PRUEBA DE REDISEÑO · CURSO 3 · FASE 1

Benchmark de mercado de herramientas de autor e-learning

Patrones de interacción, recursos visuales y soluciones UX aplicables a
«Solvencia II 2027: Impacto para responsables de oficinas y equipos comerciales»
(Módulos 1 y 2)

Aula de Seguros FIDES · Curso normativo para personal de oficina y comercial · SCORM 1.2 en evolCampus · Responsive
Versión 1 · 23 de octubre de 2026 · Investigación web realizada el 22–23/10/2026 · Documento para validación antes de pasar a la Fase 2

Resumen ejecutivo

Hemos analizado 12 herramientas de autor (las 10 solicitadas más **H5P** y **Easygenerator**) con fuentes oficiales y, cuando no las hay, fuentes comunitarias señaladas como tales. Para cada una recogemos los patrones de interacción, los recursos visuales y las soluciones UX que encajan con nuestro caso, y lo contrastamos con lo que hoy tiene el Curso 3 (M1: 315 diapositivas; M2: 338 diapositivas, hasta 2.3.3).

Las 5 conclusiones clave

1. **El mercado converge en un repertorio común de 10–12 patrones** (pestañas/acordeón, imagen con puntos, proceso paso a paso, línea de tiempo, tarjetas giratorias, clasificación, escenario ramificado y preguntas con feedback). Lo premium no es tener más widgets, sino **elegir el patrón según el tipo de contenido** del texto bruto: eso es exactamente la Fase 2.

2. **La mayor carencia de C3 es la práctica activa y evaluable.** En 653 diapositivas no hay ninguna pregunta puntuada: todo se resuelve con «?» que revelan la respuesta. Rise, Storyline, iSpring, Evolve o isEazy trabajan con comprobaciones de conocimiento con feedback que explica el porqué. Es la mejora de mayor impacto.

3. **Los ejemplos y casos de C3 son materia prima ideal para escenarios de decisión** (decides → ves la consecuencia → entiendes por qué), como el bloque Scenario de Rise, TalkMaster de iSpring, la conversation slide de Captivate o el Branching Scenario de H5P. Cada submódulo ya tiene su caso: solo hay que convertirlo.

4. **En móvil, los líderes diseñan por bloques que se recolocan, no por pantallas que se encogen** (dominKnow Flow, Rise, 7taps, Captivate 13): una idea por pantalla, sin cajas con scroll interno, objetivos táctiles de al menos 24 px (WCAG 2.2, 2.5.8). Las diapositivas «(continuación)» deben pasar a ser una sola interacción.

5. **La base técnica actual sirve y conviene mantenerla.** evolCampus solo registra puntuación, progreso y finalización del SCORM; por eso el rediseño debe producir una puntuación clara y guardar el estado en *suspend_data* (4.096 caracteres en SCORM 1.2), sin depender de SCORM dinámico alojado fuera. Mantener nuestro player, portadas, «Contenido», ayuda y SCORM, y rediseñar la capa intermedia, es la vía de menor riesgo.

1. Alcance, criterios y método

Nuestro caso

- Curso normativo (Solvencia II 2027) para **responsables de oficina y equipos comerciales** del sector asegurador: tono profesional, contenido regulatorio, poca tolerancia a la ambigüedad.
- Entrega **SCORM 1.2 en evolCampus**. evolCampus recomienda SCORM 1.2 y obtiene del paquete la puntuación, el punto de avance y la finalización; no guarda el detalle de las respuestas para descargar (evolmind.com, FAQ «¿Qué información obtenemos de un SCORM?»).
- **Responsive** real (ordenador, tableta y móvil).
- El texto bruto es la fuente: no se inventa contenido.

Criterios de evaluación (los de Sergio)

- **Mayer**: coherencia, señalización, segmentación y contigüidad (Mayer, Multimedia Learning, 2.ª ed., Cambridge University Press; Cambridge Handbook of Multimedia Learning, caps. 12–13).
- **Práctica de recuperación** y **feedback inmediato que explica por qué**.
- **Sin clics de relleno**; navegación clara, progreso visible, un concepto por pantalla, sin muros de texto.
- **WCAG 2.2 AA**: contraste, teclado, texto alternativo; además 2.5.8 «Target Size (Minimum)» 24×24 px y 2.4.11 «Focus Not Obscured» (w3.org/WAI/WCAG22).
- **SCORM**: progreso, finalización y puntuación.

