

## 5. PLANIFICACION DE LAS ENSEÑANZAS

### 5.1. 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)	0
CRÉDITOS TOTALES		30

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

Módulos	ECTS	Materias / asignaturas	ECTS	Tipo	Semestre
Módulo A Ecosistemas sociales educativos	15 ECTS	A1 Redes sociales y educación	3	Ob	1
		A2 Perfil avanzado en redes sociales	3	Ob	1
		A3 Community Manager: gestión de comunidades	3	Ob	1
		A4 Blogging y microblogging educativo	3	Ob	1
		A5 Gestión de la identidad digital	3	Ob	1
Módulo B Diseño de acciones formativas y ecosistemas tecnológicos	15 ECTS	B1 Introducción al HTML 5	3	Ob	2
		B2 Creación de contenidos digitales educativos	3	Ob	2
		B3 La fotografía digital: técnicas básicas y procesado de imagen	3	Ob	2
		B4. eActividades orientadas al aprendizaje	3	Ob	2
		B5 Uso efectivo de las herramientas Google en contextos educativos	3	Ob	2

### Líneas de optativas ofertadas (y relación, en su caso, con especializaciones):

No procede

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

MATERIAS	CB1	CB2	CB3	CB4	CB5	CG1	CG2	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CE7	CE8
A1. Redes sociales y educación		X		X		X	X	X					X		
A2. Perfil avanzado en redes sociales	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X		
A3. Community Manager: gestión de comunidades		X	X	X	X	X	X		X		X		X	X	X
A4. Blogging y microblogging educativo			X	X		X	X	X	X				X		
A5. Gestión de la identidad digital		X		X		X	X	X	X						
B1. Introducción al HTML 5				X	X	X	X		X						
B2. Creación de contenidos digitales educativos		X	X	X	X	X	X		X						
B3. La fotografía digital: técnicas básicas y procesado de imagen				X	X	X	X	X	X						
B4. eActividades orientadas al aprendizaje	X	X		X	X	X	X			X	X	X			
B5. Uso efectivo de las herramientas Google en contextos educativos		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 Redes sociales y educación	Ob	3	B1 Introducción al HTML 5	Ob	3
A2 Perfil avanzado en redes sociales	Ob	3	B2 Creación de contenidos digitales	Ob	3

			educativos		
A3 Community Manager: gestión de comunidades	Ob	3	B3 La fotografía digital: técnicas básicas y procesado de imagen	Ob	3
A4 Blogging y microblogging educativo	Ob	3	B4. eActividades orientadas al aprendizaje	Ob	3
A5 Gestión de la identidad digital	Ob	3	B5 Uso efectivo de las herramientas Google en contextos educativos	Ob	3
Total ECTS		15	Total ECTS		15

**Mecanismos de coordinación docente entre asignaturas (en la organización horaria y de desarrollo y en la coherencia de objetivos) del plan de estudios:**

El Título es cuidadosamente planificado por la Comisión Académica, teniendo en cuenta la programación establecida, la realimentación de las evaluaciones recibidas y cualquier indicación relativa a las restricciones de calendario del equipo docente.

El diseño modular con cinco asignaturas por módulo permite realizar la totalidad de la formación sin tener que realizarlo obligatoriamente de manera secuencial. Este hecho favorece el seguimiento de la formación adaptada a las necesidades y circunstancias de los estudiantes.

Se programan itinerarios de recuperación ad-hoc para cada caso individual de forma que no afecte al transcurso de las asignaturas que se estén impartiendo en la actualidad y que se ofrezca la oportunidad de subsanar cualquier contratiempo que provoque no cumplir los objetivos mínimos establecidos en cada materia. Todo esto queda garantizado, además, por la intensa intervención tutorial que se manifiesta de forma concreta en:  
**Tutoría Académica.** Cada módulo es responsabilidad de tutores que son expertos en la materia que monitorizan; estos son los encargados de diseñar la unidad didáctica, garantizar el cumplimiento de los objetivos establecidos para cada unidad por parte de cada uno de los estudiantes de su grupo, de organizar y ejecutar el plan de actividades, de acuerdo con el Gabinete de Coordinación Didáctica, de dinamizar el trabajo y la interacción y de evaluar el proceso, tanto de manera colectiva como individual.  
**Tutoría Didáctica.** Existe un Gabinete de Coordinación Didáctica, cuyo cometido es la realización del diseño instruccional del curso y, además, se encarga de que este diseño se vaya cumpliendo a lo largo de las actividades, ofreciendo las oportunas modificaciones, necesarias para garantizar la flexibilidad o adaptarse a las dificultades que pudieran surgir. Los tutores/coordinadores didácticos intervienen a solicitud de los tutores académicos, tanto para proporcionar estrategias didácticas a los tutores como para orientar las eventuales dificultades de aprendizaje por parte de algún estudiante, planificando las medidas de refuerzo o diversificación necesarias para que el estudiante alcance los objetivos establecidos.

