

# Programmes

## Introducción

El módulo "Programas" está diseñado para crear programas de desarrollo integrales. Por ejemplo, Adaptación de nuevos empleados, Formación de reserva de personal, etc. Con el programa, se puede crear cualquier escenario de formación y desarrollo.

Los programas pueden formarse a partir de los siguientes módulos:

- materiales de la base de conocimiento,
- [cursos](#),
- [pruebas](#),
- [lecciones](#),
- [eventos](#) (por ejemplo, crear el evento "Reunión con mentor").

Los programas pueden completarse secuencialmente o en paralelo. Es decir, a diferencia de los cursos, donde todos los módulos se completan secuencialmente, en los programas se pueden crear varias etapas (niveles, escalones), cada una con sus módulos secuenciales. Por ejemplo, un programa podría verse así:

- Etapa 1
  - Módulo 1.1.1., Módulo 1.1.2...
  - Módulo 1.2.1.,Módulo 1.2.2., Módulo 1.2.3....
- Etapa 2
  - Módulo 2.1
  - Módulo 2.2
  - Módulo 2.3

etc.

Diferencias entre curso y programa:

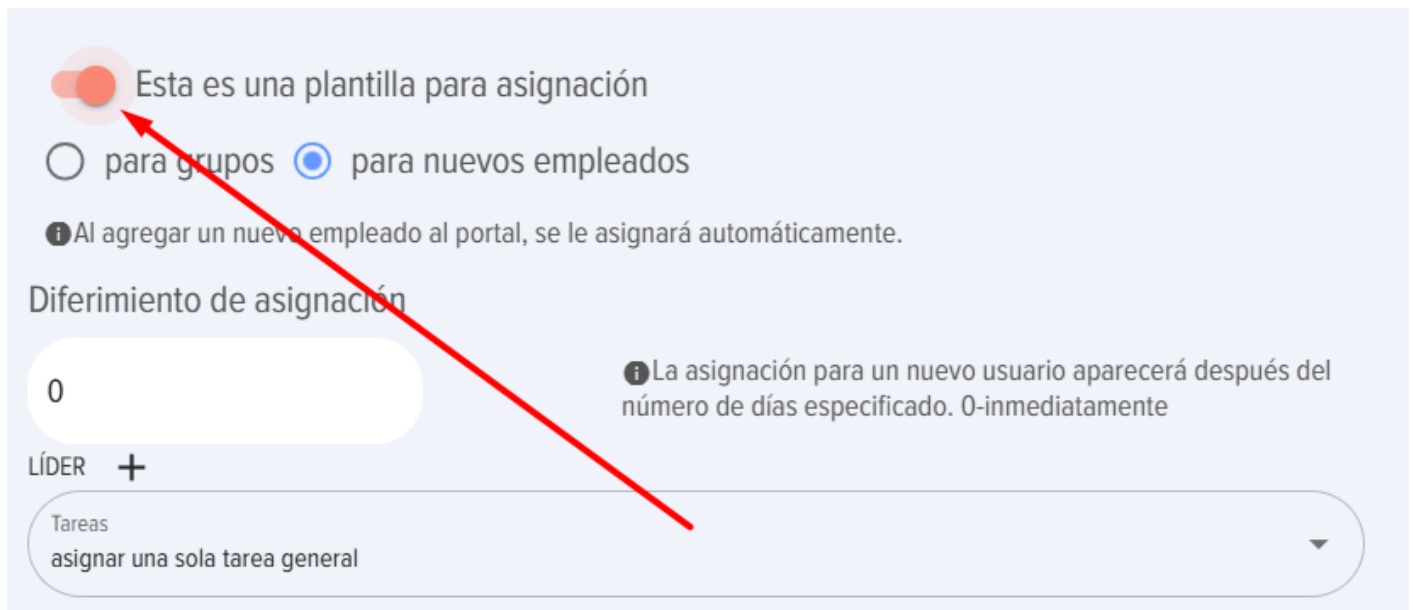
	Curso	Programa
Módulos posibles	Lección, prueba, material	Lección, prueba, material, curso, evento
Secuencia de finalización	Finalización secuencial de un módulo a la vez	Finalización secuencial y paralela. Se pueden crear etapas, niveles para finalización secuencial de módulos

## Creación de programa

1. La creación de programas está disponible para los moderadores de la aplicación.
2. En la aplicación se pueden crear **dos escenarios** de asignación de programas:

- Programas - plantillas.
- Programas estándar.

