

## 1. PLANIFICACION DE LAS ENSEÑANZAS

### 1.1. Estructura de la enseñanza y descripción del plan de estudios

TIPO DE MATERIA		Nº créditos ECTS
Ob	Obligatorias	30
Op	Optativas	0
PE	Prácticas externas (si son obligatorias)	0
TFT	Trabajo Fin de Título (obligatorio en Máster)*	30
CRÉDITOS TOTALES		60

\* Prácticas en empresa + TFT como memoria de prácticas (18 ECTS + 12 ECTS) / Trabajo Fin de Título (30 ECTS): Existe la opción de realizar prácticas en empresas o instituciones en vez de elaborar el Trabajo de Fin de Título de 30 ECTS. Corresponderían 18 ECTS a las prácticas en empresas o instituciones y 12 ECTS al Trabajo de Fin de Título, concebido fundamentalmente como memoria académica de la fase de prácticas. Quienes no realicen prácticas, deberán elaborar un trabajo final más exhaustivo o, en su defecto, una experiencia de implantación de eLearning en una institución o empresa, de la que se ofrecerá un informe completo, con un valor académico de 30 ECTS.

### 5.2. Relación de módulos, materias y asignaturas del plan de estudios:

Módulos	ECTS	Materias / asignaturas	ECTS	Tipo	Semestre
Modulo A. Didáctica y comunicación en eLearning	9	A1. Uso didáctico de las herramientas aplicables a la formación online	6	Ob	S1
		A2. Estrategias avanzadas de comunicación y tutoría: TOL 2.0	3	Ob	S1
Módulo B. Interacción persona-ordenador y sistemas de gestión del aprendizaje	6	B1. sistemas de gestión del aprendizaje: plataformas, campus virtuales y nuevas tendencias	4	Ob	S1
		B2. Personal Learning Environment	2	Ob	S1
Módulo C. Catalogación, gestión y búsqueda de la información en e-Learning	3	C1. Catalogación, gestión y búsqueda de la información en e-Learning	3	Ob	S1
Módulo D. Diseño avanzado y control de calidad en e-learning	6	D1. Diseño y gestión de proyectos de eLearning	2	Ob	S1
		D2. Evaluación y gestión de la calidad	2	Ob	S1
		D3. Caso de estudio: el eLearning en la Administración Pública	2	Ob	S1
Módulo E. Legislación sobre	3	E1. Legislación sobre calidad en eLearning	3	Ob	S1

calidad en eLearning					
Seminarios monográficos avanzados sobre e-learning	3	Seminarios monográficos avanzados sobre e-learning	3	Ob	S2
Prácticas en empresa + memoria de prácticas / Trabajo Fin de Título	30	Prácticas en empresa + memoria de prácticas / Trabajo Fin de Título	30	TFT	S2

### 5.3. Contribución de las materias al logro de las competencias del título:

MATERIAS	CB1	CB2	CB3	CB4	CB5	CG1	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CE7	CE8	CE9	CE10
A1. Uso didáctico de las herramientas aplicables a la formación online			X	X		X	X							X	X	
A2. Estrategias avanzadas de comunicación y tutoría: TOL 2.0			X	X	X	X			X							
B1. Sistemas de gestión del aprendizaje: plataformas, campus virtuales y nuevas tendencias			X	X		X		X								
B2. Personal Learning Environment	X		X	X		X		X								
C1. Catalogación, gestión y búsqueda de la información en e-Learning			X	X	X	X				X						
D1. Diseño y gestión de proyectos de eLearning			X	X	X	X					X					
D2. Evaluación y gestión de la calidad			X	X	X	X						X				
D3. Caso de estudio: el eLearning en la Administración Pública		X		X		X		X	X		X		X			
E1. Legislación				X		X						X				

sobre calidad en eLearning																	
Seminarios monográficos avanzados sobre e-learning			X	X	X	X	X	X	X		X		X	X	X		
Prácticas en empresa + memoria de prácticas / Trabajo Fin de Título	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

#### 5.4. Organización temporal de asignaturas:

PRIMER SEMESTRE (S1)			SEGUNDO SEMESTRE (S2)		
Asignatura	Tipo	ECTS	Asignatura	Tipo	ECTS
A1. Uso didáctico de las herramientas aplicables a la formación online	Ob	6	Seminarios monográficos avanzados sobre e-learning	Ob	3
A2. Estrategias avanzadas de comunicación y tutoría: TOL 2.0	Ob	3	Prácticas en empresa + memoria de prácticas / Trabajo Fin de Título	TFT	30
B1. sistemas de gestión del aprendizaje: plataformas, campus virtuales y nuevas tendencias	Ob	4			
B2. Personal Learning Environment	Ob	2			
C1. Catalogación, gestión y búsqueda de la información en e-Learning	Ob	3			
D1. Diseño y gestión de proyectos de eLearning	Ob	2			
D2. Evaluación y gestión de la calidad	Ob	2			
D3. Caso de estudio: el eLearning en la Administración Pública	Ob	2			
E1. Legislación sobre calidad en eLearning	Ob	3			
Total ECTS		27			33

## MODELO FICHA MATERIAS/ASIGNATURAS EN TÍTULO PROPIO

**MATERIA:** A1. Uso didáctico de las herramientas aplicables a la formación online

Módulo al que pertenece: Modulo A. Didáctica y comunicación en eLearning

Tipo: Obligatoria

ECTS: 6

Semestre: S1

Lenguas en las que se imparte: Español

Modalidad de enseñanza: *Online* (a distancia)

### COMPETENCIAS:

**Básicas / Generales / Transversales:**

#### Competencias Básicas

CB3. Los estudiantes serán capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB4. Los estudiantes sabrán comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

#### Competencias generales:

CG1. Los estudiantes adquirirán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la aplicación del *eLearning* en cualquier contexto y ámbito de aplicación.

#### **Específicas:**

CE1. Adquirir un conocimiento y habilidades de uso avanzado de las herramientas *Software* para la creación de contenidos y la gestión social de la interacción.

CE8. Valorar las potencialidades de la filosofía “*open*” aplicada a la formación online: *Open Knowledge, Open Source, Open Courseware*.

