

EVOLUI.COM

Certificado de Formação Profissional

Decreto Regulamentar n.º 35/2002 de 23 de Abril



EVOLUI.COM

Cação e Melo - Consultores de Gestão, Lda.

Escritórios: Ilha da Morraceira - Apartado 3 - Estação

3081-851 Figueira da Foz

NIF: 506.336.042

Entidade Acreditada pelo IQF (Portaria n.º 762/87 de 29 de Agosto)

Certifica-se que **Luis Fortunato de Abreu Branco** residente em Estrada da Alagoa, Lote 25/A, 6.º Esquerdo, 2775-717 Carcavelos, natural de Angola, nascido(a) a 22 de Setembro de 1953, de nacionalidade Portuguesa, portador(a) do Bilhete de Identidade 7275851, emitido em 6 de Julho de 1999 pelo arquivo de identificação de Lisboa, concluiu, com aproveitamento, o curso de Formação Profissional **Criação de Conteúdos para e-Learning**, que decorreu de 1 de Maio de 2009 a 20 de Maio de 2009, com a duração total de 14 horas, tendo obtido a **classificação final de Muito Bom** numa escala de *Muito Insuficiente a Muito Bom*.*.

Modalidade de Formação: Ensino a Distância

Área de Formação: 481 - Ciências Informáticas

Certificado n.º 19587

N/referência: ID48502-F1009-VD17916

Figueira da Foz, 20 de Maio de 2009

Pela Entidade Formadora,

A stylized signature in blue ink, followed by the logo 'EVOLUI.COM' in blue capital letters.

* *Muito Bom*: foram plenamente atingidos os objectivos da acção; *Bom*: foram atingidos de uma forma bastante satisfatória os objectivos da acção; *Suficiente*: foram atingidos de forma satisfatória os objectivos da acção; *Insuficiente*: Não foram atingidos os objectivos da acção; *Muito Insuficiente*: não foram atingidos minimamente os objectivos da acção

Objectivos de Formação:

- Conhecer o conceito e-learning e o respectivo enquadramento no contexto EAD
- Conhecer e caracterizar as normas SCORM
- Identificar as características de um Objecto de Aprendizagem segundo as Normas SCORM
- Identificar e caracterizar as funcionalidades do e-learning
- Conhecer os aspectos relevantes para a configuração de um modelo de instrução
- Conhecer os principais erros que presidem a concepção de conteúdos em e-learning
- Identificar os aspectos fundamentais para a elaboração de um "storyboard"
- Distinguir uma página ecrã de uma página scripto
- Conhecer as características de uma página ecrã e respectiva distribuição da informação
- Conhecer a importância da retórica da cor na concepção de conteúdos formativos
- Identificar e aplicar os Critérios na utilização da cor nos conteúdos formativos
- Conhecer, explorar e utilizar ferramentas de software Open Source e gratuitas (3D, imagens, animação, Vídeo e áudio) para a construção de conteúdos em e-learning
- Conhecer o conceito de Ferramenta de Autor/Authoring Tool
- Distinguir uma ferramenta de autor proprietária, livre e gratuita
- Explorar e utilizar versões demo de ferramentas de autor
- Explorar e experimentar ferramentas de Rapid Learning
- Conhecer a relevância do Really Simple Syndication RSS na formação online
- Criar conteúdos utilizando wikis, o blog e o podcasting
- Conhecer e caracterizar um LMS (Learning Management System) e um LCMS (Learning Course Management System)
- Conhecer as funcionalidades de uma plataforma
- Distinguir plataformas Proprietárias, de Código Aberto/Open Source e gratuitas
- Conhecer as plataformas Moodle, Atutor, Claroline e Ganesha
- Identificar os requisitos para a existência de interactividade nos conteúdos em e-learning
- Conhecer os benefícios da simulação na formação profissional
- Identificar Boas Práticas em simulação aplicada ao e-learning
- Conhecer, caracterizar o Second Life na Educação/formação

Plano Curricular:

- 1. O Contexto do e-Learning
- 2. A Produção de Objectos de Aprendizagem (OA) e as Normas SCORM
- 3. As Funcionalidades do e-Learning
- 4. Os Modelos de Instrução, o Storyboard, os Element Tools (estrutura e organização do texto)
- 5. Os Elements Tools: Imagens, Animação, 3D, Vídeo e Audio
- 6. As Ferramentas de Autor/Authoring Tools Proprietárias/Open Source e Gratuitas
- 7. O Rapid Learning Tools
- 8. O RSS Feeds, Podcasts, Wikis e Weblogs na Produção de Conteúdos na Educação/Formação
- 9. As Plataformas Proprietárias, de Código Aberto/Open Source: Moodle, Atutor, Claroline e Ganesha
- 10. A Interactividade na Aprendizagem Online
- 11. A Simulação
- 12. O Second Life