Cómo leer las etiquetas de verificación

Verificado la función aparece en la web o documentación oficial del fabricante consultada. Fuente comunitaria aparece en foros, comunidad del fabricante o webs de terceros. No verificado lo deducimos o lo hemos visto citado sin poder confirmarlo: se indica expresamente. Las afirmaciones de accesibilidad o precio son declaraciones del propio fabricante.

Qué tiene hoy el Curso 3 (punto de partida)

Elemento	M1 (315)	M2 (338)	Observación
Texto + imagen / dos columnas	177 / 57	186 / 58	Un 73 % de las diapositivas son de lectura.
Diapositivas «(continuación)»	84	122	Un bloque de texto partido en varias pantallas.
Cuadros en tabla/acordeón (incluye los cuadros resumen)	24	24	Repaso pasivo; buena estructura «Cuestión / Idea fundamental».
Ampliar información / Pausa de reflexión	22	24	Reflexión con «?» que revela; no se registra nada.
Procesos (cadena, lista de pasos)	4	12	Flechas y «+» secuenciales; buen punto de partida.
Comparaciones (Vs, dos elementos)	1	10	Candidatas a actividades de clasificación.
Bloques «?» con respuesta	32	38	Se revela la respuesta sin pedir antes una decisión.
Preguntas puntuadas / escenarios	0	0	El SCORM solo informa progreso y finalización.

Patrón que se repite en cada submódulo: desarrollo → ejemplo → «¿Qué aprendemos de este ejemplo?» («?») → Pausa de reflexión («?») → Cuadro resumen → Conclusión.

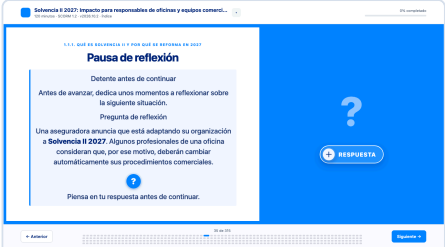
2. El sistema actual en imágenes



M1 · c-mod1 «Contenido» del módulo: **se mantiene**.



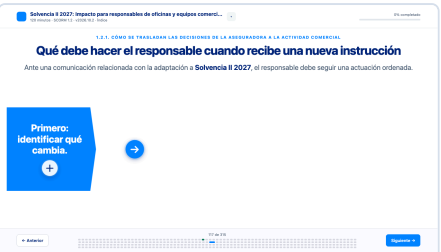
M1 · s112-9 «¿Qué relación tiene con la actividad comercial?»: «?» que revela sin pedir antes una respuesta.



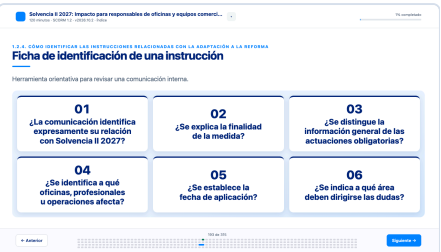
M1 · s111-13 «Pausa de reflexión»: pregunta + «?»; no queda registro ni autoevaluación.



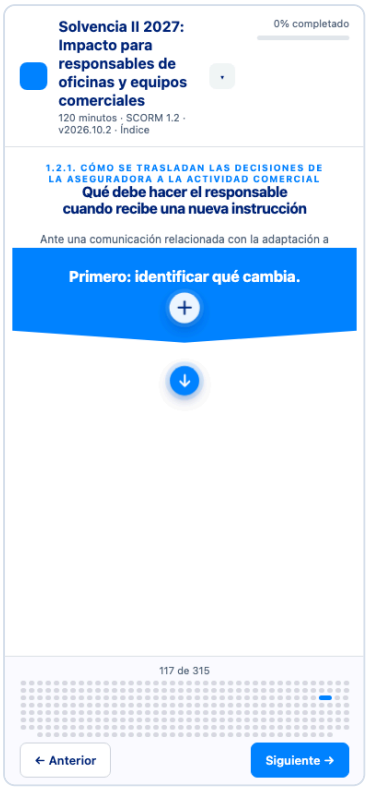
M1 · s111-14 «Cuadro resumen»: estructura pregunta/idea perfecta para tarjetas de repaso.



M1 · s121-11 «Qué debe hacer el responsable cuando recibe una nueva instrucción»: proceso con «+» secuencial.



M1 · s124-16 «Ficha de identificación de una instrucción»: 6 preguntas que piden ser una lista de comprobación interactiva.



s121-11 en móvil (390×844).

Lo que funciona: identidad visual sólida y coherente, navegación y progreso siempre visibles, portadas y «Contenido» claros, fidelidad total al texto bruto y paquete SCORM 1.2 estable.