Las programas-plantillas se activan de la siguiente manera:



Las programas-plantillas permiten activar asignaciones automáticamente (se describen dos escenarios a continuación). Los programas estándar requieren asignación manual por un moderador. Para simplemente publicar un programa para autoasignación en el catálogo de programas, basta con crear un programa estándar. Si es necesario asignar el programa manualmente, también se crea un programa estándar.

Para la asignación automática de programas se pueden crear dos escenarios:

- Para nuevos empleados;
- Para grupos (disponible solo para Bitrix 24).

Escenario "**para nuevos empleados**". Al crear este tipo de programa y publicarlo, todos los nuevos empleados añadidos a la aplicación o al sistema CRM recibirán automáticamente la asignación del programa.

Escenario "**para grupos**" (disponible solo en Bitrix 24). Al crear y publicar dicho programa, el sistema sugerirá seleccionar un grupo de Bitrix 24. A todos los miembros de ese grupo se les asignará el programa para completarlo. Posteriormente, al añadir nuevos miembros al grupo, el sistema asignará automáticamente el programa al nuevo participante.

Al crear un programa se especifica adicionalmente:

- **Demora de asignación en días.** Es el número de días después de los cuales se realiza la asignación. Por ejemplo, al añadir un nuevo empleado al portal y establecer el número 10, el sistema realizará la asignación del programa no en el momento de añadir al empleado, sino al décimo día.
- **Supervisor.** Es en realidad un observador, que tendrá acceso al progreso del programa en la pestaña Mis programas - Soy observador.

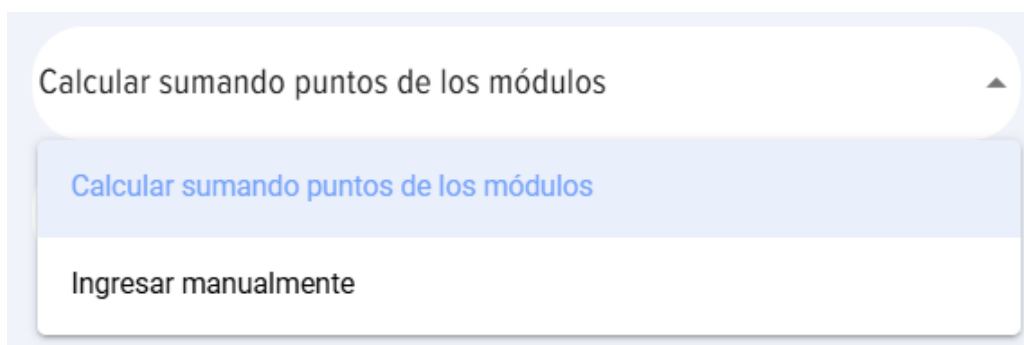
**3. La tarjeta de creación** de programa contiene un conjunto de campos estándar::

- **Nombre** del programa (campo obligatorio).
- **Logotipo.**
- **Sección del catálogo** (para facilitar la búsqueda en el catálogo de programas).
- **Temática.** Se pueden añadir etiquetas. Para añadir una etiqueta, coloque # antes de la palabra.
- **Objetivo, descripción del programa.** Campos de texto.

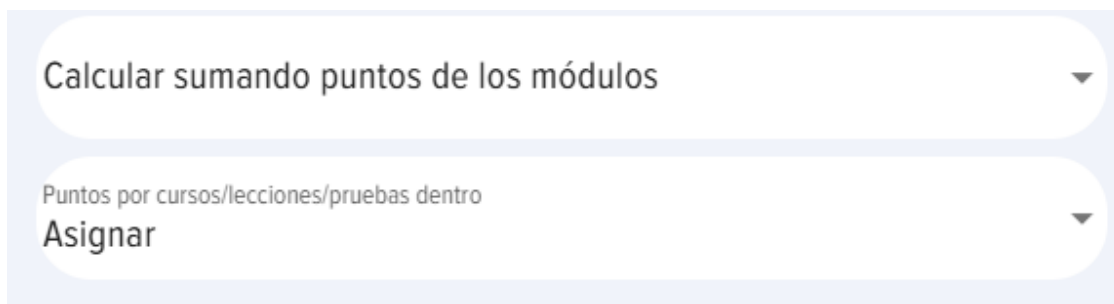
**4. Puntos.** En este caso no son puntos de aprobación, sino puntos dentro del sistema de gamificación.