**Prácticas externas (justificación y organización):**

No procede

**Idiomas (justificación y organización):**

El Diploma de Especialización en Diseño de Acciones Formativas en Ecosistemas Tecnológicos se imparte en lengua española pero dada la naturaleza técnica de algunos de

los contenidos del curso, es recomendable tener conocimientos básicos de inglés, al menos los suficientes como para manejar los términos técnicos y poder utilizar aplicaciones que constituyen utilidades para el eLearning, cuyos menús no siempre están en español.

**Tipo de enseñanza (presencial, semipresencial, a distancia) (justificación y organización)**

La mayor parte del trabajo del curso se realizará en el entorno de aprendizaje o LMS (Learning Management System) Pólis, Campus Virtual del Grupo GRIAL, plataforma basada en Moodle 2.5 que servirá de base para el trabajo del curso. No obstante, a lo largo del curso, y particularmente en algunos de los módulos, se da a los estudiantes la oportunidad de conocer, valorar y comparar otros entornos de formación o trabajo colaborativo.

Además de las plataformas, se aprenderá el manejo y utilidades de otras herramientas web de enorme utilidad para el eLearning como son los wikis, blogs, webinars, repositorios de objetos digitales, etc. y, en general, las herramientas más novedosas de la llamada Internet 2.0.

De igual modo, se estudiarán herramientas de comunicación y utilidades para el eLearning, sacando el máximo partido a la tecnología disponible con el objetivo de lograr el mejor aprendizaje posible, tanto en la formación del estudiante como, lo que es más importante, de cara a la aplicación profesional de la tutoría on-line para la que se forma.

Los mecanismos para controlar la identidad de los estudiantes en los procesos de evaluación se realiza a través del informe de seguimiento detallado que proporciona la Plataforma *Pólis* de sus usuarios.

**Actividades formativas (justificación y organización)**

La metodología didáctica se basa en un aprendizaje activo por parte de los alumnos, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas, practicando las técnicas dialógicas fomentando el debate y la construcción de una comunidad basada en el discurso electrónico, tácticas de moderación y liderazgo sociogrupal y, por supuesto, priman los resultados del trabajo en grupo antes que los logros “individuales” en solitario. Sólo así se puede valorar la auténtica habilidad de un estudiante para ejercer como tutor de iniciativas en red. Debido a la metodología didáctica seguida, las actividades formativas seleccionadas han sido las siguientes:

- Actividades introductorias: Dirigidas a tomar contacto, recoger información de los estudiantes y presentar la asignatura.
- Lectura y estudio de materiales didácticos: Dirigidas a la lectura y estudio de los materiales del módulo. Habrá materiales obligatorios y de ampliación.
- Actividades de interacción y trabajo en grupo: Debido a la metodología aplicada en este título es imprescindible la interacción en pequeños grupos a través de la colaboración en línea, creando una comunidad de aprendizaje que constituya el conocimiento de manera colectiva.
- Foros de discusión: Se dirige al debate en los foros de la plataforma sobre los temas propuestos por los tutores. Es una actividad formativa que no se incluye en las actividades de interacción y trabajo en grupo debido a la gran importancia que tiene para diferenciarla de las demás.
- Tareas individuales y actividades de evaluación: Dirigidas al trabajo individual ya sean informes, trabajos o la realización de actividades de evaluación.