CE9. Conocer las últimas tendencias relacionadas con las tecnologías, métodos y soportes para el aprendizaje *online*.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:

- Iniciarse en el uso, desde el rol de docente, de la plataforma Moodle como ejemplo de LMS Open Source.
- Conocer las herramientas para el seguimiento y evaluación de los alumnos y sus aprendizajes.
- Profundizar en el uso de las redes sociales y las herramientas 2.0 desde un punto de vista aplicado a la educación.
- Aplicar conocimientos y experiencias con las redes sociales para proponer soluciones a problemas reales.
- Conocer los tipos de herramientas *Open Source* existentes para la creación de contenidos digitales.
- Adquirir las bases para crear contenidos digitales con fines estratégicos tanto en el ámbito profesional como académico.

### BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:

En este módulo se estudiarán en profundidad diferentes herramientas cuyo uso puede aplicarse a la formación online. Se profundizará en el uso de Moodle, haciendo especial hincapié en su uso docente, se trabajará con redes sociales y herramientas 2.0 y su aplicación al ámbito educativo y, por último, se aprenderá a manejar diferentes herramientas de creación de contenidos digitales. El objetivo es proporcionar una formación avanzada en el uso de dichas herramientas y establecer las bases para que el tutor sea capaz de trabajar con otras aplicaciones.

**OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)**

## CONTENIDOS

### 1. Moodle

- La configuración de un curso en Moodle: bloques, roles.
- Los recursos en Moodle: edición, subida de archivos.
- La creación de actividades: cuestionarios, tareas y base de datos.
- Seguimiento y evaluación de los participantes: el calificador.
- Herramientas de comunicación: foro, chat, mensajería.

### 2. Redes sociales y herramientas 2.0

- Aprendizaje en redes sociales: compartir, discutir, construir.
- Redes sociales y seguridad: privacidad en la red.
- Desarrollo de iniciativas formativas apoyadas en el uso de redes sociales y herramientas 2.0.

### 3. Creación de contenidos digitales

- Tipos de herramientas *Open Source* para el desarrollo de contenidos digitales.
- Derechos de autor: el uso de las licencias Creative Commons.
- Elección y uso de la mejor herramienta para resolver un problema formativo planteado.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad Formativa		Horas de dedicación presencial del estudiante		Horas de trabajo personal del estudiante		Porcentaje de presencialidad
Actividades introductorias		0		20		0%
Lectura y estudio de materiales didácticos		0		15		0%
Actividades de interacción y trabajo en grupo		0		30		0%
Foros de discusión		0		10		0%
Tareas individuales y actividades de evaluación		0		45		0%
Resolución de problemas		0		15		0%
Estudios de caso		0		15		0%
Total Horas	150	Total horas Presenciales	0	Total Horas Trabajo Autónomo	150	0%

## SISTEMAS DE EVALUACION

Prueba de evaluación	Ponderación máxima	Ponderación mínima
Participación en foros	10%	10%
Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo	40%	40%
Realización de actividades individuales, proyectos e informes	40%	40%
Resolución de casos de estudio	10%	10%

**MATERIA:** A2. Estrategias avanzadas de comunicación y tutoría: TOL 2.0  
**Módulo al que pertenece:** Modulo A. Didáctica y comunicación en eLearning  
**Tipo:** Obligatoria  
**ECTS:** 3  
**Semestre:** S1  
**Lenguas en las que se imparte:** Español  
**Modalidad de enseñanza:** *Online* (a distancia)

**COMPETENCIAS:**

**Competencias básicas:**

CB3. Los estudiantes serán capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB4. Los estudiantes sabrán comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB5. Los estudiantes poseerán las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

**Competencias generales:**

CG1. Los estudiantes adquirirán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la aplicación del *eLearning* en cualquier contexto y ámbito de aplicación.

**Específicas:**

CE3: Adquirir estrategias metodológicas avanzadas para el desarrollo de iniciativas formativas de calidad.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:**

1. Profundizar en los conceptos de didáctica y metodología aplicada a situaciones de formación en red, conociendo las fases de desarrollo de las actividades formativas y aplicando estrategias adecuadas de planificación y organización didáctica de los espacios educativos virtuales.
2. Poner en práctica las habilidades de comunicación necesarias para la moderación, el liderazgo y la dinamización del aprendizaje, en diferentes situaciones.
3. Valorar las funciones del tutor online como elemento de calidad en estas iniciativas formativas.
4. Hacer un uso adecuado de las herramientas de comunicación y colaboración, valorando críticamente sus posibilidades en diferentes situaciones de aprendizaje y elaborando estrategias de intervención didáctica.
5. Aplicar patrones pedagógicos como metodología avanzada para la formalización de experiencia y conocimiento aplicados a la tutoría en contextos virtuales.
6. Establecer las relaciones y aportaciones entre redes sociales y el *e-Learning 2.0*.

**BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:**

La monitorización del proceso formativo es la clave del éxito en toda actividad formativa online. Por ello, en la primera parte del módulo, la tutoría adquiere un peso específico fundamental, puesto que representa la mejor garantía de que se logran los objetivos preestablecidos en cualquier iniciativa que se planifique en *e-Learning*. El diseño de un plan de acción *tutorial on-line* en todas sus dimensiones (curricular, personal y psicopedagógica) y las técnicas para el correcto desarrollo del mismo, es el objeto de estudio fundamental de esta unidad. Entre estas técnicas destaca la formación del tutor como comunicador y se tratarán los aspectos facilitadores y las dificultades para la comunicación.

En la segunda parte del módulo nos centraremos en el hecho de que los entornos formativos evolucionan al mismo ritmo en que lo hace la web, por lo que es conveniente conocer las tendencias que se debaten en la actualidad sobre educación expandida y reflexionar sobre las posibilidades educativas de las redes sociales que conforman el denominado *e-Learning 2.0*. Además, y como elemento transversal a todo el módulo, se introducirá a los estudiantes en el uso de patrones pedagógicos aplicados a la formación *online*. Esta metodología constituye un elemento avanzado de reflexión y reutilización de buenas prácticas y permite al futuro docente virtual desarrollar habilidades de gestión del conocimiento aplicado al factor humano en el *eLearning*.

**OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)**

<p><b>CONTENIDOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El papel del tutor en el <i>eLearning</i>.</li> <li>- El diseño del plan de acción tutorial <i>online</i>.</li> <li>- La comunicación en <i>eLearning</i>: elementos facilitadores y dificultades.</li> <li>- Comunidades y redes sociales.</li> <li>- Educación expandida.</li> <li>- <i>eLearning 2.0</i>.</li> <li>- Patrones pedagógicos aplicados a la docencia en formación virtual.</li> </ul>
---

**ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Actividad Formativa	Horas de dedicación presencial del estudiante	Horas de trabajo personal del estudiante	Porcentaje de presencialidad			
Actividades introductorias	0	2	0%			
Lectura y estudio de materiales didácticos	0	10	0%			
Actividades de interacción y trabajo en grupo	0	5	0%			
Foros de discusión	0	25	0%			
Tareas individuales y actividades de evaluación	0	20	0%			
Resolución de problemas	0	5	0%			
Estudios de caso	0	5	0%			
Tutorías	0	3	0%			
Total Horas	75	Total horas Presenciales	0	Total Horas Trabajo Autónomo	75	0%

**SISTEMAS DE EVALUACION**

Prueba de evaluación	Ponderación máxima	Ponderación mínima
Participación en foros	15%	15%
Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo	25%	25%
Participación y desarrollo de actividades de tutoría online	20%	20%
Pruebas de seguimiento	10%	10%
Realización de actividades individuales, proyectos e informes	15%	15%
Resolución de casos de estudio	15%	15%

**MATERIA:** B1. Sistemas de gestión del aprendizaje: plataformas, campus virtuales y nuevas tendencias  
 Módulo al que pertenece: Módulo B. Interacción persona-ordenador y sistemas de gestión del aprendizaje  
 Tipo: Obligatoria  
 ECTS: 4  
 Semestre: S1  
 Lenguas en las que se imparte: Español  
 Modalidad de enseñanza: *Online* (a distancia)

**COMPETENCIAS:****Básicas / Generales / Transversales:****Competencias Básicas**

CB3. Los estudiantes serán capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB4. Los estudiantes sabrán comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

**Competencias generales:**

CG1. Los estudiantes adquirirán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la aplicación del *eLearning* en cualquier contexto y ámbito de aplicación.

**Específicas:**

CE2. Conocer y explotar al máximo las posibilidades de los ecosistemas de gestión del aprendizaje más avanzados.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:**

- Ser capaz de establecer y valorar los criterios adecuados para la valoración de entornos virtuales de aprendizaje y materiales didácticos multimedia sobre usabilidad, funciones, etc. Poder aplicar esos criterios a la realización de MDM.
- Conocer las nuevas herramientas y los nuevos entornos tecnológicos con influencia en los próximos años y en donde es previsible que se desarrolle la formación del inmediato futuro y tener criterios para su valoración y análisis.
- Poder debatir sobre los entornos emergentes en relación a los/nuestros ecosistemas educativos como son “m-learning”, PLN, MOOC, mundos virtuales, Internet de las cosas, etc.
- Trabajar de manera más eficiente de manera colaborativa, mejorando los conocimientos tanto en métodos como en uso de tecnologías.

**BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:**

- Introducción explicativa del módulo.
- Introducción al conocimiento de la Web 2.0 y sus herramientas
- Interacción persona-ordenador: indicadores de usabilidad, análisis y valoración de material didáctico multimedia; la Webquest como ejemplificación de material didáctico multimedia;
- Realidad aumentada y códigos QR para el aprendizaje.
- Otros entornos y tendencias: PDI; MUVÉs; geotagging; “Mobile learning” y BYOD; cloud, computación en la nube y entornos colaborativos; IoT, Internet de las cosas; smart cities; e-health; nuevos dispositivos, nuevas interfaces, nuevos usos; serious games y gamificación; learning analytics y big data; PLE, entornos personales de aprendizaje; MOOCs.
- Ayuda para la organización del trabajo grupal.

**OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)**

Como requisito previo son necesarios los propios de los módulos de introducción en el Máster y conocimiento de los entornos de aprendizaje.

La comunicación con los tutores se podrá efectuar por los medios tradicionales que son el correo y los foros de la plataforma y, también, se establecerá como medios más inmediatos un chat conectado exteriormente con el tutor y mediante Google + (Hangouts), a través de un círculo específico para el Máster.

Estableceremos un horario formalizado de contacto presencial mediante videoconferencia (Google+) para realizar las tutorías.

**CONTENIDOS**

- Guía del módulo e Introducción explicativa.
- Material bibliográfico y webgráfico sobre Web 2.0 y sus herramientas (se concretará el más actualizado en el momento de impartición).
- Análisis y valoración de materiales didácticos multimedia y entornos virtuales de aprendizaje (y otros documentos relacionados).
- Material de apoyo:
  - Webquest en detalle y sencilla comprensión (y otros documentos relacionados).



- Cuestiones técnicas sobre Webquest.
- Tesis: "La Webquest en el Espacio Europeo de Educación Superior"
- Guía metodológica y técnica sobre trabajo colaborativo.
- Presentación técnico-práctica sobre Realidad Aumentada, Aumentaty y códigos QR.
- Material diverso sobre Mobile learning, PLN, Mooc, etc.
- Bibliografía y referencias generales.

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad Formativa	Horas de dedicación presencial del estudiante		Horas de trabajo personal del estudiante		Porcentaje de presencialidad
Actividades introductorias	0		6		0%
Lectura y estudio de materiales didácticos	0		30		0%
Actividades de interacción y trabajo en grupo	0		30		0%
Foros de discusión	0		10		0%
Tareas individuales y actividades de evaluación	0		16		0%
Tutorías	0		2		0%
Videoconferencias	0		6		0%
Total Horas	100 (4 ECTS)	Total horas Presenciales	0	Total Horas Trabajo Autónomo	100
0%					

#### SISTEMAS DE EVALUACION

Prueba de evaluación	Ponderación máxima	Ponderación mínima
Participación en foros	20%	20%
Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo	50%	50%
Participación y desarrollo de actividades de tutoría online	10%	10%
Realización de actividades individuales, proyectos e informes	20%	20%

**MATERIA:** B2. Personal Learning Environment

Módulo al que pertenece: Módulo B. Interacción persona-ordenador y sistemas de gestión del aprendizaje

Tipo: Obligatoria

ECTS: 2

Semestre: S1

Lenguas en las que se imparte: Español

Modalidad de enseñanza: *Online* (a distancia)

#### COMPETENCIAS:

**Básicas / Generales / Transversales:**

##### Competencias Básicas

CB1. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB3. Los estudiantes serán capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB4.Los estudiantes sabrán comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

**Competencias generales:**

CG1.Los estudiantes adquirirán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la aplicación del *eLearning* en cualquier contexto y ámbito de aplicación.

