

Easy Learning



2023 © Todos los derechos reservados



Nuestra propuesta

Objetivos

¿Qué pretendemos conseguir?

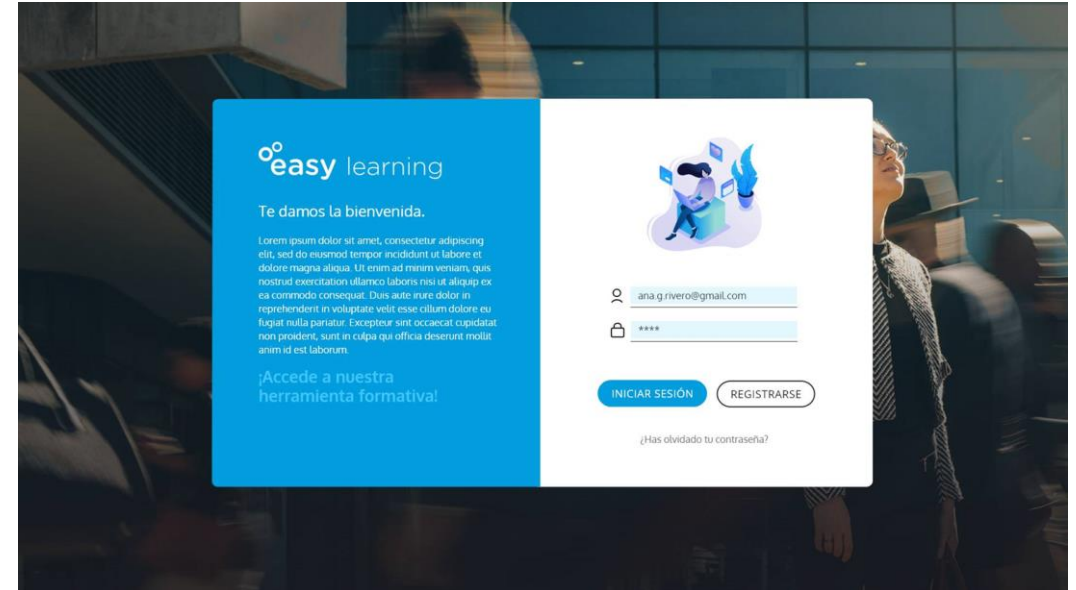
- El objetivo principal es **agilizar y dinamizar el proceso de formación** que llevan a cabo los clientes de **Gestionet**, de manera que la **formación resulte amena y divertida**.
- **Easy Learning**, ofrece la posibilidad de que el equipo de trabajo esté **motivado** y totalmente **cualificado** para realizar sus tareas, obteniendo así mayor **productividad**.
- **Easy Learning** cuenta con un completo **panel de administración**, desde donde se podrán gestionar tanto los contenidos como los usuarios de manera sencilla e intuitiva.
- Así, los responsables de la plataforma tendrán la autonomía y el **control total** de la herramienta y la experiencia formativa.
- Las personas son el centro de esta propuesta, por lo que todas las pantallas e interacciones se han diseñado pensando en una **experiencia de usuario positiva**.
- **Easy Learning** es una plataforma digital modular y escalable. Que permite su evolución en función de las necesidades del cliente.



Acceso y registro

Login mediante SSO

- **Easy Learning** cuenta con un **dominio de acceso exclusivo** propiedad de la empresa. Accesible vía navegador, los usuarios podrán acceder al proyecto creándose una cuenta o introduciendo sus credenciales vía **SSO**.
- **Easy Learning** es una herramienta **multiplataforma**, por lo que los usuarios podrán acceder desde su smartphone, pc o tablet.
- El objetivo siempre **será facilitar el acceso al usuario** haciendo que el ingreso en la plataforma se realice de forma simple y transparente.
- La primera vez que el usuario acceda podrá **personalizar su perfil**, haciendo que así se incremente su nivel de implicación y motivación.



Dentro de la Plataforma

Menú principal



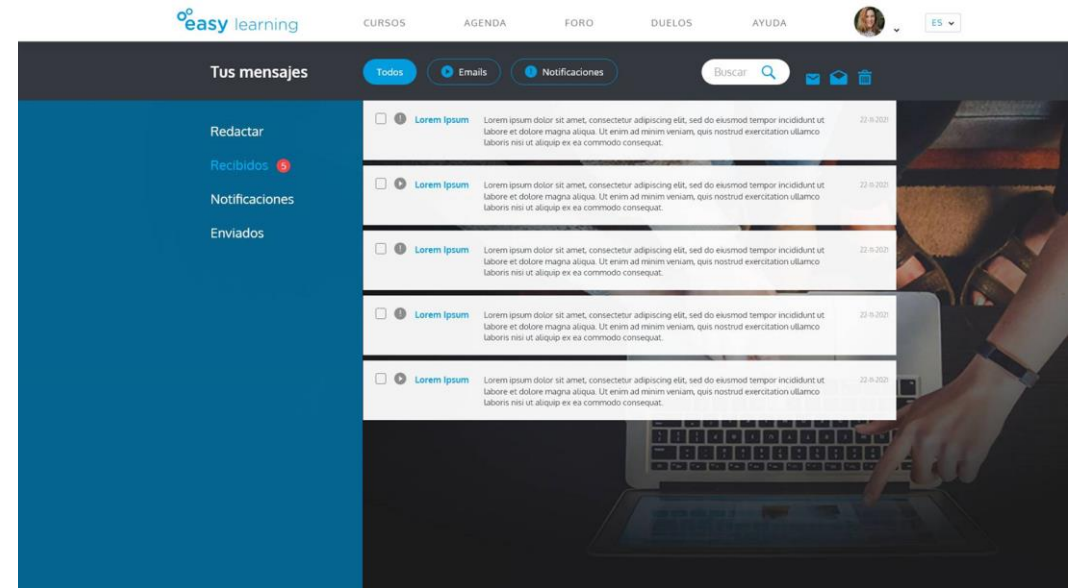
La pantalla principal contiene una serie de bloques que explicamos a continuación:

- **Barra de menú:** Para acceder a cualquier sección de forma fácil.
- **Área de usuario:** Para añadir, quitar o editar datos, así como conocer su desarrollo en la herramienta.
- **Zona de contenidos:** En esta sección aparecen los contenidos disponibles para los usuarios. **Soporta todo tipo de formatos:** texto, video, audio, PDF, PTP, paquetes SCORM...

Dentro de la Plataforma

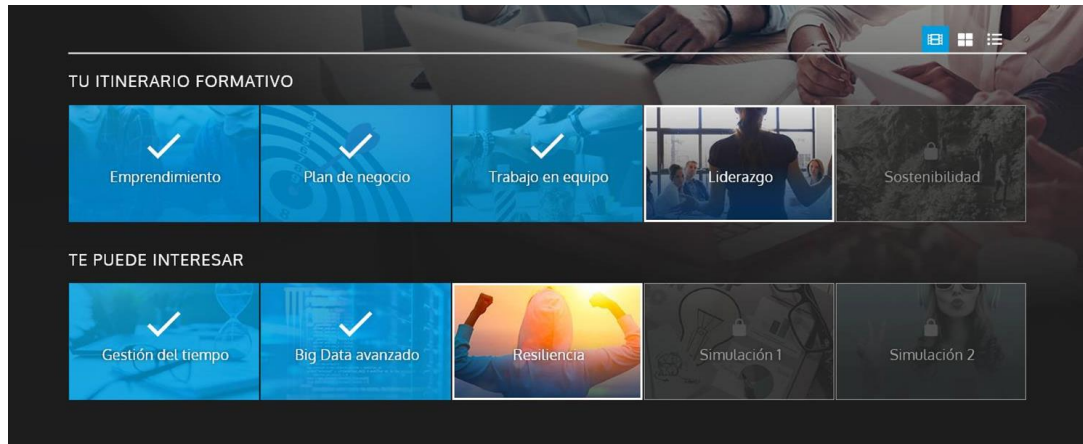
Área de usuario → Mensajes

- La plataforma también sirve como herramienta de **comunicación**. Así, los usuarios tendrán un canal directo con todos sus compañeros.
- La sección de mensajes se organizará en cuatro secciones:
 1. **Redactar**, para escribir un nuevo mensaje.
 2. Los mensajes **recibidos** de compañeros/as.
 3. Las **notificaciones** sobre la actividad en la propia plataforma.
 4. Los mensajes **enviados** por parte de la persona usuaria.