Por defecto, al completar el programa se otorgan los puntos establecidos en la configuración general de la aplicación (Configuración - Configuración de la aplicación - Puntos). Si no hay nada establecido en la configuración general ni en esta configuración, no se otorgarán puntos. Si se activa este elemento, el curso tendrá una asignación de puntos individual (independientemente de si los puntos están activados en la configuración general o no).

Al activar aparecen las siguientes opciones:

A screenshot of a user interface element, likely a dropdown menu. At the top, there is a light blue header bar with the text "Calcular sumando puntos de los módulos" and a small upward-pointing triangle icon on the right. Below this header, the menu is open, showing two options: "Calcular sumando puntos de los módulos" in blue text on a light blue background, and "Ingresar manualmente" in black text on a white background.

- Calcular mediante suma de puntos de los módulos. La aplicación calculará cada módulo (lección, prueba, curso) y mostrará el total de puntos del programa.
- Introducir manualmente: la cantidad de puntos del programa se introduce manualmente.



Calcular sumando puntos de los módulos ▼

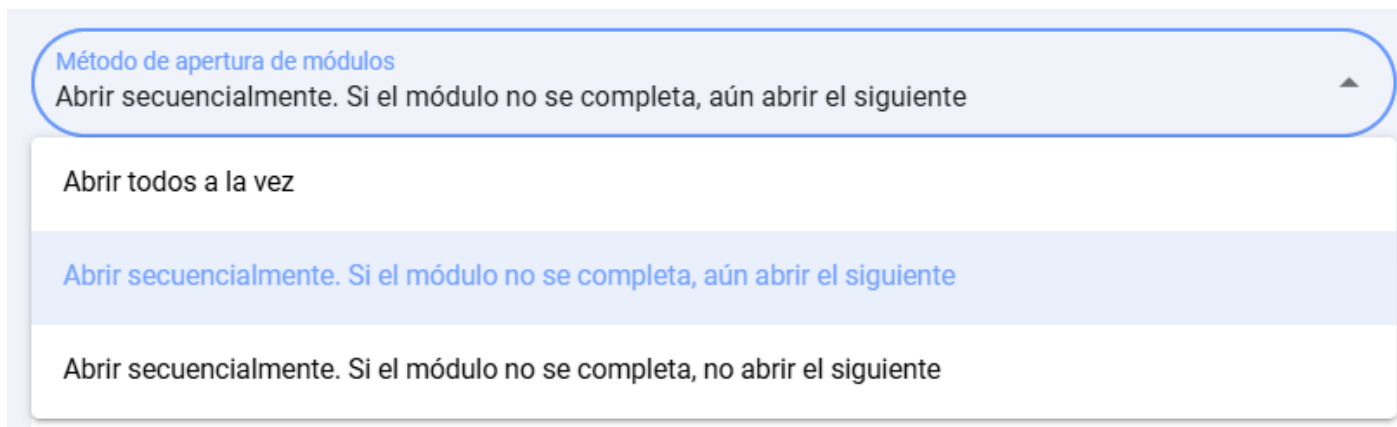
Puntos por cursos/lecciones/pruebas dentro  
Asignar ▼

Otorgar puntos por módulos:

- Otorgar. Es decir, se otorgarán puntos por el programa y por cada módulo por separado.
- No otorgar. Los puntos solo se otorgarán por el programa.

**5. Cuestionario de retroalimentación (FF).** Al activar, después de completar el programa se mostrará el cuestionario de retroalimentación. El cuestionario de retroalimentación (FF) se puede configurar en la sección Configuración - Configuración de la aplicación - FF.

## 6. Método de apertura de módulos.



Método de apertura de módulos ▲

Abrir todos a la vez

Abrir secuencialmente. Si el módulo no se completa, aún abrir el siguiente

Abrir secuencialmente. Si el módulo no se completa, no abrir el siguiente

- ecuencia de apertura de módulos en el programa. Por defecto se usa la opción en la que todos los lecciones/pruebas/materiales/eventos del programa están accesibles inmediatamente.

