



Por [Jorge Dieguez](#)

En esta oportunidad Jorge Dieguez nos habla acerca de las Factorías de Contenido, donde la producción de contenidos se sistematiza para mejorar la calidad y la eficiencia de los mismos.

Las empresas dedicadas al desarrollo de contenidos viven una época difícil. El cliente demanda soluciones de calidad a precios cada vez más ajustados. Como respuesta a esta demanda surgen (mejor dicho se retoman) dos conceptos: Rapid Learning y las Factorías de Contenido. Hoy me gustaría compartir algunas ideas y experiencias sobre el concepto de factorías/fábricas de Contenido.

El concepto de factoría (no en su sentido tradicional) está muy explotado en el negocio de desarrollo de soluciones informáticas. En el ámbito de eLearning, una factoría es una organización cuyo objetivo es realizar el desarrollo de contenidos de forma eficiente proporcionando una alta calidad técnica/funcional. Se emplean herramientas, métodos y procesos al estilo "industrial" para lograr calidad, eficiencia y productividad.

En el ámbito de eLearning, una factoría es una organización cuyo objetivo es realizar el desarrollo de contenidos de forma eficiente proporcionando una alta calidad técnica/funcional.

Entonces, ¿Cuál es la diferencia con un equipo de desarrollo de contenidos? O mejor dicho ¿Cómo puedo convertir mi equipo en una factoría?

Para ofrecer resultados de fábrica de contenidos, una organización (equipo) debe contar con los siguientes componentes:

Métodos y Procesos (Gestión de Requerimientos, Operación y Producción, Gestión de Calidad

y Mejora).

Uso de Piezas/Componentes tecnológicos reutilizables.

Herramientas de soporte a la gestión

Repasemos cada uno de estos puntos.

Métodos y Procesos.

Este punto es uno de los más críticos (junto con el uso de piezas reutilizables). Una fábrica tiene que tener muy bien definidos los procesos y métodos de trabajo.

Para asegurar la calidad del producto, optimizar la eficiencia de uso de los medios y recursos, así como minimizar cualquier riesgo o contratiempo es necesario formalizar y procedimentar en la medida de lo posible las distintas actividades que componen un proyecto de Desarrollo de Contenidos.

Cada actividad recurrente que se realice en proceso de desarrollo o gestión se debe detectar, analizar y proponer un método y herramientas.

Las actividades que se deben analizar con mayor atención son:

Gestión de Requerimientos/Diseño: Para garantizar la eficiencia y rapidez es importante realizar una gestión adecuada de los requerimientos. Se debe contar con herramientas que permiten detectar la necesidad del cliente, transformarla en una serie de requerimientos y diseño (maqueta gráfica, guión educativo, etc.). Los requerimientos y diseño se deben documentar y validar con todos los actores implicados. Durante todo el proceso se debe

realizar la gestión de requerimientos, ya que es muy habitual que el cliente pida cambios.

Operación y Producción: Es importante que las actividades de producción combinen la creatividad con prácticas "industriales"; para lo último es esencial el uso de componentes reutilizables (lo comento más adelante). Ésta es la actividad en la que se debe hacer mayor uso de las herramientas, optimización y reutilización. Si el resto de componentes están bien desarrollados y tienen la madurez adecuada, podremos ofrecer una factoría de gran capacidad, pudiendo incorporar equipos externos sin perjuicio en el tiempo y calidad.

Gestión de Calidad y mejora: El uso de prácticas "industriales" no debe ser excusa de problemas de calidad en el producto final, todo lo contrario. Por ello es esencial que se disponga de procedimientos de control de calidad (plan de prueba, guías de estilo, procedimientos de validación, auditoría). La búsqueda de mejoras en los procesos y herramientas debe ser una actividad importante en la organización de la factoría.

Uso de Piezas/Componentes tecnológicos reutilizables:

Los componentes reutilizables (plantillas de pantallas, ejercicios y pantallas tipo con uso de XML, entornos o player estándar) permite realizar el desarrollo rápido (menos tiempo/menos coste), sin riesgo y con calidad.

Muchos proyectos de desarrollo de contenidos tienen un alto grado de modificación de contenidos (por deseo del cliente), y por ello es imprescindible desarrollar herramientas que soporten una forma fácil y ágil de modificar los contenidos ya desarrollados.

Antes, durante y después de un desarrollo de contenido se deben revisar pantallas, ejercicios, elementos comunes, elementos recurrentes e incorporar en el catálogo de componentes reutilizables.

Herramientas de soporte a la gestión

Todos los componentes anteriores precisan contar con herramientas tecnológicas que soporten los distintos procesos. No sólo me refiero a disponer de herramientas precisas para el desarrollo del contenido, sino también las que facilitan la gestión de proyecto: comunicación y colaboración entre el equipo y el cliente, gestión de requerimientos, catalogación de medios, gestión de versiones y muchas más cosas.

Muchas veces la diferencia entre hacer las cosas de forma artesanal o industrial consiste en ir a Google y buscar una solución para un determinado proceso. Hoy en día hay gran cantidad de software/servicios gratuitos que permiten compartir ficheros, trabajar en grupo, realizar multi-conferencia, virtualizar entornos informáticos para realizar pruebas, gestionar proyectos, etc.

Los contenidos eLearning son hoy por hoy una de las piezas más importantes en las acciones de formación, y por ello es preciso disponer de herramientas y métodos que permitan el desarrollo rápido, eficiente y de calidad.