Lo que falta: el alumno nunca tiene que decidir ni recordar; las revelaciones son «clic para ver» y no «piensa y luego compara»; en móvil, algunos paneles largos necesitan scroll interno o reducen la letra.

3. Benchmark por herramienta

Para cada herramienta: qué patrones, recursos visuales y soluciones UX ofrece, y qué tomamos para C3. No se trata de cambiar de herramienta (seguimos con nuestro player), sino de adoptar las mejores soluciones del mercado.

Articulate Rise 360 Verificado

Patrones: bloques interactivos de acordeón, pestañas, gráfico etiquetado (imagen con marcadores), proceso, escenario (ramificación con personajes y feedback), actividad de clasificación (arrastrar tarjetas a categorías), línea de tiempo, tarjetas (cuadrícula o pila) y botones. Comprobaciones de conocimiento: opción única, respuesta múltiple, completar y emparejar.

Recursos visuales: bloques de cita, nota y declaración, gráficos y listas de casillas; plantillas de bloque reutilizables.

UX: lección vertical que se adapta sola al dispositivo; bloque «Continuar» que bloquea el avance hasta completar lo anterior; publicación en SCORM 1.2 con seguimiento por porcentaje completado o por resultado del test.

Para C3: el modelo de referencia para **escenarios, clasificación, proceso y tarjetas de repaso**, y para el «Continuar» condicionado (avanzar solo tras responder, sin clics vacíos).

help.rise.com/en/articles/2059261-choose-lesson-and-block-types · help.rise.com/en/articles/2447455-how-to-use-labeled-graphic-blocks · articulate.com/360/rise/ · articulate.com/features/flexible-publishing/ · support.smarteru.com/docs/publishing-a-scorm-course-from-articulate-rise (terceros, exportación SCORM 1.2)

Articulate Storyline 360 Verificado

Patrones: capas de diapositiva y capas modales, estados, disparadores con condiciones y variables; botones, diales, deslizadores, marcadores y zonas activas; 11 tipos de pregunta puntuable (incluye emparejar y ordenar arrastrando) y arrastrar y soltar libre con estados de acierto/error, intentos y feedback; escenarios ramificados.

Recursos visuales / UX: control total del diseño por diapositiva; la guía de estados recomienda **no indicar acierto/error solo con color**. Diseño de diapositiva fija: su adaptación a móvil la consideramos limitada No verificado.

Para C3: referencia para el **feedback por capas** (respuesta → explicación del porqué), las variables de estado (recordar decisiones del alumno) y el drag & drop accesible con estados no solo cromáticos.

articulate.com/360/storyline/ · articulate.com/360/storyline/all/ · articulate.com/features/advanced-interactivity/ · community.articulate.com (artículos «3 ways to create drag-and-drop interactions» y «states») Fuente comunitaria

Adobe Captivate (13.x) Verificado

Patrones: widgets de tarjeta, pestañas, carrusel, zona activa, arrastrar y soltar, línea de tiempo, clic para revelar, acordeón (hasta 20 secciones con estados de hover, visitado y desactivado), deslizador y, desde 13.1, «stack card»; diapositiva de conversación con personajes; vídeo interactivo con capas; simulaciones.

UX: responsive por defecto, vista previa en varios dispositivos y en dispositivo real mediante QR; proyectos de desplazamiento continuo; IA generativa de texto, imágenes y avatares; declara conformidad WCAG 2.1 / Section 508. La versión 12.6 corrige el manifiesto SCORM.

Para C3: estado «visitado» en acordeones y pestañas (el alumno ve qué le falta), **conversación con personaje** para los casos de oficina y la **vista previa móvil** como paso obligatorio del control de calidad.

adobe.com/products/captivate/features.html · helpx.adobe.com/captivate/help/whats-new.html (act. 15/04/2026) · notas de versión 12.6 · elearning.adobe.com (blog de producto, 2025)

iSpring Suite Verificado

Patrones: 14 plantillas de interacción (línea de tiempo, pestañas, preguntas frecuentes, glosario, acordeón, pasos, imagen guiada, zonas activas, catálogo multimedia, entre otras); simulaciones de diálogo ramificado con puntuación (TalkMaster); preguntas de arrastrar y soltar.

Recursos visuales: biblioteca de personajes, escenarios y más de 3.600 iconos; voz sintética en 53 idiomas. Basado en PowerPoint. SCORM, xAPI y cmi5.

