

CURSO FUNDAMENTOS DE  
**DISEÑO INSTRUCCIONAL**

CLASES

AGOSTO

**29** **31**

SEPTIEMBRE

<b>2</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>16</b>
<b>19</b>	<b>21</b>	<b>23</b>	<b>26</b>	<b>28</b>	<b>30</b>	

MARTES Y JUEVES DE 5 A 7 P.M.

SÁBADOS DE 8:30 A.M A 12:30 P.M.



INVERSIÓN

**\$200.000**

COLEGIADOS

**\$230.000**

NO COLEGIADOS

+INFO

capitulo.zonanorte@colpsic.org.co

312 591 20 27

# JUSTIFICACIÓN

Los psicólogos debemos resolver problemas ya sea en el ámbito corporativo, clínico, comunitario, escolar o investigativo, una de las formas más comunes de abordar dichos problemas es a través de productos/servicios de aprendizaje: explicaciones cortas en persona, guías, videos educativos, charlas, talleres o cursos.

El diseño instruccional brinda una estructura para crear estas soluciones de aprendizaje a partir de una combinación de las ciencias del aprendizaje, el pensamiento de diseño y las tecnologías digitales.

Para quienes han recorrido un camino en la psicología, estas habilidades podrán complementar/especializar su perfil y abrirá su repertorio de técnicas para responder a los retos profesionales cotidianos.

Para quienes recién están buscando un enfoque profesional o cambiar su perfil, el diseño instruccional es un campo profesional emergente que puede abrir campo a nuevas oportunidades laborales, particularmente en el ámbito corporativo y universitario.





## DOCENTE

### **DANIEL BENAVIDES OVIEDO**

Psicólogo Universidad Nacional de Colombia.  
Especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje.  
+ 11 años liderando y diseñando productos de  
formación y aprendizaje en Colombia, Latinoamérica  
y Europa. Lead Content Specialist, EPAM Systems.



## CONTENIDO

### **Unidad 1. Fundamentos del Diseño Instruccional:**

1. ¿Qué es el diseño instruccional?
2. Etapas del diseño instruccional
3. Arquitectura cognitiva

### **Unidad 2. Proceso del Diseño Instruccional:**

4. Descubrir el contexto
5. Definir la solución
6. Diseño curricular
7. Desarrollo de contenidos
8. Prototipado de medios

### **Unidad 3. Lanzamiento/salida:**

9. Virtualización
10. Evaluación e iteración