



eXeLearning es una herramienta libre y gratuita que permite crear recursos digitales de forma fácil con textos, imágenes, vídeos y actividades interactivas. Puedes publicar y compartir tus contenidos en distintos formatos y plataformas, mientras participas en un proyecto colaborativo que impulsa el software libre y la comunidad educativa.

Descargas

Accede a la última versión de

Ayuda

Consulta el Manual actualizado

Colabora

Únete a nuestra comunidad y

# eXeLearning

*Herramienta de autor de código abierto diseñada para docentes y diseñadores instruccionales que necesitan crear contenidos educativos digitales interactivos y Recursos Educativos Abiertos (REA). Permite generar materiales estructurados y profesionales sin conocimientos de programación, facilitando la exportación en formatos estándar como SCORM, IMS CP o HTML5 para su integración en plataformas LMS como Moodle o Canvas, garantizando la interoperabilidad y el control total sobre los archivos fuente.*

[Visitar Sitio Oficial](#) | [Preguntar a ChatGPT](#) | [Preguntar a Claude](#) | [Preguntar a Grok](#)

## Contenido del Dossier

- [Información de la Herramienta](#)
- [Consejos de Implantación](#)
- [Preguntas Frecuentes](#)
- [Contratos y Condiciones](#)

## INFORMACIÓN DE LA HERRAMIENTA

---

### Qué y para quién es

eXeLearning es una herramienta de autor de código abierto y gratuita diseñada para la creación de contenidos educativos digitales interactivos (Recursos Educativos Abiertos - REA). Está dirigida específicamente al sector docente, diseñadores instruccionales y departamentos de formación corporativa que necesitan generar materiales estructurados sin depender de conocimientos avanzados en programación HTML o XML. En el ámbito profesional, es el estándar para quienes buscan independencia de plataformas propietarias y desean que sus contenidos sean interoperables y reutilizables.

### Principal ventaja profesional

La capacidad de exportar contenidos en múltiples formatos estándar (como SCORM 1.2/2004, IMS CP o HTML5) que garantizan que el trabajo creado hoy sea compatible con casi cualquier LMS (Moodle, Canvas, Blackboard) o se pueda consultar offline, manteniendo siempre la propiedad y el control total sobre el archivo fuente (.elp).

### Para quién no es

No es la herramienta ideal para profesionales que buscan un diseño gráfico extremadamente vanguardista o efectos visuales de alta gama tipo "agencia de marketing", ni para quienes prefieren soluciones totalmente automatizadas basadas en plantillas cerradas de pago que no requieren ninguna curva de aprendizaje estructural.

### funcionalidades clave

- Creación de estructuras de contenidos mediante un árbol de navegación jerárquico.
- iDevices: Bloques de contenido preconfigurados (texto, actividades interactivas, juegos, cuestionarios de autoevaluación).
- Editor de texto enriquecido (TinyMCE) con soporte avanzado para fórmulas matemáticas mediante MathJax 4.0.
- Integración multimedia: Inserción de vídeos, audios, mapas mentales y elementos externos (H5P, Genially, GeoGebra).
- Gestión de metadatos: Catalogación bajo estándares educativos como LOM, LOM-es y Dublin Core.
- Personalización de estilos: Sistema de plantillas intercambiables para modificar la apariencia visual del recurso.

### Precios

- Versión gratuita: Es software libre bajo licencia GPL2+ (Open Source), totalmente funcional y sin limitaciones de uso, tiempo o número de proyectos.
- Rango de precios: 0€ (Sin costes de licencia).

### Perfil del usuario

- Centros educativos y universidades que apuestan por el software libre.
- Departamentos de Recursos Humanos y Formación que gestionan sus propios itinerarios en Moodle.
- Administraciones públicas para la creación de repositorios de materiales oficiales.
- Perfiles profesionales: Docentes, pedagogos, creadores de contenido e-learning y administradores de plataformas educativas.

### Nivel técnico requerido

- Nivel técnico para su uso: Bajo-Medio. Requiere familiaridad con editores de texto y estructuras lógicas de contenido.
- Nivel técnico para su instalación: Bajo para la versión de escritorio; Medio-Alto si se opta por el despliegue en servidor mediante Docker.
- Conocimientos necesarios: No requiere programación, aunque conocimientos básicos de HTML/CSS permiten una personalización avanzada.