**Específicas:**

CE2. Conocer y explotar al máximo las posibilidades de los ecosistemas de gestión del aprendizaje más avanzados.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:**

Los estudiantes podrán identificar y analizar los componentes de un Entorno Personalizado de Aprendizaje y sus implicaciones en distintos contextos y modalidades de aprendizaje. Conocerán los principales modelos de Entorno Personalizado de Aprendizaje presentes en la literatura académica. Podrán configurar espacios de aprendizaje compartidos, que podrán integrarse en su propio Entorno Personalizado de Aprendizaje y participar a través de los mismos en actividades colaborativas. Podrán representar gráficamente su Entorno Personalizado de Aprendizaje.

**BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:**

Los Entornos Personales de Aprendizaje (EPA) conllevan un cambio desde el modelo monolítico y centrado en la institución de los Entornos de Virtuales de Aprendizaje (EVA) hacia otro modelo más heterogéneo y abierto. Este módulo explora este concepto a través de la revisión de las principales tendencias identificadas en la literatura académica, centrándonos en los beneficios y las oportunidades que la utilización de herramientas y servicios *eLearning* 2.0 puede ofrecer desde el punto de vista del aprendizaje.

**OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)**

Dado el carácter de contenidos de este módulo, se solicitará a los estudiantes que participen en actividades con cuentas de servicios externos al aula virtual en la que se desarrolla la titulación.

**CONTENIDOS**

Las tendencias actuales en el ámbito de la tecnología educativa indican que la Web 2.0 y los servicios de red social tienen el potencial de cambiar las estructuras de entrega, las opciones de interacción y las perspectivas pedagógicas, con la interacción entre los estudiantes como ejemplo de unos entornos de aprendizaje centrados en el estudiante. Los Entornos Personales de Aprendizaje (EPA) integran en una misma área diversos servicios y canales de información que facilitan el aprendizaje personal y fomentan la organización del aprendizaje más allá de las aulas y las experiencias puramente académicas.

Concebir el aprendizaje mediado por la tecnología desde la perspectiva de los Entornos Personales de Aprendizaje (EPA) nos conduce a asumir unos planteamientos básicos sobre el papel de las herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los entornos de aprendizaje abandonan la metáfora del aula virtual para abarcar toda la potencialidad brindada por un nuevo escenario digital donde convergen todo tipo de medios y ámbitos. Frente a la estructura clásica de un plan de estudios, organizado en cursos y asignaturas, se contraponen un itinerario personal, donde lo que cobra protagonismo es la construcción paulatina de redes de aprendizaje y la consolidación de estrategias cognitivas. El concepto de PLE aporta un marco de reflexión sobre el valor de sistematizar y promover la construcción, por parte de cada persona, de su propio entorno personal para aprender, entorno que reelaborará a lo largo de su vida en función de sus necesidades e intereses.

**ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Actividad Formativa	Horas de dedicación presencial del estudiante	Horas de trabajo personal del estudiante	Porcentaje de presencialidad
Actividades introductorias	0	2	0%
Lectura y estudio de materiales didácticos	0	10	0%
Actividades de interacción y trabajo en grupo	0	15	0%
Foros de discusión	0	10	0%
Tareas individuales y actividades de evaluación	0	5	0%
Resolución de problemas	0	5	0%
Videoconferencias	0	3	0%

Total Horas	50 (2 ECTS)	Total horas Presenciales	0	Total Horas Trabajo Autónomo	50	0%
<b>SISTEMAS DE EVALUACION</b>						
Prueba de evaluación			Ponderación máxima		Ponderación mínima	
Participación en foros			40%		40%	
Participación en actividades de interacción y trabajo en grupo			60%		60%	

**MATERIA:** C1. Catalogación, gestión y búsqueda de la información en e-Learning

Módulo al que pertenece: Módulo C. Catalogación, gestión y búsqueda de la información en e-Learning

Tipo: Obligatoria

ECTS: 3

Semestre: S1

Lenguas en las que se imparte: Español

Modalidad de enseñanza: *Online* (a distancia)

**COMPETENCIAS:**

**Básicas / Generales / Transversales:**

**Competencias Básicas**

CB3. Los estudiantes serán capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB4. Los estudiantes sabrán comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB5. Los estudiantes poseerán las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

**Competencias generales:**

CG1. Los estudiantes adquirirán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la aplicación del *eLearning* en cualquier contexto y ámbito de aplicación.

**Específicas:**

CE4. Conocer y utilizar con gran destreza herramientas de gestión de la información y repositorios de contenidos formativos.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:**

Al término del módulo el estudiante sabrá:

- Appreciar la diferencia de las principales especificaciones y estándares para el e-Learning.
- Profundizar en el concepto de *metadato* y en las categorías de metadatos.
- Conocer diversas propuestas para el diseño de objetos de aprendizaje y herramientas para su creación.
- Experimentar con la creación de objetos de aprendizaje y de sus correspondientes metadatos.
- Conocer instrumentos de evaluación de objetos de aprendizaje y distinguir criterios para valorar su calidad.
- Conocer diversos repositorios de almacenamiento de objetos de aprendizaje y su forma de gestionar los recursos.
- Experimentar la gestión de objetos de aprendizaje a través de repositorios.
- Valorar las posibilidades y limitaciones del uso de repositorios de objetos de aprendizaje.

**BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:**

Las bibliotecas de objetos de aprendizaje digitales son de gran utilidad en la construcción de cursos en entornos de formación no presencial. Este módulo profundiza en el funcionamiento de estas bibliotecas, también llamadas repositorios, para entender sus particularidades y aprovechar sus beneficios. El módulo permite, además, conocer las características y experimentar la creación de los objetos de aprendizaje, promoviendo que su contenido sea de calidad con la ayuda de herramientas y estrategias para su evaluación.

**OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)**

Para la realización del módulo los alumnos tendrán que mostrar las siguientes actitudes y aptitudes:

- Participación activa y significativa en los foros de debate.
- Capacidad de síntesis y análisis.
- Ayuda a los compañeros en la adquisición de conocimientos.
- Establecimiento del trabajo en equipo y dinámica colaborativa.
- Realización de las actividades individuales y/o grupales.

**CONTENIDOS**

- Objetos de aprendizaje.
- Repositorios.
- Estándares y especificaciones.
- Instrumentos de evaluación de objetos de aprendizaje.

**ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Actividad Formativa		Horas de dedicación presencial del estudiante		Horas de trabajo personal del estudiante		Porcentaje de presencialidad
Actividades introductorias		0		1		0%
Lectura y estudio de materiales didácticos		0		4		0%
Actividades de interacción y trabajo en grupo		0		15		0%
Foros de discusión		0		15		0%
Tareas individuales y actividades de evaluación		0		40		0%
Total Horas	75 (3ECTS)	Total horas Presenciales	0	Total Horas Trabajo Autónomo	75	0%

**SISTEMAS DE EVALUACION**

Prueba de evaluación	Ponderación máxima	Ponderación mínima
Participación en foros	20%	20%
Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo	35%	35%
Realización de actividades individuales, proyectos e informes	45%	45%

**MATERIA:** D1. Diseño y gestión de proyectos de eLearning

Módulo al que pertenece: Módulo D. Diseño avanzado y control de calidad en e-learning

Tipo: Obligatoria

ECTS: 2

Semestre: S1

Lenguas en las que se imparte: Español

Modalidad de enseñanza: *Online* (a distancia)

**COMPETENCIAS:**

**Básicas / Generales / Transversales:**

### Competencias Básicas

CB3. Los estudiantes serán capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB4. Los estudiantes sabrán comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB5. Los estudiantes poseerán las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

### Competencias generales:

CG1. Los estudiantes adquirirán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la aplicación del *eLearning* en cualquier contexto y ámbito de aplicación.

#### **Específicas:**

CE5. Diseñar y gestionar proyectos formativos y de investigación en línea.

#### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:**

- Adquirir las principales nociones estratégicas para el desarrollo de proyectos de eLearning.
- Conocer problemas y variables a tener en cuenta a la hora de planificar una acción formativa o un proyecto de investigación en eLearning.
- Adquirir competencias básicas en el desarrollo de patrones pedagógicos aplicados al diseño instructivo.
- Diseñar iniciativas formativas según las nociones practicadas a lo largo del módulo.
- Diseñar proyectos de investigación según las nociones practicadas a lo largo del módulo.

#### **BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:**

El correcto diseño de proyectos de eLearning resulta crucial para el éxito de las iniciativas de formación e investigación en línea. Conocer las principales estrategias para su desarrollo y saber qué elementos entran en juego a la hora de planificar una acción formativa o un proyecto de investigación permitirán al coordinador de la iniciativa, a los investigadores, docentes y tutores *online* mantener el seguimiento del proyecto y ser capaz de incorporar, cuando la situación lo requiera, los elementos de apoyo y refuerzo para minimizar o incluso prevenir las dificultades en el proceso de su ejecución. En este módulo los estudiantes aprenderán a diseñar y a gestionar iniciativas de formación y de investigación en línea aplicando la metodología de patrones.

#### **OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)**

Es requisito previo un buen conocimiento de los contenidos impartidos en los módulos anteriores del máster.

El docente se coordinará con los alumnos a través de la plataforma de aprendizaje (foros y mensajería interna) y planteará según las circunstancias de desarrollo del módulo momentos de comunicación sincrónica por videoconferencia.

#### **CONTENIDOS**

- Guía del módulo e introducción explicativa
- Documentos de estudio (materiales teóricos y didácticos desarrollados para el módulo e indicaciones bibliográficas)
- Documentos de trabajo (plantillas y modelos de diseño de iniciativas formativas y proyectos de investigación en eLearning)

#### **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Actividad Formativa	Horas de dedicación presencial del estudiante	Horas de trabajo personal del estudiante	Porcentaje de presencialidad
Actividades introductorias	0	1	0%
Lectura y estudio de materiales didácticos	0	6	0%
Actividades de interacción y trabajo en grupo	0	10	0%
Foros de discusión	0	12	0%
Tareas individuales y actividades de evaluación	0	5	0%
Resolución de problemas	0	3	0%

Estudios de caso		0		10		0%
Exposiciones		0		1		0%
Tutorías		0		1		0%
Videoconferencias		0		1		0%
Total Horas	50 (2 ECTS)	Total horas Presenciales	0	Total Horas Trabajo Autónomo	50	0%
<b>SISTEMAS DE EVALUACION</b>						
Prueba de evaluación			Ponderación máxima		Ponderación mínima	
Participación en foros			25%		25%	
Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo			25%		25%	
Participación y desarrollo de actividades de tutoría online			10%		10%	
Realización de actividades individuales, proyectos e informes			20%		20%	
Resolución de casos de estudio			20%		20%	

**MATERIA:** D2. Evaluación y gestión de la calidad

Módulo al que pertenece: Módulo D. Diseño avanzado y control de calidad en e-learning

Tipo: Obligatoria

ECTS: 2

Semestre: S1

Lenguas en las que se imparte: Español

Modalidad de enseñanza: *Online* (a distancia)

**COMPETENCIAS:**

**Básicas / Generales / Transversales:**

**Competencias Básicas**

CB3. Los estudiantes serán capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB4. Los estudiantes sabrán comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

**Competencias generales:**

CG1. Los estudiantes adquirirán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la aplicación del *eLearning* en cualquier contexto y ámbito de aplicación.

