productos digitales generados entonces por la UNED.

Además, se cuentan también las reuniones de seguimiento de la formación cuando esta no estaba dando los resultados esperados.

SESIONES DE PLANIFICACION FORMACION

**Sesión 1**: (07/02/18) Piloto xTent

**Sesión 2**: (27/02/18) Presentación xTent

**Sesión 3**: (22/06/18 1h) Valoración formación xTent

## Cursos de formación

La formación se desarrolló en 2 bloques principales de 6 sesiones, con un bloque inicial sobre ”*Programación de plantillas*“ que tuvo que ser interrumpido en la segunda sesión e impartido a partir de entonces por otro equipo docente, reconducido en la 3ª sesión hacia una “*Introducción a la aplicación*“ debido a que la materia explicada en esas 2 primeras sesiones era demasiado avanzada para ser asimilada correctamente por el grupo de técnicos, ya que adolecían del conocimiento y del funcionamiento previo básico de la aplicación, así como de los conceptos generales y el ciclo de vida del producto, como para poder entenerder las implicaciones técnicas de la construcción y programación de las plantillas en la que basa su funcionamiento interno este programa.

Además, esa tanda inicial de sesiones, quedó inconclusa y fragmentada debido al tiempo dedicado por la empresa a la recopilación de los requisitos, programación y entrega de las plantillas para eContent y ePub comprometidas en el PILOTO para los contenidos generados en la UNED. Sí estuvieron listas, en parte, en la segunda tanda, tras una sesión de seguimiento en la que se valoró la formación recibida en la primera de las fases de formación, con diversas reuniones con el CTU, UNIDIS e INTECCA para recabar los requisitos de las plantillas eContent.

SESIONES PROGRAMACION PLANTILLAS

PROFESOR/ES : Alejandro Illana Bargueño  
MATERIALES : Unidad\_1\_V2.pdf, Unidad\_2\_V2.pdf, Unidad\_3\_V2.pdf, Unidad\_4\_V2.pdf, Unidad\_5\_V2.pdf

**Sesión 1**: (06/03/18 2h) Introducción aplicación y teoría Plantillas \*.mdlf y \*.arf (etiquetado lenguaje iPublisher LiX)

**Sesión 2**: (13/03/18 2h) Manejo general de la aplicación y Ciclo de vida del producto

PROFESOR/ES : Alejandro Illana Bargueño <aillana@seinet.com>  
MATERIALES : Sesión UNED 4.docx

**Sesión 3**: (21/03/18 2.5h) Planteamiento de Dudas y Errores a personas del CTU de las Plantillas generadas Seinet. “*Resumo en lo que hemos quedado.*

*En base a lo comentado en el documento, tras vuestras pruebas vamos a modificar la estructura eContent inicialmente planteada para poder cumplir con los requisitos. De igual forma daremos de alta todas las variables necesarias hasta ahora definidas, a la espera de la lista completa que debe facilitar CTU.*

*A la vuelta de Semana Santa, el miércoles 4 a las 11:30 tendremos una sesión remota para exponer la nueva estructura y como se trabajaría con ella. Previamente, el lunes 2, probaremos Vanesa y yo el mejor método para las sesiones remotas (Webex o Skype).*

*En la sesión del miércoles concretaremos la próxima sesión de formación. Para ello, Innteca y CTU pueden proponer que necesidades debemos agenciar de cara a las próximas sesiones.*

*Un saludo, Alejandro*”

PROFESOR/ES : Marta Jiménez <mjimenez@seinet.com>  
MATERIALES : NO

**Sesión 4**: (04/04/2018 3h) Editor de la aplicación. Toma de contacto general con la aplicación. Ciclo de vida completo de un producto.

PROFESOR/ES : Alejandro Illana Bargueño  
MATERIALES : Sesión UNED 4.docx

**Sesión 5**: (12/04/2018 1h) Configuración Plantillas CTU.

PROFESOR/ES : Marta Jiménez y Alejandro Illana Bargueño   
MATERIALES : NO

**Sesión 6**: (18/04/2018 1.5h) Recapitulación de la formación de Plantillas

SESIONES DE LA APLICACIÓN

PROFESOR/ES : Mari Luz Elola <melola@seinet.com> y Marta Jiménez  
MATERIALES : TUTORIAL\_FLUJO\_DE\_TRABAJO.pdf, TUTORIAL\_MODULO\_ACTIVIDADES.pdf y RESUMEN TEMA 1 BQMA2\_Estilado.docx

**Sesión 7**: (23/05/2018 3h) Flujo de trabajo Producto digital desde un Word estilado (modelo tipo Química) hasta el producto digital eContent, Canvas, ePub.