### Ejemplos de uso profesional

- Creación de unidades didácticas interactivas para formación interna en empresas.
- Desarrollo de manuales de procedimientos técnicos exportables a formato ePub para lectura en tablets.
- Generación de paquetes SCORM para seguimiento de progreso del alumno en plataformas LMS.
- Elaboración de guías de formación continua que deben funcionar sin conexión a internet en zonas remotas.

### Uso y distribución

- Versión escritorio: Instalables nativos para Windows (.exe), Linux (.deb/ .rpm) y macOS (.dmg).
- Versión web: Posibilidad de instalación en servidor propio mediante Docker (soporta imágenes para amd64 y arm64).
- Versión online: Integrada en redes como Procomún (INTEF) y plataformas autonómicas españolas.

### Open source

Proyecto de código abierto coordinado e impulsado por organismos públicos españoles (Cedec-INTEF), con código fuente disponible para auditoría y desarrollo comunitario.

### Integraciones

- Facilidad de integración: No code para el uso de plugins; Full code para personalización del núcleo.
- Plugins nativos para Moodle: mod\_exescorm (seguimiento automático) y mod\_exeweb (visualización directa).
- Soporta la integración de contenidos externos mediante iFrames y códigos de inserción de herramientas como H5P, Canva o LearningApps.

### Notas finales

información legal, licencias , contratos

- Licencia: GNU GPL 2 o posterior. El usuario es dueño de los contenidos creados y tiene libertad para distribuir, modificar y copiar la herramienta.
- Propiedad Intelectual: El software pertenece a la comunidad y a los organismos impulsores, pero los derechos de autor de los contenidos generados corresponden íntegramente al creador.

### Otros

- Accesibilidad: La herramienta pone especial foco en cumplir con los estándares de accesibilidad web (WAI-ARIA).
- Comunidad: Existe una amplia red de soporte en español, incluyendo foros oficiales y grupos activos en Telegram.

### Para más información:

- Sitio web oficial: <https://exelearning.net>
- Descargas y versiones: <https://exelearning.net/descargas/>
- Manuales y ayuda: <https://exelearning.net/ayuda/>
- Github: <https://github.com/exelearning/itexe>

## CONSEJOS DE IMPLANTACIÓN

### Aplicación profesional

Empresas de formación, departamentos de RRHH, centros educativos y administraciones públicas. Se recomienda para proyectos con presupuestos optimizados que requieren independencia tecnológica y control total sobre el contenido. Es ideal para crear manuales técnicos, cursos de cumplimiento (compliance) y materiales de formación continua que deben integrarse en múltiples plataformas (Moodle, Canvas, Blackboard) o distribuirse sin conexión.

### Madurez digital requerida

- **Usuarios:** Nivel medio de competencia digital (manejo de editores de texto y estructuras jerárquicas). No requiere programación, pero sí lógica de organización de contenidos.
- **Empresa:** Debe contar con una infraestructura de alojamiento (LMS o servidor web) si desea realizar un seguimiento de los progresos.

### Plan orientativo de implantación

#### Pasos necesarios y estimaciones

- **Evaluación inicial (1 semana):** Inventario de contenidos existentes (PDF, PPT) y definición de la estructura jerárquica de los nuevos recursos (esencial para evitar retrabajo en eXeLearning).
- **Configuración inicial (1-2 días):** Instalación de la versión de escritorio en los equipos o despliegue de la versión web en servidor corporativo. Selección o creación de un "Estilo" (plantilla visual) alineado con la identidad corporativa.
- **Prueba de concepto / Piloto (2-3 semanas):** Creación de un micro-módulo para validar la exportación a SCORM 1.2 o 2004 y comprobar la correcta comunicación de calificaciones con el LMS de la empresa.
- **Despliegue y escalado (Continuo):** Producción masiva de contenidos y actualización de versiones.

### Necesidades de formación del equipo

Es vital formar a los creadores de contenido en el uso de **iDevices** (bloques de contenido), la gestión de **metadatos** para facilitar búsquedas futuras y las buenas prácticas de **accesibilidad** (etiquetas Alt, títulos descriptivos).

### Perfiles necesarios

- **Perfiles técnicos:** Administrador de LMS para la integración de paquetes SCORM. Perfil IT para despliegues en red si se usa la versión web/Docker.
- **Diseñadores Instruccionales:** Responsables de la estructura pedagógica y narrativa del contenido.
- **Expertos en la materia (SME):** Proporcionan el conocimiento técnico que se volcará en la herramienta.