Dentro de la Plataforma

Zona de contenidos



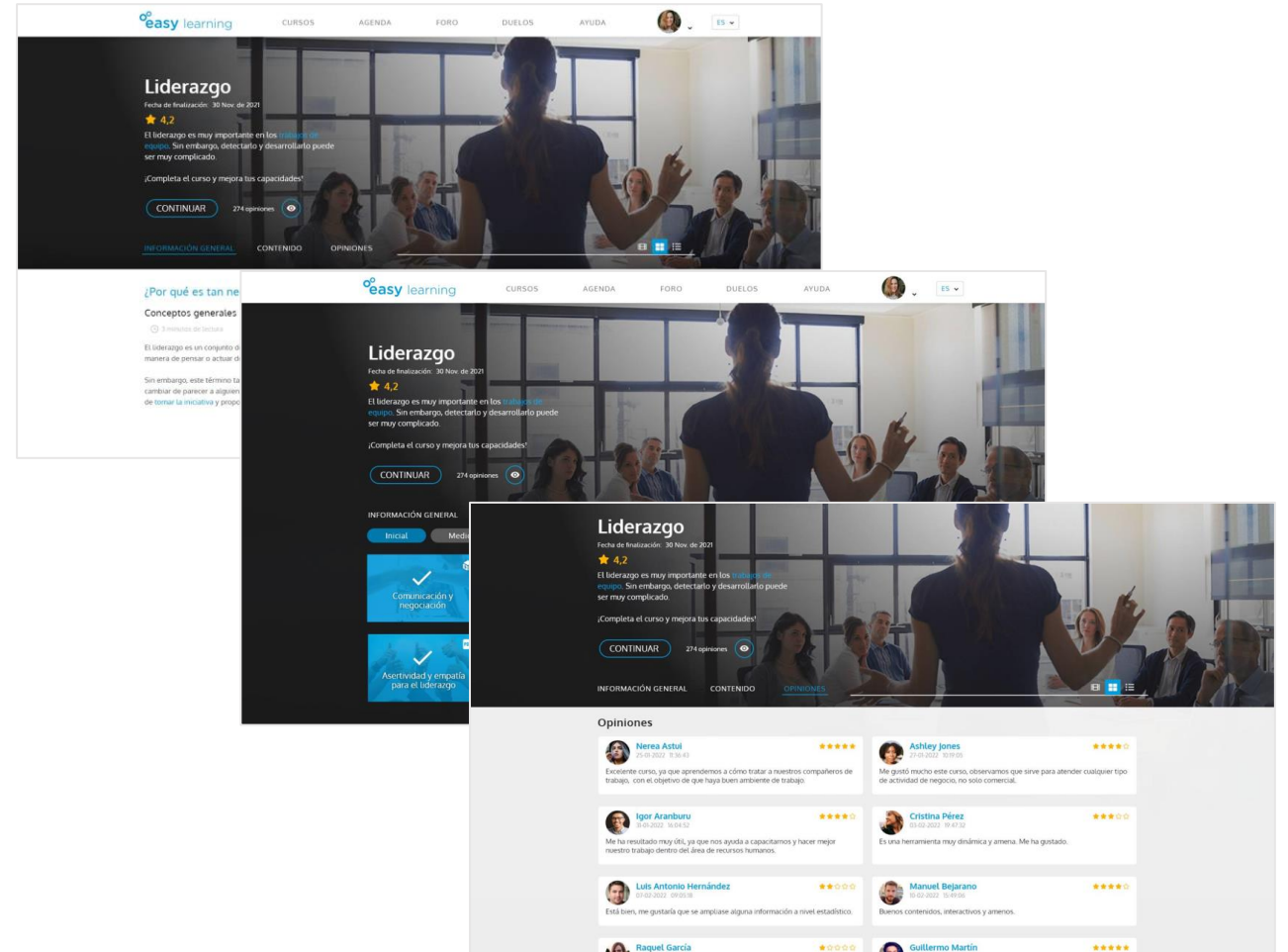
- En la zona inferior de la pantalla principal se muestran los diferentes **cursos** disponibles para cada persona en función de su perfil.
- Los cursos se organizan en dos bloques:
 1. **Tu itinerario formativo:** formado por diferentes cursos seleccionados para dicho usuario.
 2. **Te puede interesar:** cursos recomendados por la plataforma con base en **IA**, según las valoraciones de otros usuarios con un perfil similar.

Los cursos finalizados, se visualizarán con un check en la portada.

Dentro de la Plataforma

Cursos

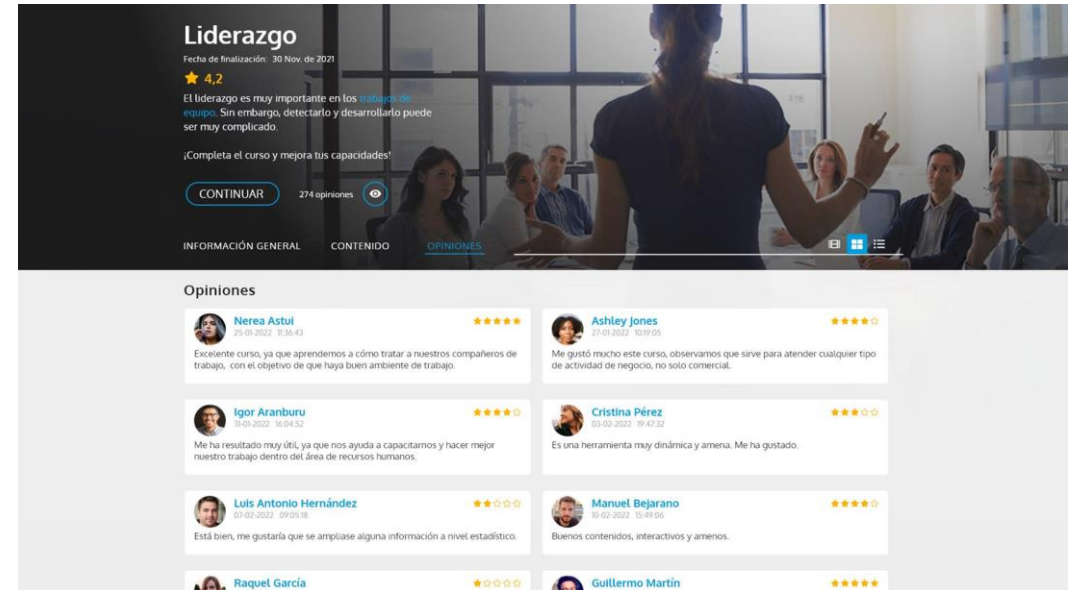
- Cada curso está compuesto por los siguientes apartados:
- Una imagen de portada con una breve descripción y estrellas de 1 a 5, en función de las valoraciones de las personas que han completado el curso.
- La información está organizada en las siguientes pestañas:
 - **Información general:** en qué consiste el curso y los objetivos a alcanzar.
 - **Contenido:** material didáctico presentado en formato **rapid learning**.
 - **Opiniones:** valoraciones de otros usuarios que hayan finalizado el bloque temático.



Dentro de la Plataforma

Opiniones

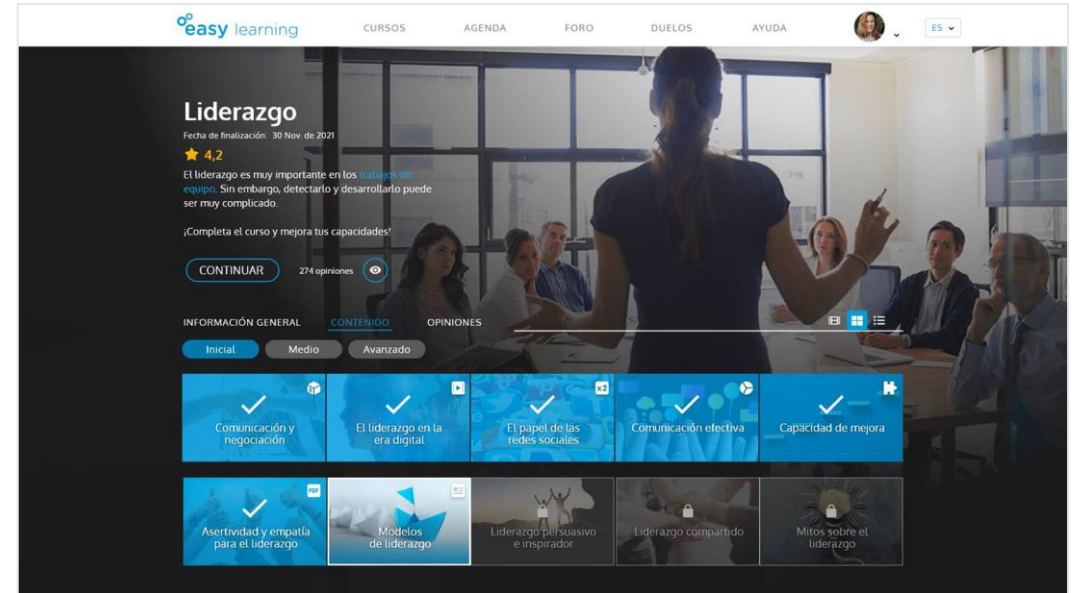
- Las valoraciones realizadas por las personas usuarias podrán ser publicadas en el tablón de opiniones de cada curso.
- Desde el panel de administración se podrá decidir si son públicas o privadas.
- En el apartado de opiniones, se podrá visualizar quien realiza el comentario, en qué momento, las estrellas otorgadas y el comentario de texto sobre su valoración.
- Las valoraciones de los usuarios sirven a la herramienta para identificar aquellos cursos que más interesan a los usuarios y así poder hacer **recomendaciones** a otros perfiles similares.