**Sesión 8**: (31/05/2018 3h) Edición y manipulación de contenidos complejos (figuras, tablas,etc.) de un producto digital. Repaso generación ePub.

SESIONES DE LA APLICACIÓN plantillas eContent y ePub

PROFESOR/ES : Mari Luz Elola, Marta Jiménez y Alejandro Illiana  
MATERIALES : LiX\_I\_V3.pdf, LiX\_Temario\_Formacion\_Programador\_UNED.docx, Practicas\_Propuestas\_SesionI.docx, Practicas\_Propuestas\_Sesion\_II.docx

**Sesión 9**: (05/06/2018 2h) Reutilización de contenidos previos, Etiquetado de Colecciones, clonación de Contenido de otros trabajos, enlazado de Plantillas a Contenido (Master Digital + Asignar Plantillas digitales), manipulación de recursos (Herramientas Digitales + Actualizar Recursos) y visualización de la exportación (Herramientas Digitales + Previsualizar Carpeta).

**Sesión 10**: (04/07/2018 2h) Introducción Administración de Productos/publicaciones digitales. Ejemplos de Plantillas de monoXML (\*.ART). Manejo con los elementos del JobBag y enlazado de Plantillas a Contenido (Master Digital + Asignar Plantillas digitales/ePub).

**Sesión 11**: (10/07/2018 2h) Repaso y ejemplo de Plantillas intraXML(\*.FLD) y multiXML(\*:MFLD) a Contenido (Master Digital + Asignar Plantillas), generar Plantillas contenedoras(Crear .pag) para manipular el contenido en formatos eContent y ePub.

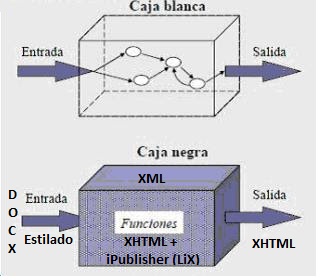
**Sesión 12**: (12/07/2018 2h) Revisión de las plantillas programadas por SEINET.

# La aplicación

## Introducción

Es xTent una aplicación en la nube fácilmente escalable y configurable para equipos multidisciplinares, basada en múltiples roles de usuario determinados por un flujo de trabajo editorial experimentado.

La operativa de xTent es única, característica y propietaria de su entorno de trabajo, con una curva de aprendizaje más elevada que otros posibles entornos más estándar y que a la hora de manejarla se puede presentar como un proceso intermedio entre un pardigma de Caja Blanca / Caja Negra, donde la blanca correspondería a un estándar abierto:



Y donde todo el contenido (\*.docx Estilado) y recursos incorporados a la aplicación quedan estructurados, en Colecciones y Contenidos (XML), con una configuración propia, para ser manipulados internamente en base a procesos de edición y transformación particulares (XHTML + iPublisher(LiX)) con el objetivo de la creación de materiales o productos didácticos digitales en formato electrónico estándar (XHTML).

## Ciclo de vida del producto en la aplicación

* Importación
* Manipulación y Recursos
* Exportación (programación de plantillas: eContent, Canvas y ePub)

Importación

La importación de contenidos externos es sencilla pero limitada a documentos Microsoft Word (\*.docx), obligatoriamente Estilados por el Autor/a en base al estándar (Título1, Título2, Título3, Subtítulo, etc.) de la empresa. Se comentó en las reuniones, a principio de la configuración de este piloto, la posibilidad de ampliar el abanico de entradas, aunque actualmente no se ha concretado más por parte de la empresa.

Una vez se ha incorporado el documento \*.docx, formateado por el Autor/a previamente, en base a los estilos del MS Word, obtendremos en la aplicación un producto dividido en las secciones y subsecciones correspondientes a esa estructura de carpetas, configurada por el Autor, de forma sencilla. Sin este procedimiento previo no podría realizarse la Importación.

El documento \*.docx, independientemente de que fuera o no previamente estilado o no lo fuera correctamente, deberá someterse, como en cualquier procesado automático, a una revisión manual para reparar los aspectos de la obra y del Autor/a que no se hayan trasladado completa o correctamente a la aplicación.

