



20 acrónimos de eLearning que tienes que conocer

1. ADDIE

Analizar, Diseñar, Desarrollar, Implementar y Evaluar

Una metodología popular de múltiples etapas dirigida a diseñadores instruccionales y desarrolladores de cursos para crear herramientas de capacitación efectivas. Alternativa a SAM.

2. CAI (Computer Assisted Instruction)

Instrucción asistida por computadora

Una computadora como medio de instrucción para entrenamiento, práctica, simulación y juegos. CAI se utiliza para la formación inicial y de recuperación y normalmente funciona en modo fuera de línea.

3. CMS (Content Management System)

Sistema de gestión de contenidos

Una plataforma electrónica para almacenar, archivar, buscar, administrar y recuperar documentos. A menudo se utiliza como LMS de bajos recursos.

4. GUI (Graphical user interface)

Interfaz gráfica del usuario

La parte visual (paneles, ventanas, controles, etc.) de cualquier programa que utilice. Evolución de una interfaz de línea de comandos (CLI) donde se escriben comandos de texto para manipular un programa. Los desarrolladores y administradores de sistemas utilizan hoy en día las CLI.

5. ISD (Instructional Systems Design)

Diseño de sistemas de instrucción

La práctica de diseñar programas de formación eficaces, independiente del formato de entrega

final. ISD tiene como objetivo crear programas de formación eficaces y atractivos mediante el análisis de las necesidades de aprendizaje y el desarrollo de un plan de estudios sistemático.

6. LCMS (Learning Content Management System)

(Sistema de gestión de contenido de aprendizaje)

Software que combina capacidades de LMS y (un poco menores) CMS. Se utiliza para crear, administrar y mantener contenido de aprendizaje. Los LCMS a menudo pueden mantener múltiples versiones anteriores del contenido de aprendizaje y tienen herramientas para buscarlas y acceder a ellas.

7. LMS (Learning Management System)

Sistema para el manejo del aprendizaje

Quizás el acrónimo más común en la industria, describe las plataformas de software que impulsan los portales de aprendizaje en línea.

8. LRS (Learning Record Store)

Almacen de discos de aprendizaje

Un repositorio de registros de aprendizaje que se puede exportar e importar para facilitar el intercambio entre software de aprendizaje y se puede acceder a él mediante herramientas de informes.

9. RLO (Reusable Learning Object)

Objeto de aprendizaje reutilizable

Una unidad independiente de contenido de aprendizaje que se puede reutilizar en diferentes cursos y contenidos.

10. SAM (Successive Application Model)

Modelo de aplicación sucesiva

Un modelo de diseño de instrucción ágil o iterativo que enfatiza la colaboración y la repetición. Alternativa a ADDIE.

11. SCORM (Sharable Content Object Reference Model)

Modelo de Referencia de Objeto de Contenido Compartible

Especificaciones y estándares para el eLearning basado en la web, creada y dirigida por el programa del gobierno de los EE. UU. Iniciativa de Aprendizaje Distribuido Avanzado. Los LMS de SCORM pueden realizar un seguimiento del progreso del curso.

12. TMS (Talent Management System)

Sistema de gestión de talentos

Un sistema de gestión del talento es un paquete de software que ayuda con los cuatro componentes principales de la gestión del talento: reclutamiento, desempeño, aprendizaje y desarrollo, y compensación.

13. SME (Subject Matter Expert)

Experto en la materia

En pocas palabras, un experto en un campo específico al que acudirás para obtener el contenido de un curso determinado.

14. ILT (Instructor-led Training)

Entrenamiento conducido por instructor

La práctica de tener capacitación en línea dirigida por un instructor o facilitador, conocedor del área temática con retroalimentación y colaboración en tiempo real. Puede ser en el aula, en línea o mixto.

15. MOOCs (Massive Open Online Courses)

Cursos en línea masivos y abiertos al público

Estos cursos tienen participación ilimitada y están abiertos para que cualquiera pueda unirse. A menudo incluyen el uso de foros de discusión para que los asistentes interactúen.

16. API (Application Programming Interface)

Interfaz de programación de aplicaciones

API es un conjunto de herramientas, protocolos y definiciones de subrutinas para crear aplicaciones. En el caso del eLearning, a menudo se usa en el contexto de la API del LMS y su capacidad para vincularse a otro software.

17. SaaS/IaaS (Software as a Service/ Infrastructure as a Service)

Software como servicio / Infraestructura como servicio

El software como servicio es un esquema de licencia y entrega de software, mediante el cual los programas se alojan en la nube y se pagan mediante suscripción. La infraestructura como servicio es el uso de hardware de un tercero para alojar los servicios de uno. El principal beneficio es el mantenimiento, el costo y la escalabilidad.

18. BYOD (Bring Your Own Device)

Trae tu propio dispositivo

La práctica que están adoptando muchas empresas para permitir que sus empleados utilicen sus dispositivos personales como los principales. Puede referirse a teléfonos inteligentes, tabletas, computadoras portátiles o todo lo anterior.

19. TD (Talent Development)

Desarrollo de talento

El desarrollo del talento se refiere a la función dentro de una empresa de perfeccionar y mejorar las habilidades de sus empleados. Se basa en las necesidades de corto plazo (formación), medio plazo (aprendizaje) y largo plazo (desarrollo) de la corporación.

20. CBT/WBT (Computer Based Training/ Web Based Training)

Capacitación basada en computadora / Capacitación basada en la web

El entrenamiento basado en computadora es más o menos lo que parece: entrenamiento realizado con la ayuda de un sistema informático. La variante Web requiere el uso de un sistema conectado a internet, ya sea una computadora o un dispositivo móvil.