Dentro de la Plataforma

Cursos → Contenidos

- Los Cursos estarán divididos en diferentes capítulos, estos estarán formados por contenidos teóricos y módulos de gamificación.
- Los **contenidos teóricos** ofrecen todos los conocimientos y material didáctico que los responsables de la plataforma quieran transmitir. Está diseñado para ofrecer la información de manera interactiva, sencilla y visual.
- Para reforzar dichos contenidos, se proponen una serie de **Módulos de gamificación**. Estos módulos permiten evaluar el grado de asimilación del contenido visualizado, de manera atractiva.
- Los iconos que se muestran arriba a la derecha de cada capítulo, indican el tipo de contenido a realizar.



Módulos de gamificación

Haciendo más memorable la experiencia

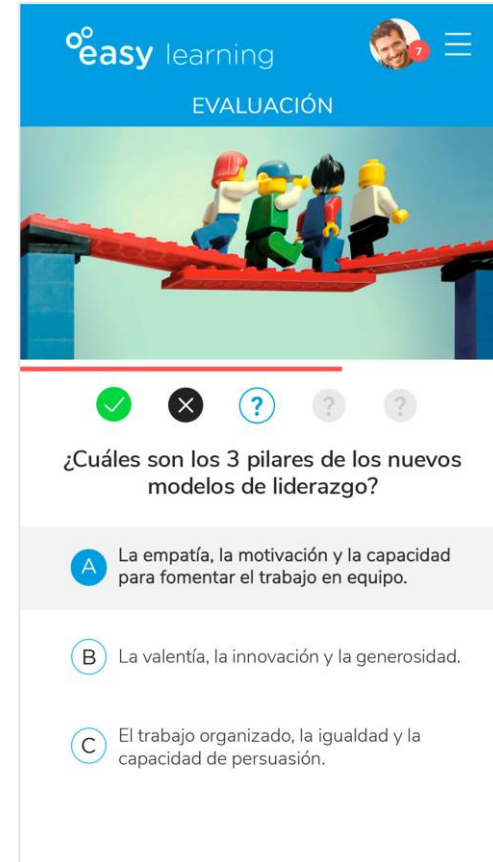
- Una forma de dar más variedad, dinamismo, entretenimiento y, sobre todo, dotar de más efectividad a **Easy Learning**, es introduciendo diversos módulos de gamificación.
- Se trata de dinámicas que sirven para **reforzar los contenidos** y generar mayor **engagement** hacia la organización.
- Las personas son las principales beneficiadas del uso de la **gamificación**, por las sensaciones de entretenimiento que se generarán en ellas.



Dentro de la Plataforma

Quiz → Evaluación

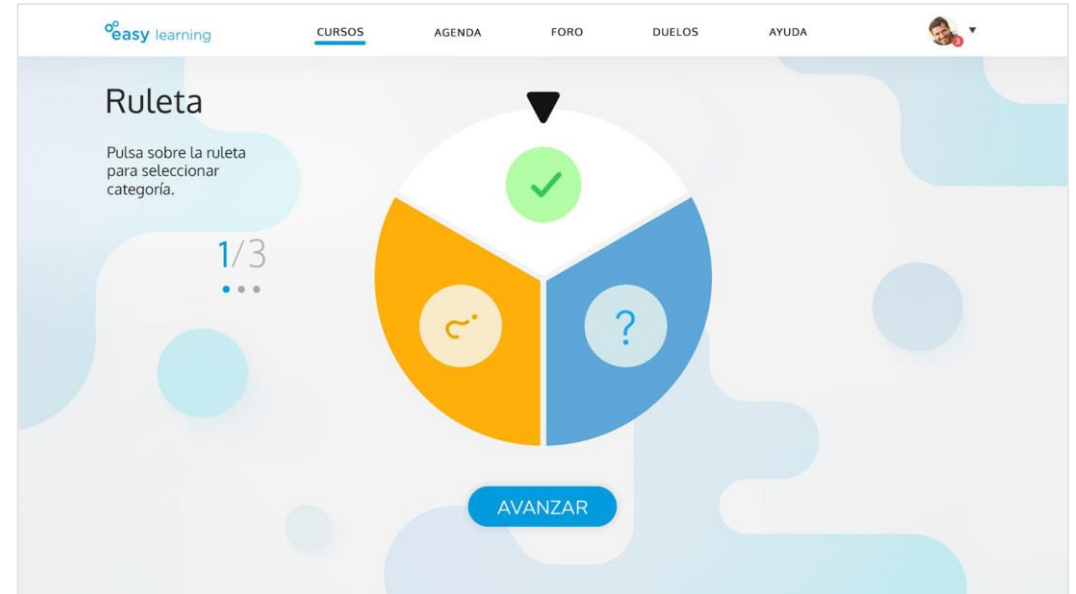
- Para dinamizar la formación se propone un **Quiz** donde el usuario tendrá que responder a una serie de **preguntas**, escogiendo la opción correcta entre las planteadas.
- Los usuarios tendrán una pregunta con **tres posibles opciones de respuesta**, de las que solo una es la correcta.
- Los trabajadores podrán ver mediante una **barra de progreso** el avance de la evaluación y cuánto les queda por recorrer para superar esta prueba.



Módulos de gamificación

Ruleta → Dependiendo del azar

- La dinámica de ruleta presenta un **reto en el que el objetivo consiste en completar los tres sectores** representados con su respectivo check.
- Para ello deberemos hacer girar la propia ruleta y se nos formulará una pregunta que de **acertar correctamente** nos marchará el check en el sector.
- Dado el componente de aleatoriedad es probable que nos vuelva a tocar un sector ya completado con el check pero la diferencia está en que **si respondemos incorrectamente** la pregunta formulada, **perderemos el check conseguido**.
- Esta dinámica combina el factor suerte con el conocimiento haciendo que una vez se alcance el tercer sector con check correctamente, el reto se dará por finalizado.



Módulos de gamificación

Doble o nada → Cada vez más difícil

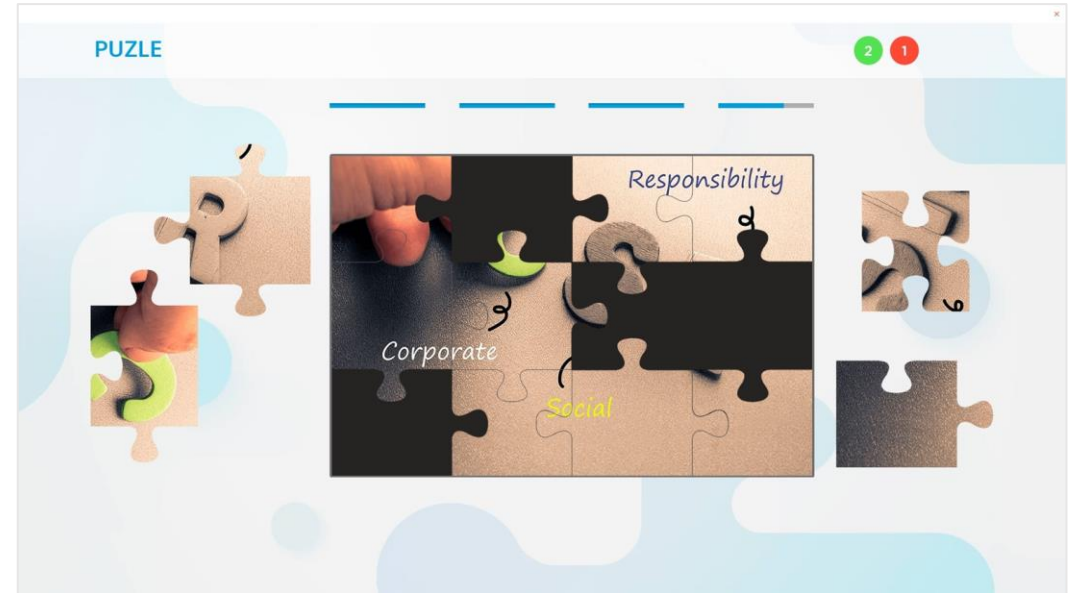
- Los trabajadores podrán ver el trazado que han recorrido y el que les queda por recorrer para superar esta prueba.
- La dinámica será la propia del concurso televisivo: conforme se avance, las preguntas serán cada vez más complicadas.
- Los usuarios tendrán cuatro posibles opciones de respuesta, de las que solo una es la correcta.