- Resolución de problemas: Ejercicios relacionados con la temática de la asignatura. No se ha incluido en tareas individuales ni grupales debido a que se pueden realizar de forma individual o grupal.
- Estudios de caso: Planteamientos de casos donde se debe dar respuesta a la situación planteada. No se ha incluido en tareas individuales ni grupales debido a que se pueden realizar de forma individual o grupal.
- Exposiciones: Presentaciones orales de un tema o trabajo.
- Tutorías: Tiempo para atender y resolver dudas de los alumnos de forma personal y concreta.
- Videoconferencias: Algunas tutorías y/o actividades pueden realizarse por videoconferencia.
- Acciones formativas complementarias (Seminarios, Jornadas especializadas y conferencias)
- Aportación de recursos
- Creación de materiales didácticos
- Prácticas con herramientas y aplicaciones
- Trabajo de Fin de Título (TFT): Realización del Trabajo de Fin de Título. Trabajo de investigación en relación con la temática del Título.

### **Sistemas de evaluación (justificación y organización)**

La evaluación del Diploma posee una importancia capital, no solo en la determinación de las competencias efectivamente adquiridas por cada uno de los inscritos, sino fundamentalmente para la valoración de la propia iniciativa formativa, en un proceso constante de autoevaluación, autocrítica y mejora permanente.

El sistema de evaluación se aplica tanto a la realización de cada uno de los módulos de forma independiente, adquiriendo en ese caso el carácter de Cursos de Formación Específica del Diploma de Especialización en Diseño de Acciones formativas en Ecosistemas tecnológicos, como a la realización del título en su totalidad.

A continuación se describen los principales elementos relacionados con la evaluación continua del aprendizaje y el curso mismo, así como las condiciones de obtención del Diploma y, en su caso, medidas para el refuerzo de competencias insuficientemente adquiridas.

#### **Evaluación Inicial. Test de nivelación**

En un espacio creado al efecto, los estudiantes pueden realizar una autoevaluación de sus experiencias y sus conocimientos previos. Esta fase inicial de nivelación tiene un carácter meramente orientativo y sirve para poder plantear la evaluación formativa de los participantes.

#### **Evaluación a lo largo de cada unidad y módulo**

Los tutores al organizar cada Unidad, establecerán los criterios de evaluación, diseñarán las actividades que según éstos permitan alcanzar los objetivos propuestos y las valorarán

de manera que los estudiantes conozcan si su rendimiento en éstas es satisfactorio.

Los sistemas de evaluación elegidos son los siguientes:

- Participación en foros.
- Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo.
- Participación y desarrollo de actividades de tutoría en línea.
- Pruebas objetivas de tipo test.
- Realización de actividades individuales, proyectos e informes.
- Resolución de casos de estudio.
- Defensa del TFT.

Los objetivos, criterios, las actividades y su ponderación, medios de evaluación han de figurar en la Guía de la Unidad, de manera que los estudiantes sepan desde su comienzo qué se espera de ellos.

En cada unidad se realizarán tanto actividades de carácter individual como grupal y se incluirán los materiales básicos (obligatorios) y los materiales de ampliación (voluntarios). Cada actividad debe incluir el peso que tiene sobre el 100% del total.

Los criterios de evaluación tendrán en cuenta:

- La pertinencia de las intervenciones, su coherencia y claridad.
- El proceso de desarrollo de las actividades propuestas y su participación.
- La intervención en las actividades de grupo, asumiendo las responsabilidades o roles que se le asignen.
- Las competencias y capacidades que hayan sido seleccionadas para su desarrollo en el módulo, dentro del Catálogo de Competencias, del que disponen los docentes como Documentación.

La calificación de cada actividad se asignará a través de la plataforma, según una escala numérica de 0 a 10. La calificación inferior a 5 será considerada NO APTO. Todas las calificaciones tendrán un valor porcentual en la nota final de la Unidad, según lo establecido en la Guía de la Unidad.

Al terminar cada Unidad, los tutores cumplimentarán una panorámica en la que verterán la calificación correspondiente a cada actividad y la calificación sobre las capacidades desarrolladas a lo largo de la Unidad. Asimismo deberá incluirse algún comentario cualitativo sobre el trabajo desarrollado por el estudiante. La nota final será la media ponderada entre la calificación por actividades y la calificación por capacidades.

### **Evaluación Final, Adaptaciones y Recuperaciones**

Si a lo largo del curso los participantes se vieran en alguna circunstancia grave que justificadamente les imposibilite el seguimiento de las actividades de algún módulo, deberá poner esta circunstancia en conocimiento de la Coordinación Académica, que atenderá su solicitud y valorando la gravedad de la misma podrá proponer Adaptaciones Curriculares Individualizadas, para una parte o la totalidad de las unidades que lo forman.