### Retorno de la inversión (ROI)

- **Tiempos:** Reducción drástica del tiempo de actualización (se edita el archivo .elp y se resube el SCORM) frente a la dependencia de agencias externas.
- **KPIs:** Coste de licencia ahorrado (0€), tasa de finalización de cursos (engagement), tiempo medio de producción por módulo y compatibilidad multiplataforma (ahorro en adaptaciones).

### Otros

- **Interoperabilidad crítica:** Para un seguimiento fiable en Moodle, se recomienda exportar siempre como SCORM 1.2 (la versión más estable) y utilizar el plugin específico mod\_exescorm para habilitar la edición directamente desde el aula virtual.
- **Limitaciones de diseño:** Para acabados visuales de alta gama, se recomienda integrar elementos externos (H5P o Genially) mediante efectos de embebido, compensando la sobriedad nativa de la herramienta.
- **Accesibilidad:** eXeLearning genera automáticamente código que cumple con los estándares WAI-ARIA, facilitando el cumplimiento legal en materia de inclusión digital.

## PREGUNTAS FRECUENTES

---

### ¿Qué es eXeLearning y a quién está dirigido?

Es una herramienta de autor de código abierto diseñada para la creación de contenidos educativos digitales interactivos. Está dirigida principalmente a docentes, diseñadores instruccionales y departamentos de formación corporativa que necesitan generar materiales estructurados y recursos educativos abiertos (REA) sin conocimientos avanzados de programación.

### ¿Cuál es el coste de la licencia y si existe una versión gratuita?

eXeLearning es software libre bajo licencia GNU GPL2+, lo que significa que es totalmente gratuito. No tiene costes de adquisición, suscripción ni limitaciones en el número de proyectos o tiempo de uso, permitiendo su explotación profesional sin inversión en licencias.

### ¿Es eXeLearning código abierto y puedo acceder a su repositorio?

Sí, es un proyecto Open Source coordinado por organismos públicos como el INTEF. Su código fuente es auditable y está disponible para la comunidad en GitHub, lo que permite a las organizaciones personalizar el núcleo de la herramienta si cuentan con el equipo técnico necesario.

### ¿Cumple con la normativa española de accesibilidad y estándares educativos?

Sí, la herramienta pone especial foco en el cumplimiento de los estándares de accesibilidad web (WAI-ARIA). Además, permite la gestión de metadatos bajo estándares educativos vigentes en España como LOM-es y Dublin Core, asegurando la catalogación oficial de los contenidos.

### ¿Cómo garantiza eXeLearning la interoperabilidad con plataformas como Moodle?

Garantiza la compatibilidad mediante la exportación de contenidos en formatos estándar de la industria e-learning, como SCORM 1.2, SCORM 2004 e IMS CP. Esto permite que los materiales creados sean integrados y trazables en LMS como Moodle, Canvas o Blackboard.

### ¿Qué niveles de seguridad y privacidad ofrece la herramienta?

Al ser una aplicación que se ejecuta principalmente de forma local (escritorio), la privacidad es máxima: los datos y contenidos permanecen en el equipo del autor hasta que decide publicarlos. No depende de una nube propietaria, lo que elimina el riesgo de acceso de terceros a materiales confidenciales en fase de desarrollo.

### ¿Qué requisitos técnicos se necesitan para su instalación y uso?

Para el uso general se requiere un nivel técnico bajo-medio, similar al manejo de un procesador de textos. Dispone de instaladores nativos para Windows, Linux y macOS. Para entornos corporativos avanzados, también permite el despliegue en servidores mediante contenedores Docker.

### ¿Permite integrar contenidos externos como vídeos o ejercicios de otras plataformas?

Sí, cuenta con iDevices específicos para la integración de vídeos, audios y elementos externos mediante código embebido o iFrames. Es compatible con la inserción de recursos de H5P, Genially, Canva, GeoGebra y LearningApps, funcionando como un eje integrador de contenidos.

### ¿Es posible utilizar los contenidos creados sin conexión a internet?

Sí, una de sus ventajas profesionales es la capacidad de exportar contenidos en formato HTML5 o ePub3, lo que permite la consulta de los materiales en dispositivos móviles o equipos de escritorio sin necesidad de conectividad activa, ideal para entornos con infraestructuras limitadas.