Módulos de gamificación

Puzle → [La respuesta está en la imagen](#)

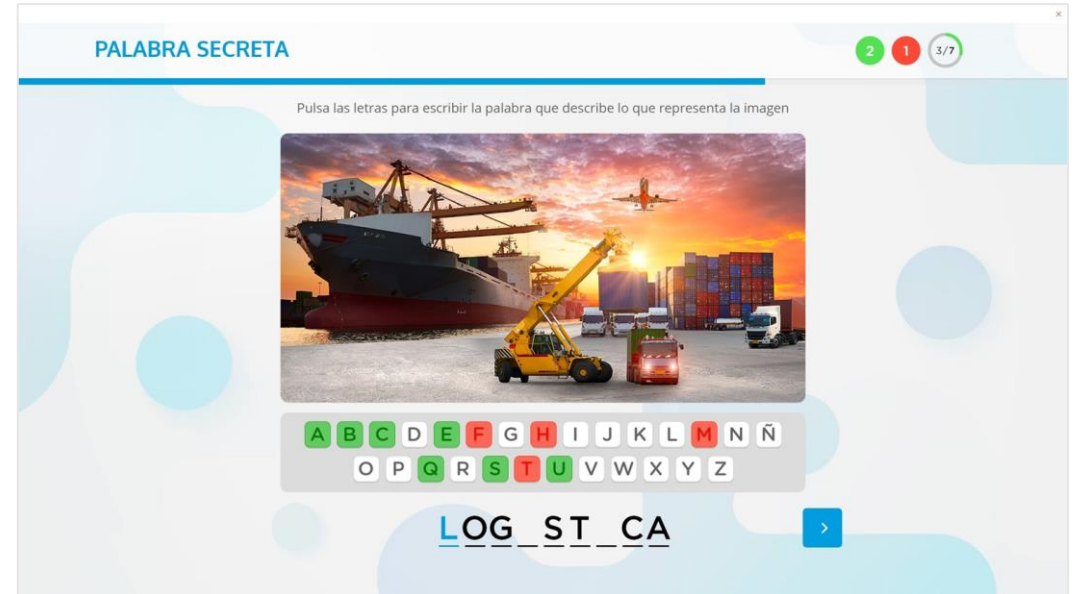
- El **puzle** es una dinámica muy popular en la que se tendrán que unir correctamente las piezas para formar la imagen.
- Mientras se está resolviendo el puzle, aparecerán una serie de preguntas, que en función de si se aciertan o no, sumarán o restarán tiempo. Para poder completar la prueba habrá que acertar alguna de estas preguntas, si no, nos quedaremos sin tiempo.
- Para la puntuación final hay factores como el **tiempo** de resolución o el número de **errores/aciertos en las preguntas** que valorará el desempeño de cada usuario.



Módulos de gamificación

Palabra secreta → ¿A qué se refiere?

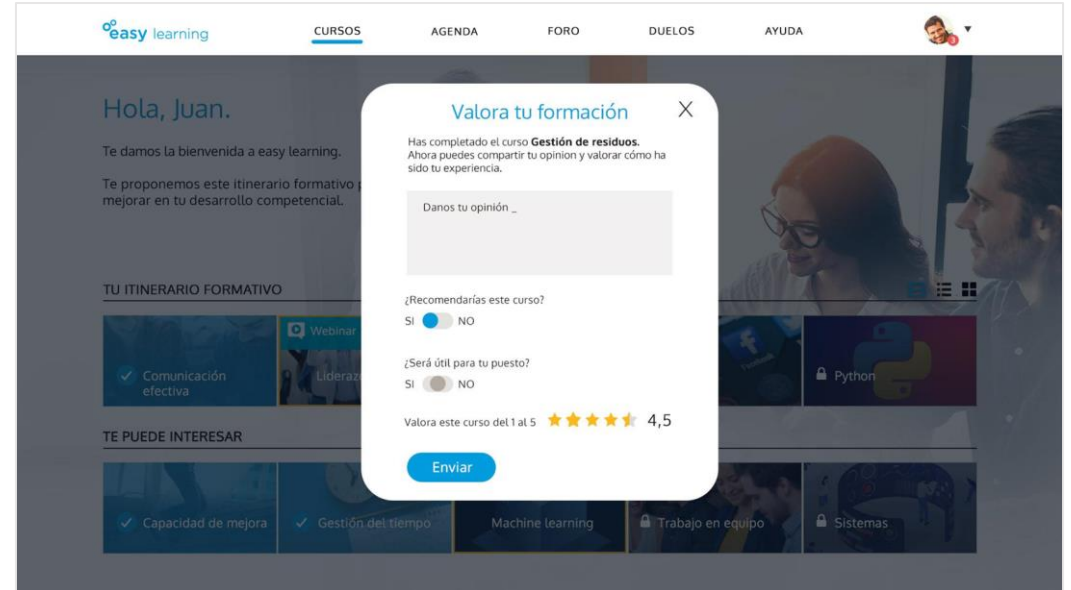
- Al usuario se le planteará una pregunta o una pequeña **pista en una imagen**, y este tendrá que adivinar de qué se trata.
- Para ello, se ofrecerá un panel que cuenta con el abecedario. Iremos seleccionando letras que forman parte de la palabra oculta y en caso de acertar, la letra quedará marcada en color y se visualizará en la propia palabra.
- Si, por el contrario, erramos al elegir una letra, ésta se marcará en color rojo y sufriremos una penalización en el tiempo disponible para superar el reto.



Dentro de la Plataforma

Valoración

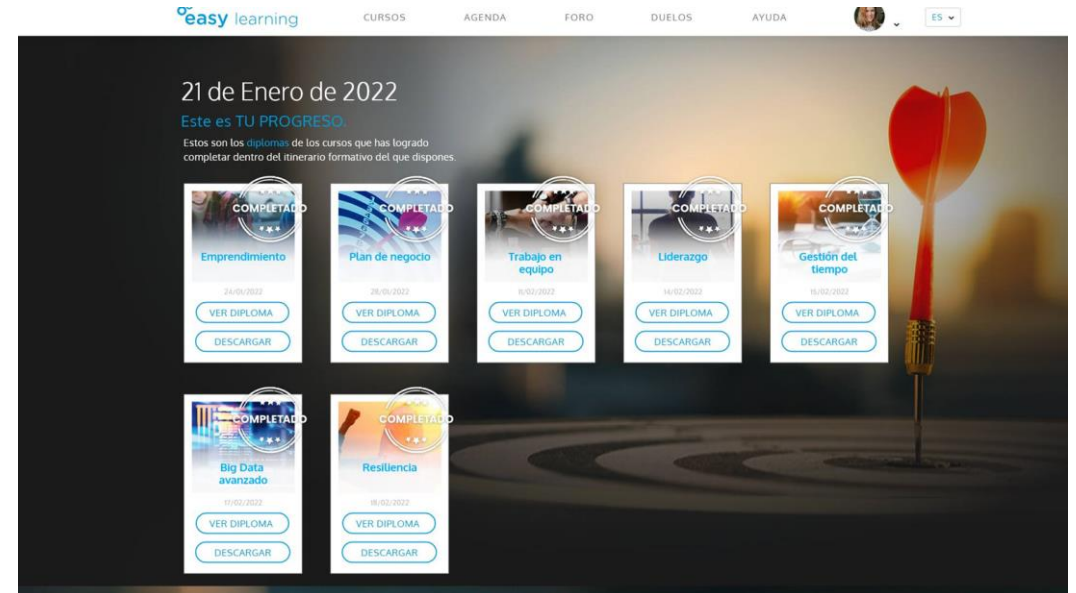
- Al final de cada curso, la plataforma ofrece la posibilidad de valorar el **grado de satisfacción** con la formación recibida.
- Las personas usuarias podrán compartir su **feedback** haciendo comentarios y/o sugerencias para mejorar la formación.
- Para tener una **valoración general** de todos los cursos, se crea un **sistema NPS** de evaluación. Evaluando de 1 a 5 estrellas la satisfacción con la formación, de manera que se puede evaluar fácilmente cuáles son aquellos cursos que más interesan y aquellos que habría que mejorar.