Manipulación y Recursos

Una vez terminado el proceso de Importación, empieza el de Diseño de la obra/producto/contenido.

Tanto el área de trabajo de los productos, gestionada a través de un navegador de carpetas, como las Colecciones de los recursos (audio, video, documentos, etc.) de los contenidos a generar, que cuentan con un entorno y repositorio propio (JobBag), son completos, configurables y amigables. Permiten un alto nivel de control del entorno de creación de productos digitales aunque adolecen de usabilidad en algunos aspectos prácticos.

Las páginas con los Contenidos quedan conformadas en la estructura de carpetas como archivos XML, manejados con un editor propio que permite añadir secciones en base a las etiquetas de estilado propias del MS Word, textos con diversos formatos, recursos de tipo audio, video, documento y ejercicios siguiendo el estándar IMS Global / QTI (“*Question and Test Interoperability*”) y operativas (js) y diseño (css) estándar, además de comportamientos (microplantillas \*.mfld) propios de la aplicación.

Los Recursos, que deben ser importados y etiquetados uno a uno y de forma manual con todos los metadatos, son manipulados y compartidos desde el apartado Colecciones de forma bastante eficiente, aunque algunas funcionalidades están limitadas o pendientes de ampliación o desarrollo.

La clasificación es sencilla y personalizable, mientras la aplicación de Taxonomías tanto a los Contenidos, Recursos y Materiales deben realizarse para cada elemento individual incorporado a la aplicación. Pero no es posible realizar Taxonomías a nivel de cada nuevo Producto, Trabajo, Libro u Obra digital en un entorno de trabajo de producción masiva.

Exportación

La exportación es mucho más flexible que la importación, aunque por ello está sujeta a desarrollo de un elemento de diseño propio denominado ‘*Plantillas*’, se trata fundamentalmente de archivos XHTML programables en lenguaje iPublisher (LiX) y con variables de sustitución (@var@) propias del entorno, que se sitúan embebidos en ficheros con contenido XHTML, en diversos puntos de la estructura de carpetas del producto digital, dependiendo del ámbito de aplicación o influencia (momo o multi o intra XML) que se requiera sobre las páginas (Contenido XML) del producto digital para transformarlo en la salida deseada.

En principio, esto permite la creación de tantas salidas diferentes para cada contenido como tipo de producto electrónico se quiera generar con él. Aunque a nivel interno, la configuración de cada nueva salida de un contenido en base a sus plantillas requiere un entramado complejo de aplicación de varios tipos de ellas (\*.mfld, \*.fld, \*.art) y sus ámbitos y la gestión y manipulación mediante menús y ediciones, para cada contenido, incluida la generación de contenedores de plantillas interpretadas (\*.pag) que trabajan a diferentes niveles del contenido, para conseguir obtener la apariencia propia de cada producto electrónico y para obtener unos resultados generados de forma personalizada.

Programación de Plantillas: eContent, Canvas y ePub, etc.

Fundamentalmente, xTent mediante la aplicación de las Plantillas (LiX + XHTML) transforma los contenidos (XML) editados en la configuración de salida requerida (XHTML). Es transformación consta de dos fases fundamentales: edición de los contenidos importados o crudos y la configuración de las Plantillas de diseño y tranformación:

La operativa de xTent es única y característica del entorno del aplicativo, tanto los Recursos (css,js,etc.), como los Contenidos configurables (páginas XML) así como el sistema de Entrada/Salida-Importación/Exportación, en base a Estilos y Plantillas, son propietarios de la aplicación.

La manipulación de los contenidos y recursos se fundamenta en el uso de ficheros con información de base XHTML sobre los cuales se interpretan las macros embebidas escritas con etiquetas del Lenguaje iPublisher (LiX) y variables de sustitución predefinidas por la aplicación con las cuales se manipula el contenido y los elementos de cada página XML configurada semejantes a los estilos de MS-Word (<document>,<content>,<titulo>,<texto>).