Estas adaptaciones se realizarán, de acuerdo con los tutores de las Unidades que sean objeto de ACI, con el fin de garantizar la continuidad del aprendizaje del estudiante y,

siempre dentro de los plazos p marcados por la Coordinación Académica que tendrán un carácter improrrogable. Como norma general no podrán realizarse más de 2 adaptaciones.

En el caso de que un estudiante no supere alguna unidad didáctica, al finalizar el módulo, deberá realizar una Recuperación según las indicaciones de la Coordinación Académica y el equipo de tutores de la unidad. No se podrán realizar más de 3 recuperaciones a lo largo de todo el Diploma de Especialización y para ser evaluadas deberán seguir los requisitos formales exigidos y entregarse en la fecha propuesta por los tutores (sin posibilidad de prórroga).

La evaluación de los Seminarios seguirá, en parte, los criterios de evaluación de las unidades didácticas, teniendo en cuenta:

- La pertinencia de las intervenciones, su coherencia y claridad.
- La participación en de desarrollo de las actividades propuestas, en el caso de haberlas.

### **Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.**

El Diploma de Especialización en diseño de acciones formativas basadas en ecosistemas tecnológicos pretende mejorar continuamente gracias a las sugerencias, críticas y aportaciones de todos los integrantes de la actividad. En particular, resulta muy interesante la evaluación y autoevaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje y, por tanto, la evaluación de la iniciativa formativa en su conjunto.

El Departamento Didáctico solicitará la colaboración de los estudiantes en la evaluación de los módulos, el trabajo de los tutores, los servicios de atención al estudiante, etc., con el objeto de mejorar permanentemente la calidad de la oferta formativa del Diploma.

Al finalizar cada módulo, los participantes cumplimentarán una encuesta de satisfacción sobre el desarrollo del mismo, que será absolutamente confidencial y servirá tanto para detectar los aspectos a mejorar como para reforzar los aspectos positivos más destacados.

### **Sistema de calificaciones**

Se utilizará el sistema de calificaciones vigente (RD 1125/2003) artículo 5º. Los resultados obtenidos por el alumno en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa: 0-4,9: Suspenso (SS); 5,0-6,9: Aprobado (AP); 7,0-8,9: Notable (NT); 9,0-10: Sobresaliente (SB). La mención de Matrícula de Honor podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de los alumnos matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

Así mismo, se seguirá la Normativa sobre el sistema de calificaciones y cálculo de la nota media y de la calificación global de los expedientes académicos de los estudiantes de la USAL (Consejo Gobierno 23/junio/2011) que actualiza el sistema de calificaciones y el cálculo de la nota media en la USAL [http://campus.usal.es/~gesacad/coordinacion/normativaproce/notas\\_23\\_06\\_2011.pdf](http://campus.usal.es/~gesacad/coordinacion/normativaproce/notas_23_06_2011.pdf)

Se tendrá en cuenta el Reglamento de Evaluación de la Universidad de Salamanca (aprobado en Consejo de Gobierno de Diciembre de 2008 y modificado en el Consejo de Gobierno de 30 de octubre de 2009) [http://campus.usal.es/~gesacad/coordinacion/normativaproce/regla\\_eval.pdf](http://campus.usal.es/~gesacad/coordinacion/normativaproce/regla_eval.pdf)