Dentro de la Plataforma

Progreso

- Para que el usuario pueda ver en todo momento los cursos que ha realizado y los que le quedan por realizar, **Easy Learning** cuenta con una **sección de seguimiento**.
- Esta dinámica permite poder **personalizar la experiencia** y aportar un **componente de reconocimiento por el esfuerzo realizado**, así como una **perspectiva del progreso**, lo que animará a los usuarios a participar y querer conseguir todos los diplomas.
- Además, para reforzar el **multidispositivo**, se podrá cargar en el móvil el diploma detallado con las características del curso, haciendo así más inmersiva la experiencia.



Dentro de la Plataforma

Diploma

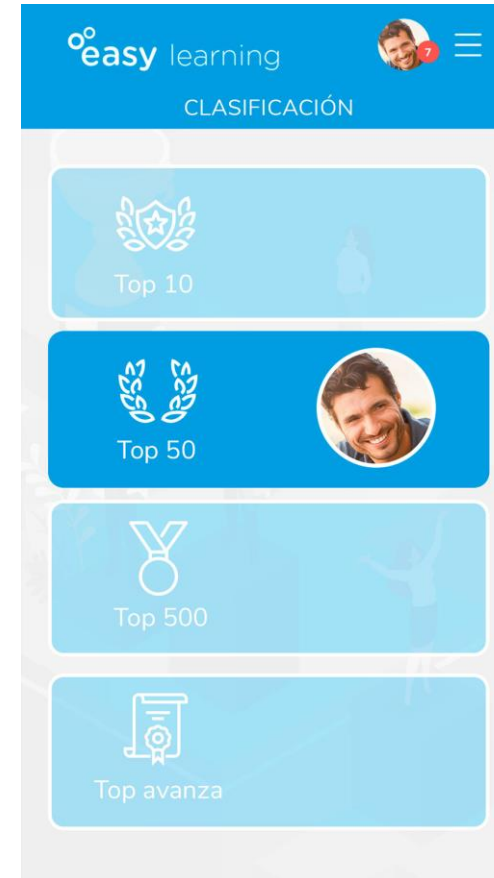
- Con el objetivo de dinamizar la acción formativa y **aumentar la motivación** de los usuarios, una vez superado el módulo correspondiente se habilitará un acceso para ver/descargar el certificado que así lo acredita.
- Mediante esta sección, se reconoce el trabajo realizado por el empleado a través de un **certificado de superación del contenido**.
- La **relevancia social** es uno de los elementos motivadores más potentes a la hora de establecer un sistema gamificado, pues el hecho de **ver recompensado un esfuerzo**, unido al afán de superación del ser humano, hacen que ser reconocidos sea ya de por sí un **premio**.
- El diploma se puede **imprimir y descargar** directamente desde la herramienta.



Dentro de la Plataforma

Clasificación

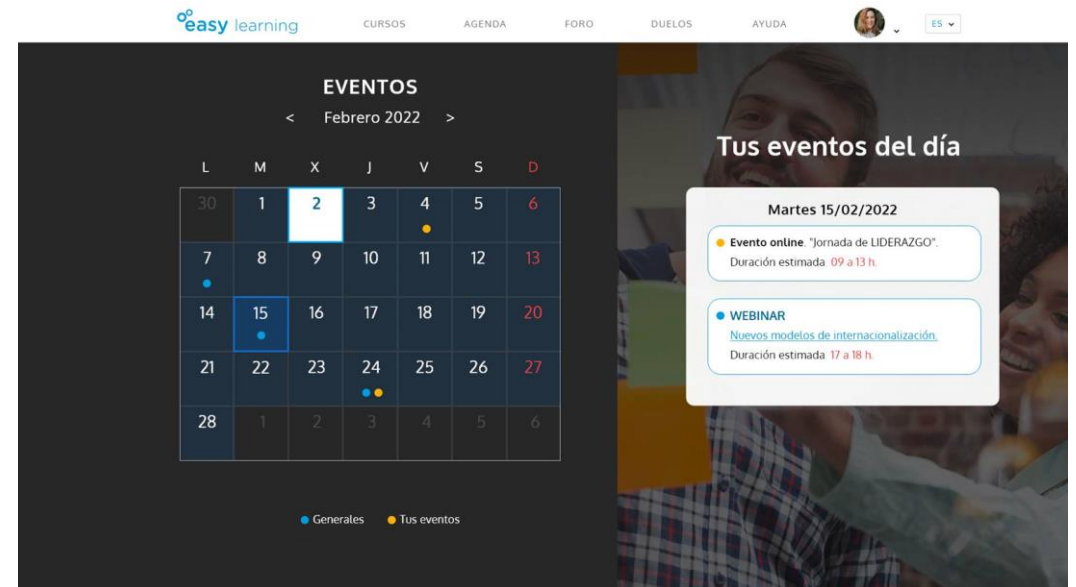
- La herramienta ofrece la posibilidad de ver la clasificación general de la experiencia.
- El Ranking aporta un toque de competitividad, lo que motiva a los usuarios a llegar a las primeras posiciones.
- Con la clasificación planteada, la persona usuaria **verá en que posición se encuentra respecto al resto de usuarios** de la plataforma, pero no verá la posición que ocupan sus compañeros/as.
- La clasificación se hará por **rangos de 10, 50 y 500**. Los usuarios que no lleguen a estas posiciones estarán en el **top avanza** que tiene una connotación positiva para animarles a seguir formándose.



Dentro de la Plataforma

Agenda

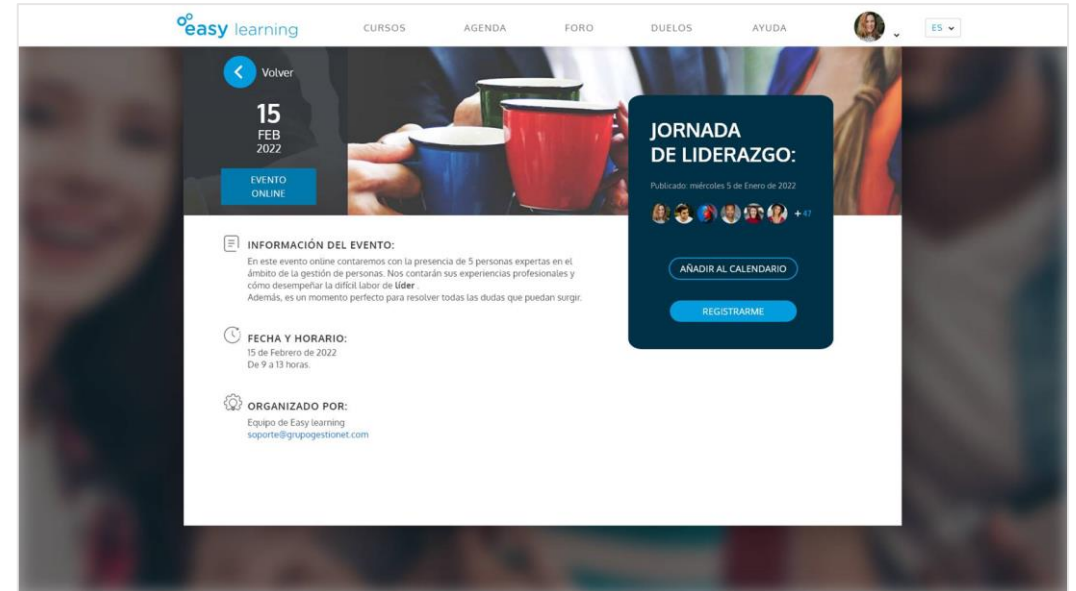
- Esta sección pretende ofrecer a las personas usuarias la **agenda** prevista durante el **proceso formativo**.
- A través de los eventos se **favorece el networking** tanto entre compañeros/as como con empresas e instituciones.
- Aquí aparecerán las llamadas programadas, las formaciones presenciales o webinars a los que asistir.
- Se propone un sistema tipo agenda donde se sitúan los diferentes eventos en el tiempo.
- Además, se sugiere un sistema de colores para diferenciar entre diferentes **categorías de eventos**.