Hay dos opciones adicionales para la apertura secuencial de módulos:

- Opción en la que, independientemente de si se completa un módulo exitosamente, se abre el siguiente módulo.
- Opción en la que el siguiente módulo solo se abre al completar exitosamente el módulo anterior.

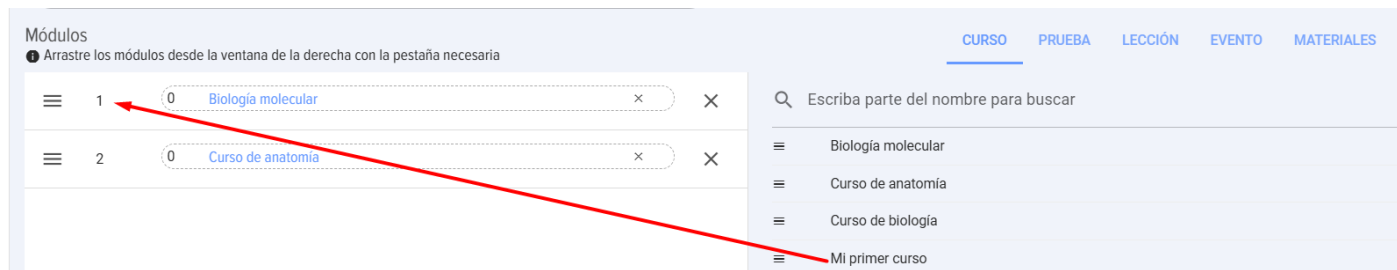
## 7. Llenado del programa con módulos

- Seleccione la pestaña con el tipo de módulo necesario (curso, prueba, lección, evento, material).
- Encuentre el módulo necesario en la lista. Si hay muchos módulos, use la búsqueda.
- Arrástrelo y suéltelo en la parte izquierda.
- Arrastre los módulos necesarios hasta formar el programa.

¡Atención! En estas secciones solo se muestran módulos publicados. Los módulos en estado Borrador no aparecen aquí.

### Matrices y características importantes:

- Para añadir módulos a una etapa, no crear una nueva etapa, debe arrastrar el módulo deseado y colocarlo en el campo de esa etapa:



- A cada módulo se le puede asignar un plazo de aprendizaje en días. Por defecto, cada módulo tiene 0 días. El sistema calculará automáticamente el fin del programa cuando se establezca la fecha de inicio al asignar el programa. Tras expirar el período de disponibilidad, el programa desaparecerá de la Cuenta personal del usuario.
- Si el programa está asignado, no se puede modificar. Un programa asignado puede retirarse de publicación y archivarse. El programa archivado desaparecerá de la Cuenta personal de quienes lo tenían asignado.

### Otras acciones con programas: eliminación, copia, archivo

**Eliminación de programa.** Solo se puede eliminar un programa no publicado. Para eliminar un programa, primero debe retirarse de publicación, luego puede eliminarse. Al retirar el programa de publicación, desaparece de la Cuenta personal de los usuarios.

**Copia de programa.** Cree una copia para hacer rápidamente un programa idéntico.

**Archivar.** Cualquier programa puede archivarse, incluso publicado. Al archivarlo, desaparecerá de la Cuenta Personal de los usuarios.

### Finalización de programas

1. Los programas están disponibles para autoasignación a través del catálogo de programas o un moderador puede asignarlos (mediante plantillas o manualmente).
2. Todos los programas asignados aparecen en la Cuenta Personal del alumno, pestaña Mis programas - Asignados.
3. A medida que se completa el programa, permanece en la pestaña Asignados. Tras completar todos los módulos, el programa pasa a la pestaña Completados.
4. Para abrir un módulo, haga clic en él; se abrirá en una nueva ventana.

Para obtener el estado **Completado** en lección/material, es obligatorio hacer clic en el botón **Finalizar módulo** en la lección o **Hecho** en el material. Si no se pulsa el elemento correspondiente, sino que se cierra o pasa al siguiente módulo, el estado permanecerá como **No completado**.