## 5.2. Descripción detallada de las asignaturas (FICHAS de planificación)



## MODELO FICHA MATERIAS/ASIGNATURAS EN TÍTULO PROPIO

<p><b>MATERIA:</b> A1. Redes sociales y educación                  Módulo al que pertenece: Modulo A. Ecosistemas sociales educativos                  Tipo: Obligatoria                  ECTS: 3                  Semestre: S1                  Lenguas en las que se imparte: Español                  Modalidad de enseñanza: A distancia (online)</p>
<p><b>COMPETENCIAS:</b></p> <p><b>Básicas / Generales / Transversales:</b></p> <p><u>Competencias básicas</u></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</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><u>Competencias generales:</u></p> <p>CG1. Los estudiantes tendrán un conocimiento avanzado de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación en el diseño de actividades formativas.</p> <p>CG2. Los estudiantes tendrán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la gestión y análisis de acciones formativas basadas en ecosistemas tecnológicos.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p>CE1. Reconocer las implicaciones de la sociedad digital en la educación.</p> <p>CE6. Reconocer el aprendizaje informal en la sociedad digital.</p>
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS: (PUESTOS LOS OBJETIVOS DE LAS GUÍAS)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer el concepto de Red social, sus principales características, prestaciones y utilidades.</li> <li>2. Identificar los principales usos de Facebook y Google+.</li> <li>3. Experimentar el uso de estas redes sociales y comunidades virtuales en simulación de contextos educativos.</li> <li>4. Contrastar las actividades en estas dos redes sociales de usuarios relacionados con el mundo de la educación o con los intereses profesionales del alumnado.</li> </ol>
<p><b>BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:</b></p> <p>El concepto de socialización ha cambiado mucho con la llegada de Internet. La aparente soledad de estar frente a un ordenador puede, en realidad, esconder una muy activa y enriquecedora vida social donde se intercambian ideas, se comparten problemas y soluciones o se habla sobre todo tipo de temas. Conocer cómo funcionan estos nuevos sistemas de comunicación o redes sociales es fundamental tanto en el ámbito personal como en el profesional. Este bloque pretende servir de introducción para que el estudiante se adentre en la práctica en algunas de estas redes sociales y pueda conocer de primera mano su potencial, oportunidades y riesgos aplicados a la educación.</p>
<p><b>OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)</b></p>
<p><b>CONTENIDOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué son las Redes Sociales?             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Redes Sociales y Comunidad Virtual.</li> <li>○ Definición, utilidades y tipos de redes sociales según perfiles de uso.</li> </ul> </li> <li>2. Comunicación en Redes Sociales: Uso activo de Facebook y Google+.</li> <li>3. Aprendizaje en Redes sociales: compartir, discutir, construir.</li> </ol>

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Proceso de construcción del conocimiento en espacios de comunidad.</li> <li>○ Desarrollo de iniciativas formativas apoyadas en el uso de redes sociales.</li> </ul> <p>4. Redes sociales y seguridad: privacidad en la red.</p>						
<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>						
Actividad Formativa		Horas de dedicación presencial del estudiante		Horas de trabajo personal del estudiante		Porcentaje de presencialidad
Actividades introductorias		0		10		0%
Lectura y estudio de materiales didácticos		0		5		0%
Actividades de interacción y trabajo en grupo		0		20		0%
Foros de discusión		0		2		0%
Tareas individuales y actividades de evaluación		0		30		0%
Resolución de problemas		0		3		0%
Estudios de caso		0		5		0%
Total Horas	75 (3ECTS)	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			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%	

<p><b>MATERIA:</b> A2. Perfil avanzado en redes sociales  Módulo al que pertenece: Modulo A. Ecosistemas sociales educativos  Tipo: Obligatoria  ECTS: 3  Semestre: S1  Lenguas en las que se imparte: Español  Modalidad de enseñanza: A distancia (online)</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</p>

de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Competencias generales:

CG1. Los estudiantes tendrán un conocimiento avanzado de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación en el diseño de actividades formativas.

CG2. Los estudiantes tendrán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la gestión y análisis de acciones formativas basadas en ecosistemas tecnológicos.

Específicas:

CE1. Reconocer las implicaciones de la sociedad digital en la educación.

CE2. Aplicar conocimientos tecnológicos avanzados en educación y formación.

CE3. Elaborar diseño pedagógicos para la educación mediante ecosistemas tecnológicos.

CE4. Analizar críticamente los resultados del aprendizaje desarrollado en ecosistemas tecnológicos.

CE6. Reconocer el aprendizaje informal en la sociedad digital.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:**

- Conocer el origen y comportamiento de las redes sociales virtuales.
- Analizar como se produce el intercambio de conocimiento en las redes sociales a través del uso de los social-media.
- Optimizar la búsqueda de información en las redes sociales.
- Adquirir las competencias necesarias para gestionar nuestras redes sociales con usos educativos y profesionales de manera eficiente y atendiendo a criterios de seguridad y control de la privacidad.

**BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:**

Las redes sociales son una poderosa herramienta que podemos utilizar para nuestros intereses educativos o profesionales. El objeto de este curso es aprender el uso adecuado que podemos hacer de ellas para estos fines, conocer su origen y comportamiento, identificar los diferentes tipos, gestionar nuestro perfil atendiendo a criterios de seguridad y control de la privacidad y optimizar la tarea de encontrar, crear y compartir información. Analizaremos las más conocidas expresando sus potencialidades.