Para C3: el **glosario** (su propio ejemplo es un catálogo de productos de seguros) y las **simulaciones de diálogo puntuadas** son directamente trasladables: «¿cómo explicas al cliente esta modificación?».

ispringsolutions.com/features · ispringhelpdocs.com (iSpring Suite: novedades, TalkMaster, Content Library)

Elucidat Verificado

Patrones: ramificación mediante reglas; personalización (selector de perfil, cuestionario diagnóstico que adapta el recorrido); encuestas sociales (comparas tu respuesta con la de otros alumnos); gamificación (temporizadores, puntos, insignias).

UX: plantillas «Learning Accelerator» con texto de guía para el autor; diseños que se reorganizan (no solo se escalan) según el dispositivo; analítica; exportación SCORM 1.2 con verbo de éxito «completado» o «aprobado».

Para C3: el **diagnóstico inicial opcional** (oficina frente a equipo comercial) y la idea de **plantillas con guía pedagógica incorporada** para la Fase 3. Las encuestas sociales necesitan servidor propio: **no aplicables en evolCampus**.

elucidat.com/blog/elearning-platform/ · supports.elucidat.com (Learning Accelerator, plantillas, modo de seguimiento, SCORM 1.2 vs 2004) · createsupport.elucidat.com (publicar SCORM)

Evolve (Intellum) Verificado Parcial: comunidad

Patrones: más de 50 interacciones (tarjetas giratorias, carruseles, simulaciones). Componentes «Hot Graphic», «Narrative», ramificación y preguntas con variables y lógica global Fuente comunitaria.

UX: responsive; declara conformidad WCAG; exporta SCORM 1.2 y 2004.

Para C3: modelo de **componentes por bloques** en un único desplazamiento con lógica de estado, útil para agrupar las diapositivas «(continuación)».

intellum.com/platform/evolve/ · community.evolveauthoring.com

dominKnow | ONE Verificado

Patrones: interacciones, animaciones, evaluaciones, ramificación y variables también en modo responsive («Flow»); modo de diseño fijo («Claro»); reutilización de contenido de fuente única.

UX: mostrar, ocultar o cambiar elementos en puntos de ruptura personalizados y vista previa comparando dispositivos lado a lado; publica SCORM 1.2, SCORM 2004, AICC, xAPI y cmi5.

Para C3: la referencia para el **móvil**: el contenido se recompone por bloques y se decide qué cambia en cada tamaño, en lugar de reducir la letra.

dominknow.com/responsive-mobile-elearning-authoring · dominknow.com/features · dominknow.com/publishing

isEazy Author Verificado

Patrones: interactivos simples (texto, imagen, enlace, tarjetas, galerías) y avanzados (zonas activas, imágenes enlazadas, infografías); evaluativos: ABC, agrupar, completar, emparejar y ordenar; juegos (Rosco, Trivial, Swipe, Memory, Words); vídeo interactivo y pódcast; inserción de H5P y Typeform; generación de preguntas con IA.

UX: navegación horizontal o vertical, secuencial si se quiere; responsive; locución, subtítulos y texto a voz. Declara «100 % AA y 80 % AAA» de WCAG (afirmación del fabricante). SCORM 1.2/2004, xAPI y PDF. Precio publicado: 80 € y 208 € al mes.

Para C3: competidor directo en el mercado español; su catálogo de **evaluativos (agrupar, ordenar, emparejar)** marca el mínimo que esperará el cliente. Los juegos tipo Rosco encajan poco con el tono regulatorio: uso puntual, como repaso final opcional.

iseazy.com/es/author/funcionalidades/

Genially Verificado

Patrones: zonas activas, ventanas emergentes, arrastrar y soltar, clic para revelar, temporizadores, ramificación, tarjetas giratorias y escape rooms.

UX: exportación SCORM 1.2 con ajustes de progreso, acceso, puntuación y preguntas; SCORM dinámico; LTI 1.3. Muy visual; su adaptación real a móvil no la hemos podido confirmar No verificado.

Para C3: su forma de configurar en SCORM **qué cuenta para la puntuación y qué para el progreso** es un buen modelo. Gamificación tipo escape room: no recomendable para este público y tono.

genially.com/features/ · genially.com/features/gamification/ · genially.com/features/lms-integration/

7taps Verificado

Patrones: tarjetas de texto, vídeo, audio, pregunta, encuesta, formulario, juego de rol (diálogo con IA), entrega, lista de comprobación, botón y valoración; enlaces y ramificación.

UX (la más útil del benchmark): una idea por tarjeta; «regla de los 3 segundos»; **si el contenido necesita desplazamiento, se divide**; dos tamaños de letra fijos para garantizar la legibilidad; texto alternativo. SCORM 1.2/2004/xAPI solo en el plan Enterprise y como SCORM dinámico que necesita conexión con sus servidores.