5. Tras completar exitosamente todos los módulos, el estado de todo el programa pasará automáticamente a Completado.

6. En la pestaña "Soy observador" aparecen los programas en los que el empleado fue seleccionado como Supervisor del programa:



The screenshot shows a program titled "Mi primer curso" with four modules listed. Each module has a progress indicator of 0 and a button with the module name: "Biología molecular", "Mi primer curso", "Curso de anatomía", and "5 hábitos". At the bottom left, there is a "LÍDER +" button. A red arrow points to this button. Below the screenshot, a blue box contains the following text: "El líder del programa es el observador de la tarea. Se asignará a cada módulo si no se selecciona otro observador en los módulos. Podrá encontrar la asignación en la sección 'Mis programas'."

Programa	Módulos
1	0 Biología molecular
2	0 Mi primer curso
3	0 Curso de anatomía
4	0 5 hábitos

LÍDER +

El líder del programa es el observador de la tarea. Se asignará a cada módulo si no se selecciona otro observador en los módulos. Podrá encontrar la asignación en la sección "Mis programas".

En esta pestaña se puede seguir en tiempo real el estado de finalización de los programas.

## Asignación de programa

En la aplicación se pueden crear **dos escenarios** de asignación de programas:

- Programas - plantillas.
- Programas estándar.

Las programas-plantillas se activan de la siguiente manera:

Esta es una plantilla para asignación

☐ para grupos ☒ para nuevos empleados

**i** Al agregar un nuevo empleado al portal, se le asignará automáticamente.

Diferimiento de asignación

0

**i** La asignación para un nuevo usuario aparecerá después del número de días especificado. 0-inmediatamente

LÍDER +

Tareas  
asignar una sola tarea general

Las programas-plantillas permiten activar asignaciones automáticamente (se describen dos escenarios a continuación). Los programas estándar requieren asignación manual por un moderador. Para simplemente publicar un programa para autoasignación en el catálogo de programas, basta con crear un programa estándar. Si es necesario asignar el programa manualmente, también se crea un programa estándar.

Para la asignación automática de programas se pueden crear dos escenarios:

- Para nuevos empleados;
- Para grupos (disponible solo para Bitrix 24).

Escenario "**para nuevos empleados**". Al crear este tipo de programa y publicarlo, todos los nuevos empleados añadidos a la aplicación o al sistema CRM recibirán automáticamente la asignación del programa.

Escenario "**para grupos**" (disponible solo en Bitrix 24). Al crear y publicar dicho programa, el sistema sugerirá seleccionar un grupo de Bitrix 24. A todos los miembros de ese grupo se les asignará el programa para completarlo. Posteriormente, al añadir nuevos miembros al grupo, el sistema asignará automáticamente el programa al nuevo participante.y.

Al crear un programa se especifica adicionalmente:

- **Demora de asignación en días.** Es el número de días después de los cuales se realiza la asignación. Por ejemplo, al añadir un nuevo empleado al portal y establecer el número 10, el sistema realizará la asignación del programa no en el momento de añadir al empleado, sino al décimo día.
- **Supervisor.** Es en realidad un observador, que tendrá acceso al progreso del programa en la pestaña Mis programas - Soy observador.

## Estados del programa

Los programas tienen los siguientes estados:

- Estado de publicación: publicado; borrador (guardado sin publicar).
- Estados de éxito de finalización: completado; no completado. Completado significa que todos los módulos están completados.
- Estados de asignación: autoasignación - inicio independiente de finalización; asignado - asignado por un moderador de la aplicación.

## Informes sobre resultados de finalización de programas

Los resultados de finalización de programas están disponibles para: moderadores, moderadores con derechos limitados y observadores del programa:

- Al observador: en la sección "Mis programas - Soy observador".
- Al moderador:
  - Al asignar el programa por el moderador: en la sección "Asignaciones - Resultados de programas" o en "Informes - Programas".
  - En autoasignación: en "Informes - Programas".

## Preguntas frecuentes sobre programas

“ ¿En qué se diferencia un curso de un programa?

Curso	Programa	
Módulos posibles	Lección, prueba, material	Lección, prueba, material, curso, evento
Secuencia de finalización	Finalización secuencial de un módulo a la vez	Finalización secuencial y paralela. Se pueden crear etapas, niveles para finalización secuencial de módulos