NORMAS SCORM



Existen diferentes regulaciones destinadas a normar el desarrollo de plataformas e-learning. La más destacada es **SCORM**, modelo de referencia para Objetos de Contenido Intercambiable, que fue creada en Estados Unidos para definir el modelo estándar que las plataformas deben cumplir.



(versión original, pocos requerimientos técnicos, sencilla de usar)

Existen dos versiones:

• SCORM 2004

• SCORM 1.2

(conjunto de versiones actualizadas, mayores requerimientos técnicos)

Es importante que manejes ambas versiones, ya que tienen diferentes criterios de compatibilidad entre plataformas y sistemas operativos. La más usada sigue siendo la versión universal, aunque no es la más reciente.

Plataforma

- Aceptar diferentes contenidos SCORM que puedan ser visualizados y consultados por los usuarios.
- Contar con los requisitos técnicos SCORM, como sistema operativo y versiones solicitadas, softwares, entre otros.
- Exhibir los contenidos en un navegador web.

Contenido Educativo

- Ser diseñado para navegadores.
- Estar descrito por metadatos.
- Estar estructurado en bloques, según temas y subtemas.
- Ser compatible con otras plataformas.
- Tener la capacidad de distribución en servidores web y sistemas operativos

No hay compatibilidad entre las diferentes versiones, SCORM 1.2 con SCORM 2004.

ESPECIFICACIONES



Objetivos de SCORM



Durabilidad:

Los contenidos pueden ser usados sin que queden obsoletos debido a el avance tecnológico; es decir, se busca que el materia producido sea utilizado a largo plazo.



Portabilidad:

Los formatos utilizados deben adaptarse a distintas plataformas sin que pierdan su forma o diseño. Permite diseños personalizados en función de las necesidades de los usuarios.



Reusabilidad:

El contenido debe estar creado y estructurado en pequeños elementos para permitir su reutilización y así disminuir el tiempo de producción y aumentar su calidad.



Interoperabilidad:

El mismo contenido puede funcionar y transferirse a otras plataformas.



Accesibilidad:

Permite consultas en cualquier lugar, hora y en diferentes tipos de dispositivos. El estudiante puede estudiar a su propio ritmo.