**Específicas:**

CE6. Adquirir un conocimiento exhaustivo de los sistemas más adecuados para la evaluación integral y la gestión de la calidad de los procesos formativos *online*, así como sobre los aspectos jurídicos y de propiedad intelectual aplicables al *eLearning*.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:**

- Analizar los estándares de calidad en un proceso formativo online
- Diseñar algún sistema de e-evaluación orientada al e-aprendizaje, con el apoyo de herramientas específicas.
- A partir de criterios de evaluación específicos, diseñar instrumentos de recogida de datos con el apoyo en plataforma LMS.

<b>BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El contenido se centrará en el marco teórico de la “e-evaluación orientada al e-aprendizaje”: Conceptos básicos.</li> <li>• Procedimientos de evaluación sistemática del aprendizaje: objetos, productos, tareas, criterios y medió, técnicas e instrumentos</li> <li>• Aplicaciones y herramientas de apoyo: DIPEVAL y EVALCOMIX</li> </ul>						
<b>OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)</b>						
<b>CONTENIDOS</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• “e-evaluación orientada al e-aprendizaje”: Conceptos básicos.</li> <li>• Procedimientos de evaluación sistemática del aprendizaje: objetos, productos, tareas, criterios y medió, técnicas e instrumentos</li> <li>• Aplicaciones y herramientas de apoyo: DIPEVAL y EVALCOMIX</li> </ul>						
<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>						
Actividad Formativa		Horas de dedicación presencial del estudiante		Horas de trabajo personal del estudiante		Porcentaje de presencialidad
Actividades introductorias		0		1		0%
Lectura y estudio de materiales didácticos		0		15		0%
Actividades de interacción y trabajo en grupo		0		9		0%
Foros de discusión		0		8		0%
Tareas individuales y actividades de evaluación		0		16		0%
Tutorías		0		1		0%
Total Horas	50 (2 ECTS)	Total horas Presenciales	0	Total Horas Trabajo Autónomo	50	0%
<b>SISTEMAS DE EVALUACION</b>						
Prueba de evaluación				Ponderación máxima		Ponderación mínima
Participación en foros				30%		30%
Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo				20%		20%
Pruebas objetivas de tipo test				20%		20%
Realización de actividades individuales, proyectos e informes				30%		30%

<p><b>MATERIA:</b> D3. Caso de estudio: el eLearning en la Administración Pública</p> <p>Módulo al que pertenece: Módulo D. Diseño avanzado y control de calidad en e-learning</p> <p>Tipo: Obligatoria</p> <p>ECTS: 2</p> <p>Semestre: S1</p> <p>Lenguas en las que se imparte: Español</p> <p>Modalidad de enseñanza: <i>Online</i> (a distancia)</p>
---

**COMPETENCIAS:**

**Básicas / Generales / Transversales:**

**Competencias Básicas**

CB2. Los estudiantes sabrán aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB4. Los estudiantes sabrán comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

**Competencias generales:**

CG1. Los estudiantes adquirirán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la aplicación del *eLearning* en cualquier contexto y ámbito de aplicación.

**Específicas:**

CE2. Conocer y explotar al máximo las posibilidades de los ecosistemas de gestión del aprendizaje más avanzados.

CE3. Adquirir estrategias metodológicas avanzadas para el desarrollo de iniciativas formativas de calidad.

CE5. Diseñar y gestionar proyectos formativos y de investigación en línea.

CE7. Conocer las especificidades de los diferentes contextos de aplicación de la formación virtual en función de los destinatarios y la estrategia institucional de la entidad.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:**

- Identificar los elementos que forman parte del modelo de eLearning de una administración pública.
- Analizar la estrategia de para la formación online del Ministerio de Defensa (MINISDEF).
- Conocer la Orden Ministerial de creación del Campus Virtual Corporativo del Ministerio de Defensa (CVCDEF).
- Examinar los elementos que componen el modelo tecnológico, formativo y organizativo del CVCDEF.
- Analizar la evolución del eLearning en el Ejército de Tierra.
- Estudiar la estrategia formativa para docentes (tutorización) y no docentes (producción de recursos) del MINISDEF.

**BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:**

Cualquier administración pública que desee integrar la formación online en su estructura debe implementar una estrategia que defina los modelos tecnológico, pedagógico y organizativo. Para ello es necesario determinar:

- Los instrumentos del ecosistema tecnológico. Modelo tecnológico.
- La metodología a emplear en el seno de la institución. Modelo pedagógico. En función de los objetivos, de la tipología de los cursos/contenidos y de los estudiantes.
- La estructura y organización para dar soporte a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Modelo organizativo.

En este caso de estudio, se analiza la estrategia para la formación online del MINISDEF, así como los cursos de formación que se ofertan para docentes y personas encargadas de la producción de contenidos, prestando especial atención a los criterios definidos para el control de calidad de contenidos y acciones formativas.

**OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)**



<p><b>CONTENIDOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción. El eLearning en el MINISDEF.</li> <li>• El ecosistema tecnológico del MINISDEF.</li> <li>• Modelo pedagógico del MINISDEF.</li> <li>• Modelo organizativo del MINISDEF.</li> <li>• Evolución de la metodología de la enseñanza a distancia. Caso práctico: Los Títulos de Técnico Militar en el Ejército de Tierra</li> <li>• Elearning: Formación para docentes en el Ejército de Tierra.</li> <li>• Orden Ministerial creación del Campus Virtual Corporativo del MINISDEF</li> </ul>
---

**ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Actividad Formativa	Horas de dedicación presencial del estudiante	Horas de trabajo personal del estudiante	Porcentaje de presencialidad
Actividades introductorias	0	3	0%
Lectura y estudio de materiales didácticos	0	17	0%
Actividades de interacción y trabajo en grupo	0	7	0%
Foros de discusión	0	15	0%
Tareas individuales y actividades de evaluación	0	5	0%
Tutorías	0	2	0%
Videoconferencias	0	1	0%
<b>Total Horas</b>	<b>50 (2 ECTS)</b>	<b>Total horas Presenciales</b>	<b>0</b>
		<b>Total Horas Trabajo Autónomo</b>	<b>50</b>
			<b>0%</b>

**SISTEMAS DE EVALUACION**

Prueba de evaluación	Ponderación máxima	Ponderación mínima
Participación en foros	50%	50%
Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo	25%	25%
Realización de actividades individuales, proyectos e informes	25%	25%

**MATERIA:** E1. Legislación sobre calidad en eLearning  
Módulo al que pertenece: Módulo E. Legislación sobre calidad en eLearning  
Tipo: Obligatoria  
ECTS: 3  
Semestre: S1  
Lenguas en las que se imparte: Español  
Modalidad de enseñanza: *Online* (a distancia)

**COMPETENCIAS:**  
**Básicas / Generales / Transversales:**  
Competencias Básicas  
CB4. Los estudiantes sabrán comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

**Competencias generales:**

CG1. Los estudiantes adquirirán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la aplicación del *eLearning* en cualquier contexto y ámbito de aplicación.