La operativa general de cara a la aplicación de Plantillas a cualquier producto es esta:

Una vez importado un Word (\*.docx) Estilado o ingestado el libro a mano y revisados los resultados, deben ser aplicadas (Master Digital + Asignar Plantillas digitales) las plantillas (\*.art, \*.fld, \*.mfld) sobre cada contenido (XML) aislado (\*.art) o en grupo (\*.fld) o en la edición (\*.mfld) para obtener la estructura de un producto digital de un determinado tipo con los Recrusos (multimedia, js, css, fonts) y contenedores de plantillas (\*.pag) generados (Crear .pag) que permita ser interpretarlos, empaquetados, generados o visualizados por la aplicación en el formato de la salida(XHTML) deseada (eContent, ePub, SCORM, CANVAS, etc.).

El Producto digital completo necesario para la creación de un contenido digital exportable por xTent queda definido así en los manuales:

“*La estructura completa de un curso digital en Xtent estará compuesta por los siguientes elementos::*

*• Niveles de carpetas: organizan el curso por niveles; producto, curso, unidad, sección, subsección, su-subsección, etc.*

*• Contenidos: contenidos XML. Puede haber un elemento xml por carpeta o varios, depende de la estructura del curso.*

*• Plantillas digitales: elementos .art, .fld, .mfld*

*• Páginas digitales: contenedores .pag.*

*• Base de recursos: Es la base de un cursos digital, cada producto tiene su propia base. Cada base cuenta con distintas carpetas:*

*◦ CSS  
◦ JS  
◦ Fonts  
◦ Imágenes, Videos, Texto*”

# Conclusiones

## La Formación

* Bloque 1A : 2 Clases
* Bloque 1B : 3 Clases + 1 Reunión
* Bloque 2 : 6 Clases

La formación ha conseguido cubrir todos los aspectos básicos de manejo de la aplicación y el uso de ésta, la operativa y el tratamiento de los recursos que forman parte del ciclo de vida del producto, con la excepción de los Ejercicios interactivos QTI, a la hora generar productos electrónicos sencillos en base a las plantillas desarrolladas por parte de la empresa, tanto para eContent, ePub como Canvas.

Esto gracias, sobre todo, al trabajo realizado durante el 2º bloque de sesiones. Con un contínuo ofrecimiento de tutorías personalizadas para la realización de consultas y resolución de dudas por parte del equipo docente, incluída una ronda de contactos por parte del equipo docente con todos los alumnos.

Otras cuestion, es la tarea avanzada de Programación de Plantillas, donde no se ha profundizado tanto, imagino por razón de tiempo, en la materia como para posibilitar la creación por parte de la UNED de productos propios más allá de la comprensión y pequeña modificación de la lógica de aquellas utilizadas en los ejemplos y desarrolladas por parte de la empresa como encargo y producto final de este piloto.

De hecho la propia empresa aún no ha entregado las configuraciones de plantillas definitivas para los productos eContet y ePub con todos los reqisitos de las organizaciones que han analizado los contenidos generados en base a ellas (CTU,INTECCA,UNIDIS) tras meses de desarrollo del PILOTO.

## La Aplicación

### El Ciclo de vida de publicación de un producto salida estándar (xTent vs. INTECCA)

* Ciclo de vida del producto digital INTECCA
* Ciclo de vida del producto xTent
* Importación, Manipulación y Exportación del Producto

El ciclo de vida de la generación de contenidos digitales se mejora en ciertos aspectos gracias a xTent en la automatización de las salidas y la reaplicación del trabajo realizado de configuración de los formatos de salida.

Pero no proporciona un canal de comunicación entre los Autores de un Producto Digital: el Autor/a y el equipo de producción no pueden intervenir conjuntamente tanto en las características de la obra, como en las modificaciones pertinentes a cada revisión. Al tratarse de un flujo de E/S de Caja negra la colaboración y comunicación con los Actores se establece a ciclo completo: previamente a la entrada y una vez producida la salida del producto digital.

INTECCA

En el ciclo de vida de un producto digital actualmente participan al menos 2 actores:

* **Autor**
* **Editor/es-Programador/es** INTECCA
* UNIDIS UNED
* Editorial UNED
* Etc.(\*)

(\*)Según los requisitos que deba cumplir el producto se icorporan al desarrollo tantas entidades como deban verificarla (CEMAV, IUED, etc.).