Para C3: adoptar sus **reglas de legibilidad móvil** (tamaños de letra fijos, nada de scroll interno) y la **lista de comprobación**. No adoptar su modelo SCORM dinámico.

help.7taps.com (colección «Card types», artículo «Cards in 7taps», guía SCORM)

Otras relevantes: H5P y Easygenerator Verificado

H5P (código abierto): Branching Scenario, Interactive Video, Image Hotspots, Drag the Words, entre muchos otros tipos de contenido. Interesa como **referencia abierta** de cómo se estructura un escenario ramificado (nodos de contenido, preguntas de decisión y finales con puntuación). h5p.com/content-types · h5p.org

Easygenerator: SCORM 1.2/2004/xAPI, tarjetas giratorias, navegación restringida y 11 tipos de pregunta; varias reseñas señalan una ramificación limitada Fuente de terceros. Interesa por su enfoque de **contenido creado por expertos internos**, cercano al de un curso normativo. easygenerator.com/en/features/scorm-and-xapi/ · blog de easygenerator sobre SCORM manual frente a dinámico

Matriz comparativa de patrones

Patrón	Rise	Story.	Capt.	iSpring	Elucid.	Evolve	dominK.	isEazy	Genially	7taps	H5P
Pestañas / acordeón / revelar	●	◐	●	●	·	·	·	◐	●	·	·
Imagen con puntos (hotspots)	●	●	●	●	·	◐	·	●	●	·	●
Proceso / pasos / línea de tiempo	●	◐	●	●	·	·	·	·	·	·	·
Tarjetas giratorias / repaso	●	◐	●	·	·	●	·	●	●	·	·
Clasificar / arrastrar y soltar	●	●	●	●	·	·	·	●	●	·	●
Escenario ramificado / diálogo	●	●	●	●	●	◐	●	·	●	●	●
Preguntas con feedback	●	●	·	●	·	◐	●	●	◐	●	●
Lista de comprobación	●	◐	·	·	·	·	·	·	·	●	·
Personalización de recorrido	·	◐	·	·	●	◐	◐	·	·	◐	·
Responsive que recompone	●	·	●	·	●	●	●	●	·	●	·
SCORM 1.2 sin dependencia externa	●	●	●	●	●	●	●	●	●	—	·

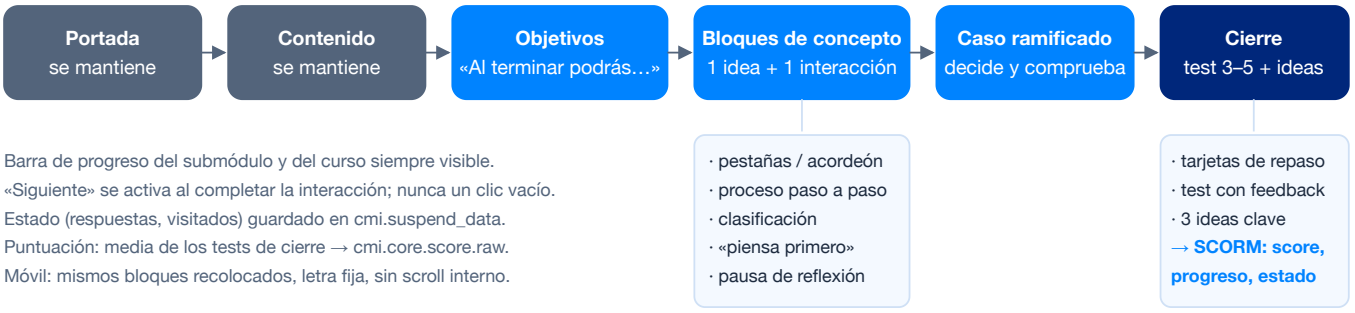
● verificado en fuente oficial · ◐ construible con herramientas genéricas (capas, variables) o fuente comunitaria · · no verificado en esta investigación (no significa que no exista) · — no cumple (7taps: SCORM dinámico, solo Enterprise). Easygenerator queda fuera de la matriz por espacio.