**Específicas:**

CE6. Adquirir un conocimiento exhaustivo de los sistemas más adecuados para la evaluación integral y la gestión de la calidad de los procesos formativos *online*, así como sobre los aspectos jurídicos y de propiedad intelectual aplicables al *eLearning*.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:**

- Identificar los factores que definen la calidad de la formación virtual según la legislación vigente.
- Valorar la utilidad de la normativa relativa a la calidad de la formación virtual y reflexionar sobre posibilidades y limitaciones.
- Analizar la aplicación de controles de calidad en las instituciones proveedoras de formación online, universidades, empresas y organismos oficiales.
- Valorar la aplicación de un sistema de calidad global para las acciones formativas virtuales.
- Reflexionar sobre la aplicabilidad de los estándares de calidad a la propia práctica profesional.

**BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:**

Cada vez son más numerosas las instituciones que apuestan por la formación online. Instituciones educativas, administraciones públicas y empresas privadas encuentran en la formación online una forma de universalizar la formación haciéndola extensiva a un número cada vez mayor de profesionales y de gestionar el conocimiento generado por la propia organización. La puesta en marcha de un proyecto de eLearning es tarea complicada y las soluciones adoptadas serán tan variadas como lo sean las instituciones. De lo que no cabe duda es que todas ellas buscarán la máxima calidad en sus acciones formativas lo que repercutirá en beneficio de sus alumnos y evidentemente en beneficio propio de la institución. De ahí surge la necesidad de consensuar unos estándares de calidad que contribuyan a la transparencia de la formación de cara a proveedores, clientes o usuarios finales. Estandarizar la aplicación de una política de calidad, qué política de calidad aplicar o llegar a un consenso sobre una política común es una tarea ardua a la que vamos a contribuir en este módulo.

**OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)****CONTENIDOS**

- Factores de calidad de una acción formativa online.
- Estandarización en eLearning.
- Gestión de la calidad de la formación online.
- Herramientas de eLearning para la gestión de la calidad.
- Evaluación de normas de calidad.

**ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Actividad Formativa	Horas de dedicación presencial del estudiante	Horas de trabajo personal del estudiante	Porcentaje de presencialidad
Actividades introductorias	0	5	0%
Lectura y estudio de materiales didácticos	0	5	0%
Actividades de interacción y trabajo en grupo	0	20	0%
Foros de discusión	0	10	0%
Tareas individuales y actividades de evaluación	0	15	0%
Resolución de problemas	0	20	0%

Total Horas	75 (3 ECTS)	Total horas Presenciales	0	Total Horas Trabajo Autónomo	75	0%
<b>SISTEMAS DE EVALUACION</b>						
Prueba de evaluación			Ponderación máxima		Ponderación mínima	
Participación en foros			40%		40%	
Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo			40%		40%	
Participación y desarrollo de actividades de tutoría online			10%		10%	
Realización de actividades individuales, proyectos e informes			10%		10%	

**MATERIA:** Seminarios monográficos avanzados sobre e-learning  
Módulo al que pertenece: Seminarios monográficos avanzados sobre e-learning  
Tipo: Obligatoria  
ECTS: 3  
Semestre: S2  
Lenguas en las que se imparte: Español  
Modalidad de enseñanza: *Online* (a distancia)

**COMPETENCIAS:**

**Básicas / Generales / Transversales:**

**Competencias Básicas**

CB3. Los estudiantes serán capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB4. Los estudiantes sabrán comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB5. Los estudiantes poseerán las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

**Competencias generales:**

CG1. Los estudiantes adquirirán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la aplicación del *eLearning* en cualquier contexto y ámbito de aplicación.

**Específicas:**

CE1. Adquirir un conocimiento y habilidades de uso avanzado de las herramientas *Software* para la creación de contenidos y la gestión social de la interacción.

CE2. Conocer y explotar al máximo las posibilidades de los ecosistemas de gestión del aprendizaje más avanzados.

CE3. Adquirir estrategias metodológicas avanzadas para el desarrollo de iniciativas formativas de calidad.

CE5. Diseñar y gestionar proyectos formativos y de investigación en línea.

CE7. Conocer las especificidades de los diferentes contextos de aplicación de la formación virtual en función de los destinatarios y la estrategia institucional de la entidad.

CE8. Valorar las potencialidades de la filosofía "*open*" aplicada a la formación online: *Open Knowledge, Open Source, Open Courseware*.

CE9. Conocer las últimas tendencias relacionadas con las tecnologías, métodos y soportes para el aprendizaje *online*.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:**

Estar informados de las últimas tendencias relacionadas con la aplicación de las tecnologías, los procesos de enseñanza-aprendizaje.