Además, consta de varias fases (que pueden ampliarse o repetirse(\*\*) hasta obtener el resultado apropiado). Se realizan de modo automático o manual (actualmente todo el proceso es manual o artesanal):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FASES | ACTOR/ES | MODO |
| Envío de originales | (autor/a) | Manual |
| Definición de la estructura de la obra | (autor/a + editor/es-programador/es) | Manual |
| Definición del contenido estructurado | (autor/a + editor/es-programador/es) | Manual |
| Definición del contenido interactivo | (autor/a + editor/es-programador/es) | Manual |
| Generación del contenido digital ePub | (editor/es-programador/es) | Manual |
| Revisión del resultado digital(\*\*) | (autor/a | UNIDIS | Editorial | e-p | etc.) | Manual |
| Corrección del resultado digital(\*\*) | (autor/a + editor/es-programador/es) | Manual |
| Exportación del producto digital | (editor/es-programador/es) | Manual |

Casi todas las tareas dependen del trabajo manual o artesano o al menos de desarrollos a medida hechos por el equipo de generación de contenidos para cada Autor que encarga un contenido digital estándar.

Cuenta con la ventaja de la versatilidad y personalización, pero su dinámica impide la producción en cadena de los recursos digitales de la UNED.

XTENT

El ciclo de un nuevo producto digital xTent consta de al menos las mismas fases, más la de estilado del documento/s original/es:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FASES | ACTORES | MODO |
| Estilado de los originales | (autor/a) | Manual |
| Envío de originales | (autor/a) | Manual |
| Definición de la estructura de la obra | (editor/es-programador/es) | Auto/Manual |
| Definición del contenido estructurado | (editor/es-programador/es) | Auto/Manual |
| Definición del contenido interactivo | (editor/es-programador/es) | Manual |
| Generación del contenido digital ePub | (editor/es-programador/es) | Auto |
| Revisión del resultado digital(\*\*) | - | - |
| Corrección del resultado digital(\*\*) | - | - |
| Exportación del producto digital | (editor/es-programador/es) | Auto |

La cuestión más prominente de este ciclo xTent es el de la automatización del proceso de exportación e importación, simpre teniendo en cuenta las restricciones de importación a contenidos basados en un estilado y formato único. Permite establecer una cadena de desarrollo básica en la producción de contenidos digitales en la UNED.

Contando, simpre, con que la información, siguiendo la filosofía de caja Negra, quedaría contenida y almacenada de forma inaccesible desde otros cauces.

Por eso mismo la aplicación carece de un canal de comunicación del Autor/a con respecto al equipo de desarrollo y el trabajo realizado durante el Diseño del producto digital y eso produce la dificultad de colaborar en los contenidos de la obra en bruto con la supervisión del Autor/a.

Parece que siempre sería necesario generar el ciclo de vida completo de un producto, para que se pudiera realimentar, en un nuevo ciclo, el resultado obtenido en forma de poducto digital completo, con las contribuciones, correcciones o revisiones de los propios Autores/as u organismos de la UNED que participasen en cada caso en el producto a desarrollar.

### El Ciclo de vida de creación de una nueva salida estándar: SCORM, CANVAS, eContent, ePub, e-Learning (xTent vs. UNED)

* Ciclo de vida del producto xTent
* Ciclo de vida del producto digital UNED
* Importación, Manipulación y Exportación del Producto

Una nueva salida estándar compatible con un nuevo formato, como por ejemplo de la Plataforma de aprendizaje de la UNED (aLF) o de un nuevo LMS o LCMS (“Learning Content Management System”) para la UNED, es un proceso laborioso de diseño y desarrollo que en sus fases iniciales no supone diferencia alguna con la incorporación de la aplicación xTent al proceso.

Sin embargo, sí permite generalizar y aplicar los esfuerzos realizados para trasladar los resultados a nuevos contenidos, ya que proporciona una mecánica de trabajo fija y restrictiva que permitirá trazar un límite a la autoría y unificar el producto digital generado actualmente en la UNED.

La creación de un nuevo formato de producto digital xTent:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Configuración de la Salida eLearning |  | Manual |
| Diseño y programación de los Recursos del Contenido (xhtml,css,js) |  | Manual |
| Manipulación del Contenido en base a la Salida |  | Manual |
| Importación, reutilización y exportación del Contenido en base a la Salida |  | Auto |

Ciclo de vida de un nuevo producto digital UNED:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Configuración de la Salida eLearning |  | Manual |
| Diseño y programación de los Recursos del Contenido (xhtml,css,js) |  | Manual |
| Manipulación del Contenido en base a la Salida |  | Manual |
| Importación, reutilización y exportación del Contenido en base a la Salida |  | Manual |

La ventaja más importante de xTent se encuentra en la reutilización y la aplicación de una plantilla de un producto digital a un nuevo Contenido donde el ciclo de vida xTent permite una automatización de la generación de nuevos productos con el formato de la plantilla siempre que la importación de esos contenidos pueda realizarse de manera automátizada siempre a un MS Word estilado en base al estándard.