4. Qué hace el mercado y cómo encaja en C3

Del tipo de contenido al patrón

Tipo de contenido en el texto bruto de C3	Patrón que usa el mercado	Referencias
Distinciones («diferenciar X de Y», «tres situaciones que debemos saber distinguir»)	Clasificación (arrastrar o elegir categoría) con feedback por tarjeta	Rise Sorting, Storyline, isEazy «agrupar»
Procedimientos («qué debe hacer el responsable cuando…»)	Proceso paso a paso con progreso + «ordena los pasos»	Rise Process, iSpring Steps, isEazy «ordenar»
Ejemplos y casos de oficina	Escenario ramificado con consecuencia y explicación	Rise Scenario, iSpring TalkMaster, Captivate, H5P
Conceptos con varias facetas (calidad, integridad, trazabilidad)	Pestañas o acordeón con estado «visitado»	Rise, Captivate, iSpring
Cuadros resumen «Cuestión / Idea fundamental»	Tarjetas de repaso: primero recuerdas, luego giras	Rise Flashcards, Captivate Card, Evolve
Preguntas abiertas («¿Qué aprendemos…?», pausas de reflexión)	«Piensa primero»: eliges o escribes y luego comparas con la respuesta experta	Storyline (capas), 7taps (pregunta/formulario)
Fichas y listas de verificación	Lista de comprobación aplicada a un caso	7taps Checklist, Rise checkbox list
Cierre de submódulo	Comprobación de conocimiento puntuada con feedback	Rise, Storyline, iSpring, Genially (SCORM)

Recorrido propuesto de un submódulo (borrador para la Fase 3)



Gris: elementos que se mantienen. Azul: capa que se rediseña. Es una hipótesis de trabajo que se validará bloque a bloque en las Fases 2 y 3.

5. Mejoras concretas priorizadas para C3

Ordenadas por impacto pedagógico frente a esfuerzo. Cada una apunta a diapositivas reales de las builds publicadas de C3 (M1 v2026.10.2 y M2 v2026.10.2). Identificadores de diapositiva entre paréntesis.

#	Mejora	Dónde en C3 (ejemplos reales)	Referencia	Prioridad
1	**Comprobación de conocimiento puntuada al cierre de cada submódulo** (3–5 preguntas, feedback que explica por qué, puntuación al SCORM).	Antes de cada «Cuadro resumen» + «Conclusión»: 1.1.1 (s111-14/15), 1.2.1 (s121-18/19), 2.2.3 (s223-34/35), 2.3.2 (s232-30/31)… 22 submódulos con este cierre en M1+M2.	Rise, Storyline, iSpring, Genially	Alta
2	**Casos de oficina como escenario ramificado**: el alumno decide, ve la consecuencia y la explicación.	«¿Cómo deberías actuar?» (s214-23), «¿Cómo debe actuar el responsable?» (s223-30), «¿Cómo debe interpretar el responsable esta instrucción?» (s211-18), «Dos comunicaciones recibidas…» (s124-21), revisión anticipada de renovaciones (s222-24), seguimiento de incidencias (s224-23).	Rise Scenario, iSpring TalkMaster, Captivate, H5P	Alta
3	**«Piensa primero» en lugar de «clic para ver»**: elegir una opción o escribir una nota breve antes de revelar la respuesta experta.	70 bloques «?» con respuesta: «¿Qué relación tiene con la actividad comercial?» (s112-9), «¿Qué aprendemos de este ejemplo?» (s112-17, s122-24, s124-25, s213-30, s231-31…).	Storyline (capas), 7taps	Alta
4	**Distinciones como actividad de clasificación** con alternativa de teclado y feedback por elemento.	«Tres situaciones que debemos saber distinguir» (s114-7), «Cómo clasificar las comunicaciones que recibe la oficina» (s124-11), tarea frente a responsabilidad (s123-7), aplicar inmediatamente o no (s134-7), modificación comercial frente a limitación (s214-6), orientaciones comerciales frente a condiciones del producto (s213-17), información prudencial frente a comercial (s231-16).	Rise Sorting, Storyline, isEazy	Alta
5	**Procesos paso a paso con progreso** y, al final, «ordena los pasos».	«Qué debe hacer el responsable cuando recibe una nueva instrucción» (s121-11), áreas que intervienen (s121-7), actuar como enlace (s131-5), nueva contratación (s222-7), seguimiento de operaciones (s223-13), aplicar el procedimiento sin interrumpir (s224-10).	Rise Process, iSpring Steps, isEazy	Alta
6	**Ficha de identificación como lista de comprobación interactiva** aplicada a una comunicación de ejemplo del propio texto.	«Qué debe comprobar el responsable antes de considerar identificada una instrucción» (s124-15) y «Ficha de identificación de una instrucción» (s124-16, 6 preguntas).	7taps Checklist, Rise	Media-alta
7	**Una idea por pantalla en móvil**: agrupar las «(continuación)» en una sola interacción (pestañas/acordeón con «visitado»), letra fija, sin scroll interno, objetivos táctiles ≥ 24 px.	206 diapositivas «(continuación)»; p. ej. calidad de la información (s233-3 a s233-6) e integridad (s233-7/8), cambios en la organización (s122-3/4), objetivos comerciales frente a instrucciones (s214-8/9).	dominKnow Flow, 7taps, Captivate, WCAG 2.2	Media-alta
8	**Cuadros resumen como tarjetas de repaso**: «Cuestión» en el anverso, «Idea fundamental» en el reverso; el alumno intenta recordar antes de girar.	Los 31 «Cuadro resumen» de M1+M2, empezando por 1.1.1 (s111-14: «¿Qué es Solvencia II?», «¿Por qué se reforma?», «¿Cuándo se aplica?»…).	Rise Flashcards, Captivate Card, Evolve	Media
9	**Pausa de reflexión como autoevaluación**: nota breve o	22 pausas: s111-13, s112-18, s121-17, s223-33, s232-29…	7taps (formulario, valoración)	Media