**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**

- Aproximación a las redes sociales y comunidades virtuales.
- El intercambio de conocimiento en redes sociales.
- Descubrir la importancia de las redes sociales, el networking y sus posibles aplicaciones.
- Búsqueda de información.
- Usos educativos y usos profesionales de las redes sociales: tipos de redes.
- Gestión de listas y contactos.
- Privacidad y seguridad en las redes sociales.

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 (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			20%		20%	
Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo			35%		35%	
Realización de actividades individuales, proyectos e informes			45%		45%	

**MATERIA:** A3. Community Manager: gestión de comunidades  
 Módulo al que pertenece: Modulo A. Ecosistemas sociales educativos  
 Tipo: Obligatoria  
 ECTS: 3  
 Semestre: S1  
 Lenguas en las que se imparte: Español  
 Modalidad de enseñanza: A distancia (online)

**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

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 (opcional):

CG1. Los estudiantes tendrán un conocimiento avanzado de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación en el diseño de actividades formativas.

CG2. Los estudiantes tendrán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la gestión y análisis de acciones formativas basadas en ecosistemas tecnológicos.

**Específicas:**

CE2. Aplicar conocimientos tecnológicos avanzados en educación y formación.

CE4. Analizar críticamente los resultados del aprendizaje desarrollado en ecosistemas tecnológicos.

CE6. Reconocer el aprendizaje informal en la sociedad digital.

CE7. Identificar las posibilidades de las tecnologías semánticas y de los datos semánticos enlazados en contextos educativos.

CE10. Aplicar técnicas de comunicación eficaz de acuerdo a los diferentes medios en los que se desarrolla el discurso.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:**

Capacidad terminal: Ser capaz de actuar como Community Manager, a nivel básico, creando, gestionando y dinamizando comunidades en Internet.

- Conocer las competencias profesionales del Community Manager.

<ul style="list-style-type: none"> <li>Promover el conocimiento y uso de las redes sociales y herramientas Web 2.0 aplicadas a la gestión de comunidades virtuales.</li> <li>Iniciarse en los conceptos de posicionamiento y analítica web.</li> <li>Evaluar las diferentes estrategias para optimizar la reputación social de una marca.</li> <li>Familiarizarse con la privacidad, seguridad y propiedad intelectual en la Web 2.0.</li> </ul>						
<p><b>BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:</b></p> <p>El desarrollo y expansión de los Medios de Comunicación Sociales, más conocidos como <i>Social Media</i>, han ido acompañados de una fuerte penetración en el ámbito de la empresa y, paralelamente, han supuesto la aparición de nuevos perfiles profesionales, entre los que se encuentra la figura del Community Manager.</p> <p>Su labor se centra en la gestión de comunidades virtuales en torno a las empresas para conocer y controlar los flujos de información y opinión que se generan sobre ellas, con el objetivo de consolidar una marca o negocio.</p> <p>Así pues, conceptos como influencia, participación, comunicación e interacción, generación de contenido, estrategia de marca, posicionamiento y reputación <i>online</i>, son términos con los que es conveniente familiarizarse para poder realizar un primer acercamiento a este perfil profesional.</p>						
<p><b>OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)</b></p>						
<p><b>CONTENIDOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Introducción a la web 2.0. Redes sociales generalistas y profesionales.</li> <li>El perfil profesional del Community Manager: competencias y responsabilidades.</li> <li>Las herramientas del Community Manager.</li> <li>Estrategias en Social Media. El Social Media Plan. Monitorización de resultados.</li> <li>Gestión de comunidades virtuales. Privacidad, seguridad y propiedad intelectual.</li> </ul>						
<p><b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b></p>						
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%
Foros de discusión		0		33		0%
Tareas individuales y actividades de evaluación		0		8		0%
Videoconferencias		0		2		0%
Aportación de recursos		0		1		0%
Prácticas con herramientas y aplicaciones		0		15		0%
Total Horas	75 (3 ECTS)	Total horas Presenciales	0	Total Horas Trabajo Autónomo	75	0%
<p><b>SISTEMAS DE EVALUACION</b></p>						
Prueba de evaluación				Ponderación máxima		Ponderación mínima
Participación en foros				50%		50%
Pruebas objetivas de tipo test				10%		10%
Realización de actividades individuales, proyectos e informes				40%		40%