No obstante hay que tener en cuenta que las distintas divisiones de la UNED ya están utilizando diferentes herramientas para obtener productos idénticos y existe una operativa clara con grupos de trabajo claramente definidos y larga experiencia en el proceso de generación de contenidos digitales. Que bien podrían considerarse una factoría de producción de material digital de la UNED. Siempre y cuando no se están llevando a cabo proyectos ”*ad hoc*“ para cada produto y Autor/a, que retrasan exponencialmente los tiempos de desarrollo de contenidos digitales y es mucho más costoso en tiempo y recursos que el neceario para la implantación y uso de un ciclo de vida basado en una aplicación como xTent.

## Resumen

Valoramos en forma de tabla las ventajas e inconvenientes de xTent con respecto a la situación actual de la generación de contenidos digitales en la UNED:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Descripción | Mejora | Empeora |
| Entorno de producción de contenidos único | x | - |
| Formatos propietarios | - | x |
| Restriciones a productos digitales singulares | x | - |
| Diseño de productos digitales nuevos | - | - |
| Producción de contenidos digitales | x | - |
| Reutilización de Contenidos | x | - |
| Comunicación Actores | x | x |
| TOTALES | **5** | **2** |

# Anexo

## Manuales

Bloque A1

Unidad\_1\_V2.pdf

Unidad\_2\_V2.pdf

Unidad\_3\_V2.pdf

Unidad\_4\_V2.pdf

Unidad\_5\_V2.pdf

UNED.pdf

Bloque A2

TUTORIAL\_FLUJO\_DE\_TRABAJO.pdf

TUTORIAL\_MODULO\_ACTIVIDADES.pdf

Boque B

LiX\_Temario\_Formacion\_Programador\_UNED.docx

LiX\_I\_V2.pdf

LiX\_I\_V3.pdf

UNED\_ Plantillas eContent.pptx

## Tareas

Bloque A1

RESUMEN TEMA 1 BQMA2\_Estilado.docx

Bloque A2

<http://ipad.seinet.es/crumble/tema01/>

Bloque B

Practicas\_Propuestas\_SesionI.docx

Practicas\_Propuestas\_Sesion\_II.docx

Propuesta formación xTent.docx

portugues\_unidad8.doc

RESUMEN TEMA 1 BQMA2\_Estilado.docx

RESUMEN TEMA 1 BQMA2\_original.docx

LENGUA GUIA ESTILADO.docx

## Audios





## Videos

Incrustado:



Objeto:



Embebido Web:

[](https://www.youtube.com/watch?v=tOaiPhMXqYA)

[](https://www.youtube.com/watch?v=S2q0PbNoqac)

## Documentos

EXCEL:



PPT:



PDF:



Gráficas:

## Enlaces

Links: <http://uned.xtentcloud.com:8088/xtent/wclient/>

[prueba\_marcador](#prueba_marcador)

Anclas/marcadores:

## Piloto

<http://uned.xtentcloud.com:8088/xtent/wclient/>

UNED\_1

UNED\_2

UNED\_3

UNED\_4

Contraseña: 2n3d

# Información de contacto

Equipo de Producción de Contenidos INTECCA

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Pedro Vidal**  Programador Sénior  **Tel.** 902 11 08 06  **Fax**  pvidal@intecca.uned.es |  | **Vanesa Alonso**  Coordinadora  **Tel.** 902 11 08 06  **Fax**  valonso@intecca.uned.es |
|  |  |  |  |
|  | **Franciso Sánchez**  Programador  **Tel.** 902 11 08 06  **Fax**  fjsanchez@intecca.uned.es |  | **José García**  Coordinador  **Tel.** 902 11 08 06  **Fax**  jgarcia@intecca.uned.es |
|  | **Alvaro PRieto**  Comunicación  **Tel.** 902 11 08 06  **Fax**  aprieto@intecca.uned.es |  |  |

# Información de la compañía

**INTECCA**

Avda.Astorga, 15  
24400 Ponferrada

**Tel.** 902 11 08 06

**Fax**

www.intecca.uned.es