	escala de seguridad, guardada en el estado SCORM, con respuesta modelo; sin puntuar.			
10	**Objetivos accionables**: tarjetas «Al terminar podrás…» enlazadas con las comprobaciones que las evalúan y progreso por objetivo.	lo-course, lo-mod (M1 y M2), lo-1-1, lo-1-2, lo-1-3, lo-2-1, lo-2-2, lo-2-3.	Elucidat (plantillas guiadas)	Media
11	**Conclusiones en formato «3 ideas clave + qué hacer el lunes en tu oficina»**, extraídas literalmente del texto.	s111-15, s121-19, s134-32, s214-32, s224-33…	Rise (bloques de declaración)	Media-baja
12	**Accesibilidad reforzada**: acierto/error no solo con color, foco visible no tapado, navegación por teclado en todas las interacciones nuevas, texto alternativo.	Todas las interacciones nuevas; revisar el «?» actual y los «+» de s121-11.	WCAG 2.2 (2.5.8, 2.4.11), Storyline	Transversal
13	**Glosario persistente** accesible desde la cabecera, con los términos del texto bruto.	Introducción del curso (ci-1 a ci-9) y M2 (riesgos de sostenibilidad, riesgo de liquidez, información prudencial).	iSpring (glosario)	Baja
14	**Diagnóstico inicial opcional** (perfil de oficina o de equipo comercial) que destaque los bloques más relevantes, sin saltarse contenido obligatorio.	Tras «Objetivo del curso» (lo-course) y la introducción «¿Qué significa esto para un responsable de oficina?» (ci-4/ci-5).	Elucidat (personalización)	Baja

Las mejoras 1–8 son las prioritarias para el prototipo de la Fase 4. El texto de preguntas, feedback y casos se construirá solo a partir del texto bruto; en la Fase 2 se justificará cada decisión bloque a bloque (tipo de contenido, objetivo de Bloom, formato e interacción).

6. ¿Qué nos sirve de lo anterior para crear esta prueba?

Se mantiene tal cual

- **SCORM 1.2** probado en evolCampus: inicio, reanudación, progreso y finalización (se ampliará con puntuación).
- **Pantallas de inicio y bienvenida** (portada del curso con «Comenzar», «Objetivo del curso» como punto de entrada).
- **Ayuda** (carrusel de ayuda), que se actualizará con las nuevas interacciones.
- **Portadas** de curso, módulo y submódulo.
- **Pantallas «Contenido»** de cada módulo y submódulo, e índice del curso.
- **Identidad visual VIC 5**: paleta azul, tipografía, cabecera con progreso y navegación Anterior/Siguiente.

Se reutiliza como base técnica

- Nuestro **player propio** y la cadena de generación desde el texto bruto, con los controles de fidelidad (no se inventa texto) y la revisión automática de reglas.
- Los ajustes móviles ya resueltos (apilado de columnas, cortes de palabra, paneles centrados).
- Los huecos de **vídeo del presentador** y la biblioteca de imágenes.

Se conserva, pero con otro uso

- El **«?» de revelar**: pasa a ser la segunda mitad de «piensa primero» (solo tras una respuesta del alumno), una por pregunta.
- Las **cadenas y listas de pasos**: base del nuevo proceso paso a paso.
- Los **cuadros resumen** (estructura Cuestión / Idea fundamental): se convierten en tarjetas de repaso.
- Los **«Vs» y comparaciones**: base de las actividades de clasificación.
- El bloque de **ejemplo**: base del escenario ramificado.