Dentro de la Plataforma

Evento

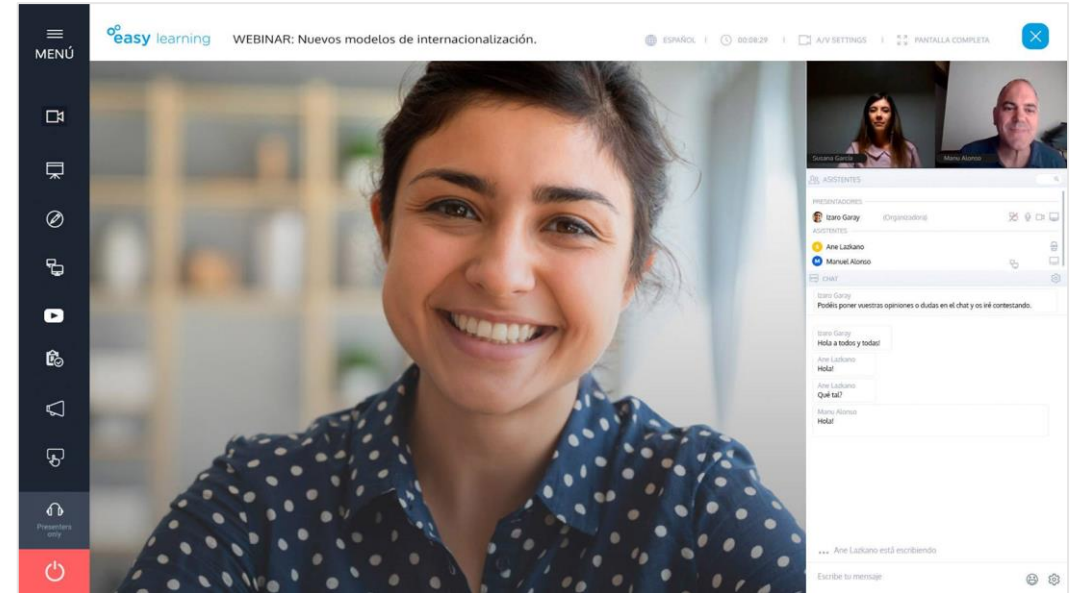
- En cada evento habrá información relativa al mismo como:
 - Breve descripción del evento.
 - Fecha y hora.
 - Lugar de impartición.
 - Persona organizadora.
- Las personas del programa **Beint** podrán registrarse en aquellos eventos que más interesantes les resulten y organizarse añadiendo el evento a su calendario.
- Además, la plataforma ofrece la posibilidad de compartir el evento en redes sociales.



Dentro de la Plataforma

Webinar/Meeting

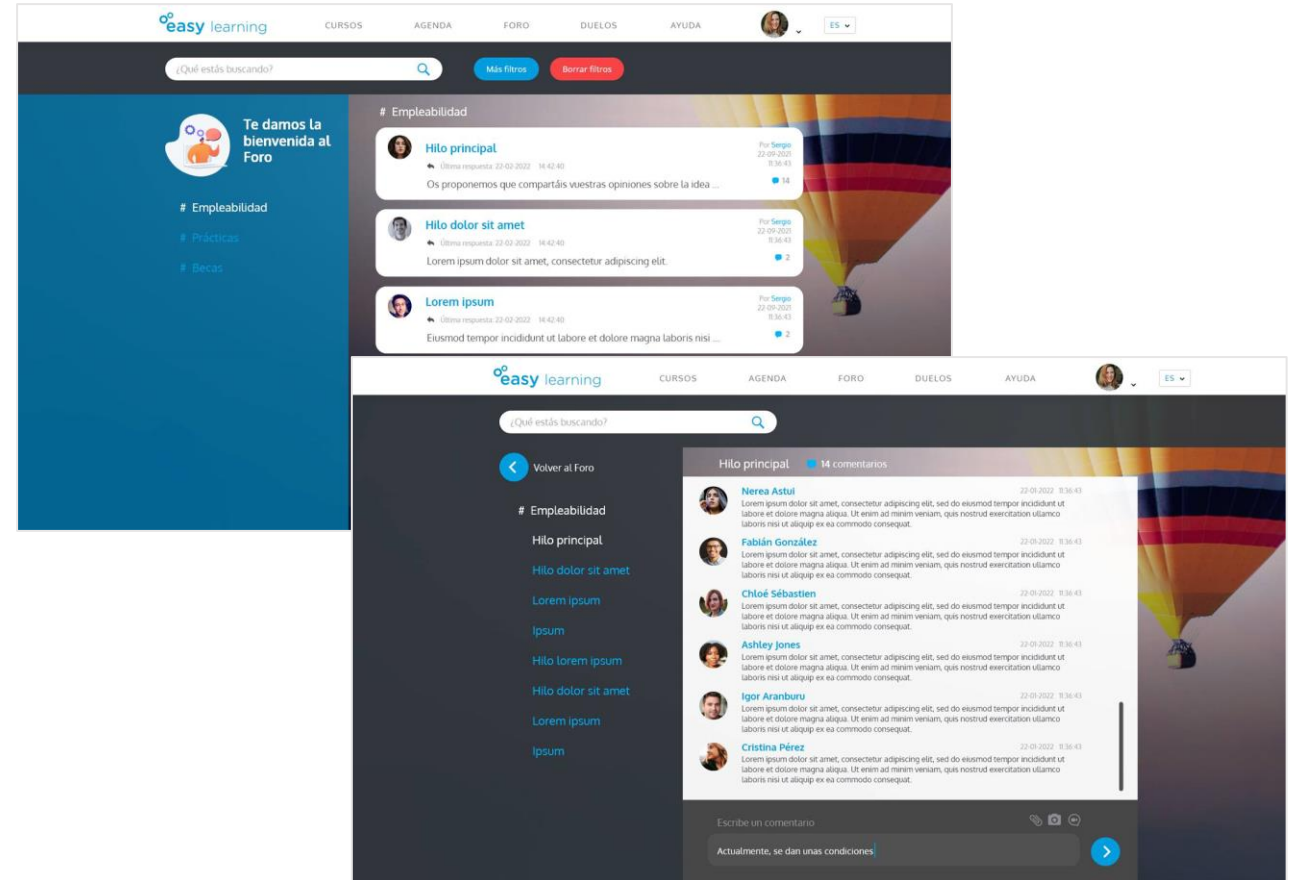
- Para fomentar y mejorar la comunicación, se habilitarán **webinars** desde el panel de administración.
- De este modo, se podrán realizar **videoconferencias** en directo para completar la formación o resolver las dudas que vayan surgiendo.
- Esta formación podrá ser grabada y añadida al apartado '**contenidos**' del curso correspondiente, para que las personas usuarias puedan verla en el horario que mejor se adapte a sus necesidades.
- Estas funcionalidades aportan **gran valor a la formación**, ya que las personas usuarias se sienten acompañadas y guiadas a lo largo de su proceso de inducción en la empresa, generando **sentimiento de pertenencia**.
- Se podrán enviar convocatorias a través de mensajería.