### ¿Quién es el propietario de los derechos de autor de lo generado con la herramienta?

Los derechos de autor de los contenidos generados corresponden íntegramente al creador del recurso. eXeLearning proporciona la tecnología bajo licencia libre, pero no reclama ninguna propiedad sobre el trabajo intelectual resultante almacenado en los archivos fuente (.elp).

## CONTRATOS Y CONDICIONES

---

### Principales recomendaciones

- Al ser una herramienta de escritorio o gestionada en servidor propio, la empresa es la única responsable de la seguridad de la instalación y de los datos introducidos.
- Se recomienda establecer una política de propiedad intelectual clara para los autores de los contenidos, ya que la herramienta no gestiona derechos de autor de forma automática.
- Verifique siempre la accesibilidad de los contenidos generados (WAI-ARIA) antes de su publicación para cumplir con la normativa de accesibilidad del sector público y grandes empresas (RD 1112/2018).
- Antes de integrar contenidos de terceros (YouTube, H5P o Genially) mediante iFrames, asegúrese de que la compartición es lícita y no vulnera derechos de propiedad de terceros.

### Privacidad y protección de datos

#### (Responsabilidades)

La empresa que instala eXeLearning actúa como Responsable del Tratamiento de los datos de los autores. Si los contenidos se exportan a un LMS (como Moodle), el tratamiento de los datos de los alumnos recae sobre dicha plataforma, no sobre eXeLearning.

#### (Ubicación de los datos)

Local. Al ser software de escritorio o autohospedado, los datos no se envían a servidores del fabricante. La ubicación de los datos depende íntegramente de la infraestructura de la empresa.

#### (Transferencia internacional)

No existen de forma nativa. Al no ser un modelo SaaS (Software como Servicio), no hay flujo de datos hacia terceros países a menos que la empresa configure un servidor fuera de la UE.

#### (Derechos ARCO)

Debe gestionarlos la empresa directamente en su repositorio de archivos o en el LMS donde aloje el contenido, ya que el software solo genera los paquetes de datos (.elp, .zip).

### Propiedad intelectual

- propiedad de datos: Los datos y archivos fuente (.elp) son propiedad exclusiva de la entidad que los crea. No existe reserva de derechos por parte de los desarrolladores del software.
- propiedad del resultado/procesamiento/propiedad intelectual: Los contenidos exportados (SCORM, HTML5) pertenecen al autor. El software se distribuye bajo licencia GNU GPL v2 (o posterior), lo que obliga a compartir las mejoras del código del programa si se redistribuyen, pero no afecta a la propiedad de los contenidos creados con él.

### Usos y prohibiciones

- usos prohibidos: No se permite la redistribución del software eliminando la licencia original GNU GPL o ocultando su código fuente.
- usos admitidos: Uso comercial de los materiales generados, modificación del código fuente para adaptarlo a necesidades corporativas y distribución libre de los recursos educativos creados.

### Seguridad y certificaciones

#### (Seguridad)

Al ser código abierto (Open Source), el código es auditable por cualquier departamento de IT para garantizar la ausencia de puertas traseras. La seguridad de la ejecución depende de la actualización de la versión instalada y del entorno del servidor.

#### (Certificaciones)

Cumple con estándares internacionales de interoperabilidad educativa: SCORM 1.2, SCORM 2004 e IMS Content Packaging.

### Otros

Es fundamental recalcar que, aunque el software es gratuito, el cumplimiento del RGPD en los contenidos (por ejemplo, si se incluyen videos de empleados o nombres reales en ejercicios) es responsabilidad del creador del contenido, no del proyecto eXeLearning.

### Fuentes consultada:

- [Licencia GNU GPL v2 en GitHub](#)
- [Web oficial eXeLearning - Sección Ayuda](#)

- [Repositorio de código oficial](#)
- [Avisos legales INTEF \(Coordinador del proyecto\)](#)

**Para más información y herramientas:**

Explora look4.tools para descubrir las mejores soluciones tecnológicas del mercado.

[Inicio](#) [Todas las herramientas](#) [Categorías](#)

Este documento ofrece recomendaciones generadas mediante análisis humano y sistemas de IA automatizados. La información tiene carácter meramente informativo y no constituye asesoramiento legal, profesional ni garantía de resultados. Las marcas, logotipos y nombres comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios y se utilizan únicamente con fines identificativos.