<b>BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:</b>						
Los seminarios tratarán temas de actualidad, tendencias actuales, tecnologías en fase de desarrollo y estudios de caso. Debido al continuo cambio en el eLearning y al tratarse de temas novedosos existe cierta flexibilidad en los contenidos.						
<b>OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)</b>						
No existen observaciones.						
<b>CONTENIDOS</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Temas de actualidad del aprendizaje online.</li> <li>• Estudios de caso de los diferentes contextos de aplicación de la formación virtual.</li> <li>• Últimas tendencias de la formación online.</li> <li>• Tecnologías en fase de desarrollo</li> </ul>						
<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>						
Actividad Formativa		Horas de dedicación presencial del estudiante		Horas de trabajo personal del estudiante		Porcentaje de presencialidad
Seminarios		0		75		0%
Total Horas	75 (3 ECTS)	Total horas Presenciales	0	Total Horas Trabajo Autónomo	75	0%
<b>SISTEMAS DE EVALUACION</b>						
Prueba de evaluación			Ponderación máxima		Ponderación mínima	
Participación en foros			40%		40%	
Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo			20%		20%	
Resolución de casos de estudio			40%		40%	

<p><b>MATERIA:</b> Prácticas en empresa + memoria de prácticas / Trabajo Fin de Título</p> <p>Módulo al que pertenece: Prácticas en empresa + memoria de prácticas / Trabajo Fin de Título</p> <p>Tipo: Trabajo Fin de Título</p> <p>ECTS: 30 (18+12/30)</p> <p>Semestre: S2</p> <p>Lenguas en las que se imparte: Español</p> <p>Modalidad de enseñanza: <i>Online</i> (a distancia)</p>
<p><b>COMPETENCIAS:</b></p> <p><b>Básicas / Generales / Transversales:</b></p> <p><u>Competencias Básicas</u></p> <p>CB1. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.</p> <p>CB2. Los estudiantes sabrán aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio</p> <p>CB3. Los estudiantes serán capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.</p> <p>CB4. Los estudiantes sabrán comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.</p> <p>CB5. Los estudiantes poseerán las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.</p>

**Competencias generales:**

CG1. Los estudiantes adquirirán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la aplicación del *eLearning* en cualquier contexto y ámbito de aplicación.

**Específicas:**

CE1. Adquirir un conocimiento y habilidades de uso avanzado de las herramientas *Software* para la creación de contenidos y la gestión social de la interacción.

CE2. Conocer y explotar al máximo las posibilidades de los ecosistemas de gestión del aprendizaje más avanzados.

CE3. Adquirir estrategias metodológicas avanzadas para el desarrollo de iniciativas formativas de calidad.

CE4. Conocer y utilizar con gran destreza herramientas de gestión de la información y repositorios de contenidos formativos.

CE5. Diseñar y gestionar proyectos formativos y de investigación en línea.

CE6. Adquirir un conocimiento exhaustivo de los sistemas más adecuados para la evaluación integral y la gestión de la calidad de los procesos formativos *online*, así como sobre los aspectos jurídicos y de propiedad intelectual aplicables al *eLearning*.

CE7. Conocer las especificidades de los diferentes contextos de aplicación de la formación virtual en función de los destinatarios y la estrategia institucional de la entidad.

CE8. Valorar las potencialidades de la filosofía “*open*” aplicada a la formación online: *Open Knowledge, Open Source, Open Courseware*.

CE9. Conocer las últimas tendencias relacionadas con las tecnologías, métodos y soportes para el aprendizaje *online*.

CE10. Adquirir destrezas para la aplicación de los conocimientos sobre *eLearning* a contextos profesionales reales y potenciar las habilidades para la documentación y redacción de informes.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:**

Llevar a la práctica los contenidos teórico-prácticos desarrollados en el programa formativo.

**BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:**

Para la obtención del título de Máster en *eLearning* es necesaria la realización de un periodo de Prácticas o un Proyecto Final. Su objetivo es verificar el grado de transferencia de lo aprendido y practicado bien en el campo de la práctica profesional, sea en la empresa, la universidad u otras instituciones académicas, o en el campo de la investigación.

Para ello, los participantes pueden escoger una de estas modalidades:

1. Realizar las Prácticas en la institución o empresa en la que trabaja actualmente, siempre que la actividad laboral esté relacionada con la formación (trabajo en universidades, instituciones educativas u otras organizaciones dedicadas a la formación).

2. Realizar las Prácticas en su actual trabajo, aunque no tenga relación directa con la docencia, siempre que la aplicación del Máster represente para su ámbito laboral suponga una innovación o un proyecto de mejora valorado por la institución o empresa.

3. Realizar las Prácticas en una institución o empresa, diferente de aquella en la que presta servicio actualmente, ya sea en modalidad presencial u online, de manera que el conocimiento de otra organización enriquezca sus perspectivas.

4. Realizar un trabajo de investigación sobre alguno de los aspectos del Máster, bajo la guía de un tutor.

En cada caso, la coordinación asesorará a los participantes dentro de sus intereses, organizará las condiciones específicas en cada caso, modalidad y fechas de realización. Se asignaría un tutor de prácticas en la empresa y uno de la Universidad de Salamanca, que se coordinarían para que ese periodo resultara lo más fructífero posible. Existe la posibilidad de realizar este proyecto final dentro del propio Grupo GRIAL de la Universidad de Salamanca.

**OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)**

Existe la opción de realizar prácticas en empresas o instituciones en vez de elaborar el Trabajo de Fin de Título de 30 ECTS. Corresponderían 18 ECTS a las prácticas en empresas o instituciones y 12 ECTS al Trabajo de Fin de Título, concebido fundamentalmente como memoria académica de la fase de prácticas. Quienes no realicen prácticas, deberán elaborar un trabajo final más exhaustivo o, en su defecto, una experiencia de implantación de *eLearning* en una institución o empresa, de la que se ofrecerá un informe completo, con un valor académico de 30 ECTS.

El TFT deberá entregarse en formato electrónico y se defenderá mediante sesión de videoconferencia. La Comisión Académica se encargará de evaluar dichos trabajos.

**CONTENIDOS**

No existen contenidos fijados.

**ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Actividad Formativa		Horas de dedicación presencial del estudiante		Horas de trabajo personal del estudiante		Porcentaje de presencialidad
Opción 1: Prácticas externas + TFT como memoria de prácticas		0		450 + 300		0%
Opción 2: TFT exhaustivo		0		750		0%
Total Horas	750 (30 ECTS): Prácticas (18 ECTS) y Memoria prácticas (12 ECTS) o TFT (30 ECTS)	Total horas Presenciales	0	Total Horas Trabajo Autónomo	750	0%
<b>SISTEMAS DE EVALUACION</b>						
Prueba de evaluación				Ponderación máxima		Ponderación mínima
Opción 1: Evaluación de las prácticas en empresa y defensa del TFT como memoria de prácticas				100%		100%
Opción 2: Defensa del TFT exhaustivo				100%		100%