Se rediseña desde cero (lo que pide Sergio)

- Objetivos de curso, módulo y submódulo.
- Conclusiones y cuadros resumen.
- Todas las diapositivas intermedias: texto, ejemplos, actividades, casos, pausas de reflexión y preguntas.
- El sistema de botones e interacciones («+», «Ver respuesta», «(continuación)»).

Restricciones técnicas que marcan el diseño · evolCampus solo guarda puntuación, progreso y finalización: lo que no se traduzca en esos tres datos no se verá en el informe · *cmi.suspend_data* en SCORM 1.2 admite 4.096 caracteres: hay que guardar el estado de forma compacta · evitar SCORM dinámico o recursos alojados fuera del paquete (7taps Enterprise, Genially dinámico) · la prueba se hace en una carpeta y build separadas: C1, C2 y C3 actuales no se tocan.

Fuentes: evolmind.com (FAQ SCORM) · scorm.com/scorm-explained/technical-scorm/run-time/run-time-reference/ · Especificación SCORM 1.2 Run-Time Environment (ADL)

7. Conclusiones y siguiente paso

1. **Mismo repertorio, mejor criterio:** el mercado comparte 10–12 patrones; el salto de calidad está en asignar el patrón adecuado a cada bloque del texto bruto (Fase 2).

2. **Práctica activa y evaluable:** C3 no tiene preguntas puntuadas; incorporar comprobaciones con feedback explicativo es la mejora de mayor impacto.

3. **Casos como decisiones:** los ejemplos de cada submódulo se convierten en escenarios ramificados con consecuencia y explicación.

4. **Móvil por bloques:** una idea por pantalla, sin scroll interno ni letra reducida, objetivos táctiles ≥ 24 px; las «(continuación)» pasan a ser interacciones.

5. **Base técnica que se mantiene:** SCORM 1.2 en evolCampus (puntuación, progreso y finalización), player propio, portadas, «Contenido» y ayuda; se rediseña la capa intermedia.

Siguiente paso propuesto (pendiente de tu confirmación): Fase 2, tabla por bloque del texto bruto de C3 M1 y M2 con tipo de contenido, objetivo de Bloom, formato, interacción y justificación pedagógica. No se empieza hasta tu OK.

Fuentes consultadas (22–23/10/2026)

Herramienta / tema	Enlaces
Articulate Rise 360	help.rise.com/en/articles/2059261-choose-lesson-and-block-types · help.rise.com/en/articles/2447455-how-to-use-labeled-graphic-blocks · articulate.com/360/rise/ · articulate.com/features/flexible-publishing/ · support.smarteru.com/docs/publishing-a-scorm-course-from-articulate-rise
Articulate Storyline 360	articulate.com/360/storyline/ · articulate.com/360/storyline/all/ · articulate.com/features/advanced-interactivity/ · community.articulate.com
Adobe Captivate	adobe.com/products/captivate/features.html · helpx.adobe.com/captivate/help/whats-new.html · elearning.adobe.com
iSpring Suite	ispringsolutions.com/features · ispringhelpdocs.com
Elucidat	elucidat.com/blog/elearning-platform/ · supports.elucidat.com · createsupport.elucidat.com/hc/en-us/articles/41235889056017-Publishing-your-first-SCORM-course
Evolve (Intellum)	intellum.com/platform/evolve/ · community.evolveauthoring.com
dominKnow | ONE	dominknow.com/responsive-mobile-elearning-authoring · dominknow.com/features · dominknow.com/publishing
isEazy Author	iseazy.com/es/author/funcionalidades/
Genially	genially.com/features/ · genially.com/features/gamification/ · genially.com/features/lms-integration/
7taps	help.7taps.com (Card types; Cards in 7taps; SCORM)
H5P · Easygenerator	h5p.com/content-types · h5p.org · easygenerator.com/en/features/scorm-and-xapi/
evolCampus · SCORM	evolmind.com (FAQ «¿Qué información obtenemos de un SCORM?») · scorm.com/scorm-explained/technical-scorm/run-time/run-time-reference/ · scorm.com/scorm-explained/business-of-scorm/comparing-scorm-1-2-and-scorm-2004/
Accesibilidad	w3.org/WAI/WCAG22/Understanding/target-size-minimum · w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/new-in-22/
Pedagogía	Mayer, R. E., Multimedia Learning (2.ª ed.), Cambridge University Press · Cambridge Handbook of Multimedia Learning, caps. 12 y 13 (doi.org/10.1017/cbo9780511816819.013 y .012)

Las capturas de C3 proceden de las builds publicadas M1 v2026.10.2 y M2 v2026.10.2. Las funciones de terceros se describen según su documentación pública a la fecha de consulta; no hemos usado licencias de prueba de esas herramientas.