Dentro de la Plataforma

Foro

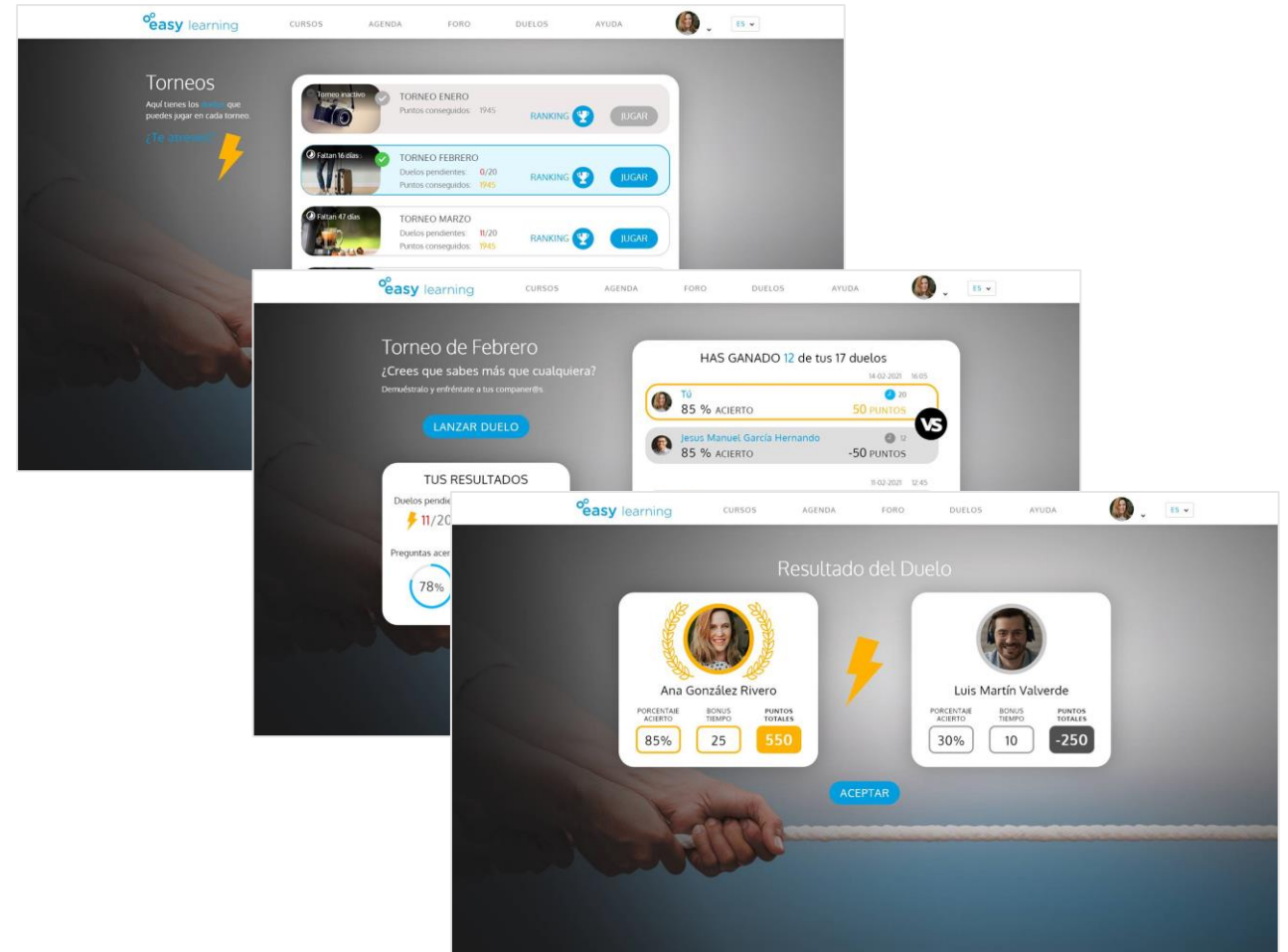
- Se trata de un espacio de **intercambio de comentarios e ideas** entre los usuarios de la plataforma.
- Cada curso tendrá su propio foro para **fomentar la comunicación** y el debate entre los participantes. Las personas pueden crear un **nuevo hilo** o comentar un tema que haya sido propuesto previamente.
- Desde el panel de administración, serán responsables de **aceptar o denegar** la apertura de cada hilo de comunicación.
- Cada “Hilo” muestra:
 - La fecha de publicación.
 - El número de personas que lo han visto.
 - El número de participantes.
 - El número de ‘me gustas’ que ha recibido.



Dentro de la Plataforma

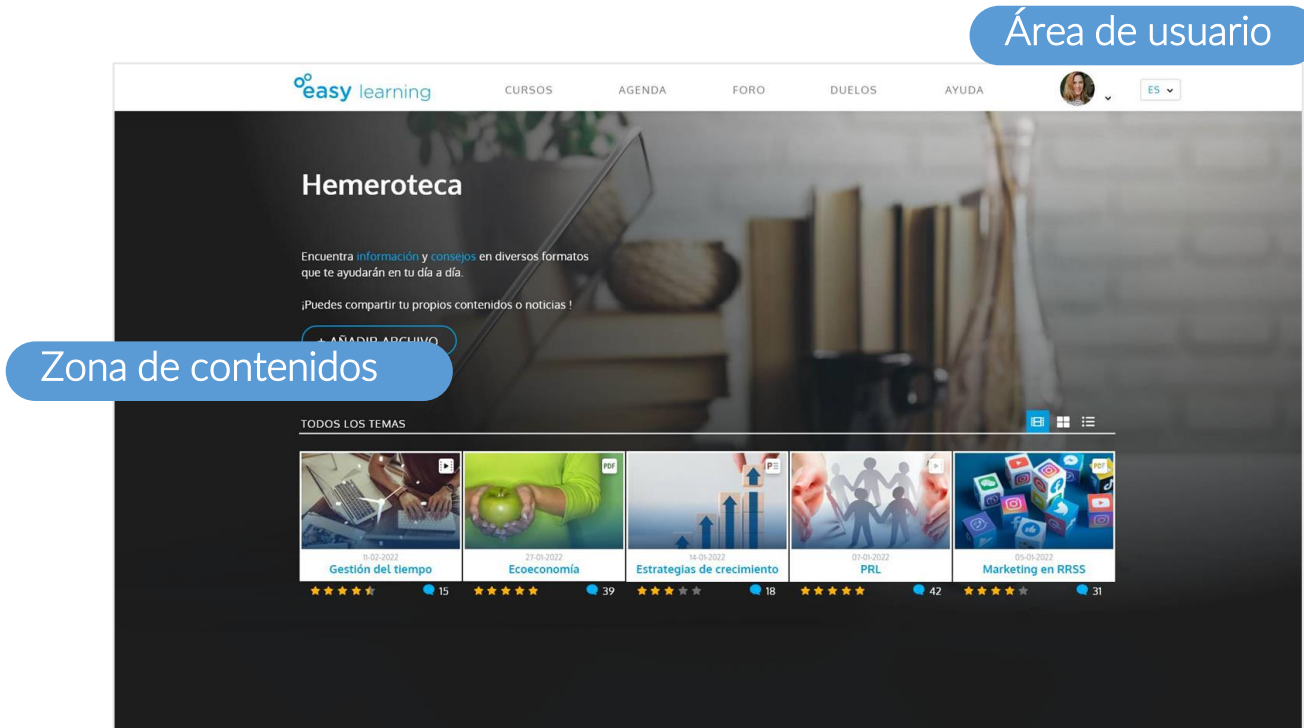
Torneos/Retos

- El **módulo de torneos** está pensado para que las personas se reten entre sí y crear de este modo, una plataforma social. **Con el objetivo de motivar a los usuarios y generar sentimiento de pertenencia.**
- Cada mes se plantean una serie de duelos, con **preguntas relacionadas con la formación y conocimientos trabajados** durante ese tiempo.
- Habrá un número limitado de duelos a disputar para conseguir el máximo de puntos posibles. Estos puntos se sumarán para **subir posiciones en la clasificación final.**



Dentro de la Plataforma

Hemeroteca



- La pantalla principal contiene una serie de bloques que son explicados a continuación:
 - **Área de usuario:** muestra la información de carácter personal, rol o perfil.
 - **Zona de contenidos:** En esta sección aparecen los contenidos disponibles para los usuarios.
 - **Soporta todo tipo de formatos:** texto, video, audio, pdf, etc.
- **Hemeroteca** es una sección de componente social que, a la vez de formar, busca **fomentar la interacción y comunicación** entre las personas usuarias y así, obtener feedback. Por lo que se podrán realizar **comentarios** sobre los diferentes contenidos, así como aportar una **valoración**.

Dentro de la Plataforma

Hemeroteca: Edición de contenidos

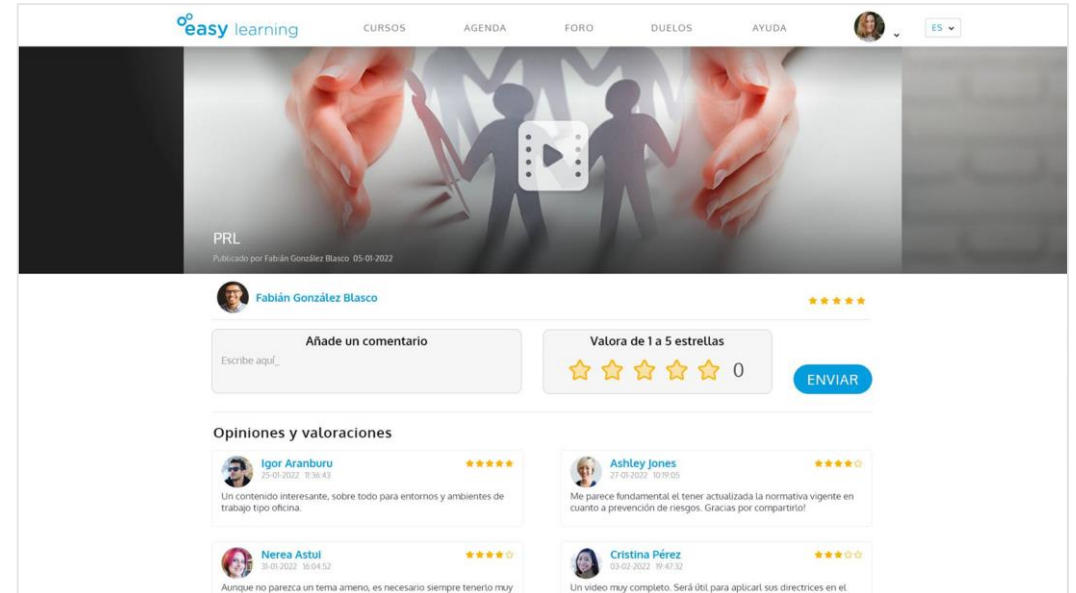
- Los contenidos los podrán crear aquellas personas con el rol de edición que se concederá según criterios del administrador.
- Estas personas con su **expertise** podrán ofrecer al resto de sus compañeros información útil y de interés con el objetivo de aplicarlo en su puesto laboral o en su propio día a día.
- Para ello, desde el administrador se decidirá quienes podrán subir y editar contenidos y quienes podrán acceder únicamente a la visualización del mismo.
- Para facilitar la elaboración de contenidos habrá un editor sencillo de usar y se podrán subir archivos directamente desde este en **diferentes formatos**; texto, video, imagen...

The screenshot displays the 'easy learning' platform interface. At the top, a navigation bar includes links for CURSOS, AGENDA, FORO, DUELOS, and AYUDA, along with a user profile icon and a language dropdown set to 'ES'. The main content area features a modal window titled 'Audience' (Audiencia) with a close button (X) in the top right corner. The modal is divided into two sections. The left section, titled 'Nombre del archivo' (File Name), contains a text input field for 'Escribe el título del contenido' (Write the content title), a placeholder for 'Selecciona una imagen como portada' (Select an image as cover) with a picture icon, a dashed box for 'Arrastra o selecciona el contenido' (Drag or select the content), and a text area for 'Añade una descripción al archivo' (Add a description to the file). At the bottom of this section are two toggle switches: 'Activar valoraciones' (Activate ratings) and 'Activar comentarios' (Activate comments). The right section, titled 'Audiencia' (Audience), includes a subtitle 'Selecciona los campos para configurar la audiencia del mensaje' (Select the fields to configure the message audience). It contains three dropdown menus: 'Categoría Profesional:' (Professional Category) with 'Todas' (All) selected, 'Centro:' (Center) with 'Todas' selected, and 'Departamento' (Department) with 'Todos' (All) selected. Below these is a 'País:' (Country) dropdown with 'España' (Spain) selected. At the bottom of this section is a toggle for '¿Deseas enviar notificación vía correo electrónico?' (Do you want to send notification via email?) with 'NO' selected. A blue 'ENVIAR' (SEND) button is located at the bottom right of the modal.

Dentro de la Plataforma

Hemeroteca: Comunidad

- Los usuarios que visualicen un contenido al finalizar podrán **valorar** de una a cinco estrellas su **grado de satisfacción** con la información recibida.
- Además, habrá una sección de **comentarios** en la cual se puede interactuar con más personas participantes en la plataforma. Así, se realizarán aportaciones desde **diferentes puntos de vista** del contenido e incluso **solucionar dudas** entre compañeros.
- Esta sección, aporta mucho valor en una suerte de red de inteligencia colectiva, ya que se comparten ideas y preguntas **fomentando el sentimiento de pertenencia y compañerismo** dentro de la compañía.



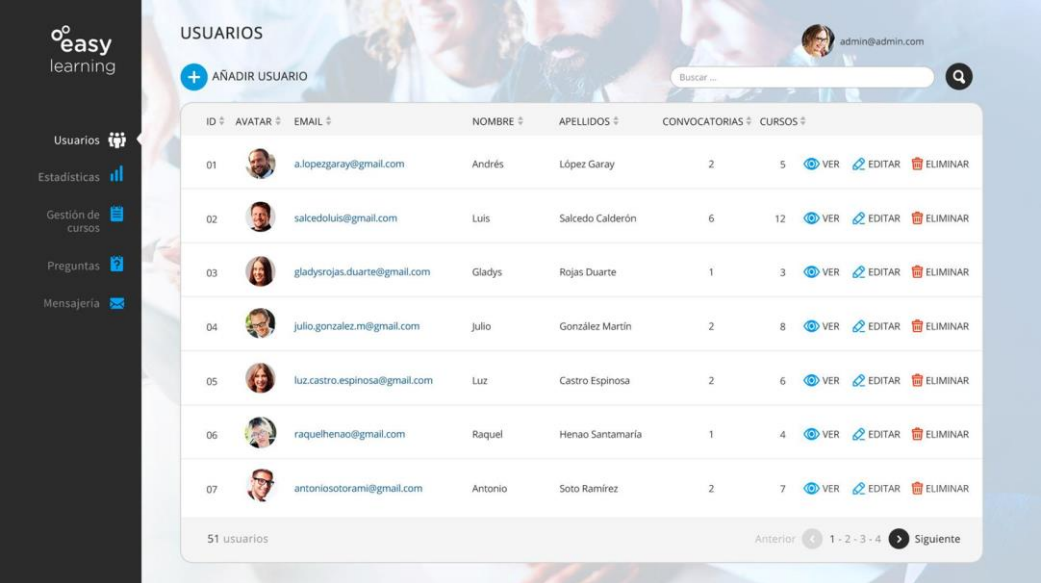


Panel de Administración

Panel de administración

Usuarios

- Desde la pestaña de **Usuarios**, el administrador podrá:
 - Ver cuál es el **porcentaje de progreso** respecto a los objetivos propuestos.
 - Comprobar cuál es la **interiorización de los contenidos**.
 - Medir el **grado de aprovechamiento** de la herramienta.
- En caso de realizar una plataforma personalizada para un cliente se podrá crear un subadministrador para que gestione los datos de sus empleados.
- Los responsables podrán **filtrar los resultados** en función de distintas variables para obtener una visión detallada de los usuarios, extrayendo informes en tiempo real y distintos formatos.
- Además, desde esta sección podrá **ver los datos completos de cada usuario, editar su información o desactivarlo**. También se podrá **crear un nuevo usuario o buscar por nombre**, así como filtrar por fechas.



ID	AVATAR	EMAIL	NOMBRE	APELLIDOS	CONVOCATORIAS	CURSOS	
01		a.lopezgaray@gmail.com	Andrés	López Garay	2	5	VER EDITAR ELIMINAR
02		salcedoluis@gmail.com	Luis	Salcedo Calderón	6	12	VER EDITAR ELIMINAR
03		gladyrojas.duarte@gmail.com	Gladys	Rojas Duarte	1	3	VER EDITAR ELIMINAR
04		julio.gonzalez.m@gmail.com	Julio	González Martín	2	8	VER EDITAR ELIMINAR
05		luz.castro.espinosa@gmail.com	Luz	Castro Espinosa	2	6	VER EDITAR ELIMINAR
06		raquelhenao@gmail.com	Raquel	Henao Santamaría	1	4	VER EDITAR ELIMINAR
07		antoniosotorami@gmail.com	Antonio	Soto Ramírez	2	7	VER EDITAR ELIMINAR

51 usuarios

Anterior 1 - 2 - 3 - 4 Siguiente

Panel de administración

Gestión de cursos

- **Easy Learning** ofrece un completo **panel de Administración** desde donde se podrán generar y cargar contenidos de forma autónoma.
- Así pues, el administrador podrá **editar, de forma muy sencilla, todos los cursos** que ofrece la experiencia a través de la pestaña correspondiente.
 - Contenido propio
 - SCORM
 - Videos
 - Dinámicas gamificadas
 - PDF
 - Y mucho más!

easy learning

GESTIÓN DE CURSOS

+ AÑADIR CURSO

admin@admin.com

Buscar ...

ID	CÓD.	TÍTULO	CATEGORÍA	ABIERTO	IMAGEN	CAPS.	FECHA DE CREACIÓN	
04	001	Nosotros	General	☐		2	9 Mar, 2021, 5:08:31 PM	
15	002	Liderazgo	General	☐		2	10 Mar, 2021, 3:45:33 PM	
08	003	Ficha técnica	General	☐		2	10 Mar, 2021, 11:50:45 AM	
20	004	Disponibilidad y opciones de...	General	☒		2	11 Mar, 2021, 2:48:36 PM	
17	005	Argumentario de venta	General	☐		2	11 Mar, 2021, 5:11:40 PM	
09	006	Innovación	General	☒		2	11 Mar, 2021, 5:34:07 PM	
13	007	Comunicación	General	☐		2	11 Mar, 2021, 6:02:37 PM	

12 cursos

Anterior 1 - 2 - 3 Siguiete