<p><b>MATERIA:</b> A4. Blogging y microblogging educativo                  Módulo al que pertenece: Modulo A. Ecosistemas sociales educativos                  Tipo: Obligatoria                  ECTS: 3                  Semestre: S1                  Lenguas en las que se imparte: Español                  Modalidad de enseñanza: A distancia (online)</p>
<p><b>COMPETENCIAS:</b></p> <p><b>Básicas / Generales / Transversales:</b></p> <p><u>Competencias básicas</u></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><u>Competencias generales (opcional):</u></p> <p>CG1. Los estudiantes tendrán un conocimiento avanzado de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación en el diseño de actividades formativas.</p> <p>CG2. Los estudiantes tendrán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la gestión y análisis de acciones formativas basadas en ecosistemas tecnológicos.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p>CE2. Aplicar conocimientos tecnológicos avanzados en educación y formación.</p> <p>CE6. Reconocer el aprendizaje informal en la sociedad digital.</p>
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer y diferenciar los conceptos de blogging y microblogging.</li> <li>2. Identificar los principales usos de los blogs en el ámbito educativo.</li> <li>3. Aprender a mantener y gestionar un blog con WordPress.</li> <li>4. Sacarle partido al microblogging con Twitter.</li> </ol>
<p><b>BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:</b></p> <p>En el ámbito de los blogs es esencial facilitar la relación de los autores de los blogs y de su audiencia potencial. Por ello la blogosfera ha ido evolucionando hacia prácticas que potencian los aspectos sociales y de interrelación. WordPress se trata de un gestor de blogs que ofrece la posibilidad de tener tu propia instalación, permitiendo personalizarla y adaptarla a las necesidades de un usuario, una empresa o una institución. En su momento, Twitter se presentó no como una red social, sino como una herramienta de "microblogging" es decir, como un instrumento que permite sintetizar la idea central, llamar la atención sobre un tema concreto, mantener diálogos ágiles y debates que se alimentan en tiempo real del desarrollo de acontecimientos. Twitter no es por tanto una red social, sino una evolución dentro de la esfera de los blogs hacia un medio de comunicación mucho más ágil y rápido. Sin embargo, no se puede olvidar que fueron los blogs la primera forma de red social que se produjo en internet, al apoderarse los usuarios de sus posibilidades de comunicación compartiendo mucho más que ideas. Conocer su uso es fundamental tanto en el ámbito personal como en el profesional para tener presencia en la red más allá de las redes sociales. Este curso pretende servir de introducción para que el estudiante se adentre en la práctica de los blogs y su relación con el microblogging y pueda conocer de primera mano su potencial relacional, formativo y profesional.</p>
<p><b>OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)</b></p>
<p><b>CONTENIDOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción. Conceptos básicos.</li> </ol>

2. Configuración del entorno de trabajo.
  - Instalación o creación de un blog en WordPress.
  - Tu perfil en Twitter.
3. WordPress. Configuración, personalización y edición de un blog.
4. Twitter. Followers, listas y privacidad.
5. Usos educativos de los blogs: de los edublogs al uso de Twitter en educación.
6. Aplicaciones didácticas y profesionales de Twitter y WordPress.
7. Integración de WordPress y Twitter.

**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		10		0%
Actividades de interacción y trabajo en grupo	0		*		0%
Foros de discusión	0		17		0%
Tareas individuales y actividades de evaluación	0		10		0%
Resolución de problemas	0		3		0%
Estudios de caso	0		5		0%
Tutorías	0		2		0%
Prácticas con herramientas y aplicaciones	0		23		0%
<b>Total Horas</b>	<b>75 (3 ECTS)</b>	<b>Total horas Presenciales</b>	<b>0</b>	<b>Total Horas Trabajo Autónomo</b>	<b>75</b>
					<b>0%</b>

**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:** A5. Gestión de la identidad digital  
 Módulo al que pertenece: Modulo A. Ecosistemas sociales educativos  
 Tipo: Obligatoria  
 ECTS: 3  
 Semestre: S1  
 Lenguas en las que se imparte: Español  
 Modalidad de enseñanza: A distancia (online)

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

<p><u>Competencias básicas</u></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>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><u>Competencias generales (opcional):</u></p> <p>CG1. Los estudiantes tendrán un conocimiento avanzado de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación en el diseño de actividades formativas.</p> <p>CG2. Los estudiantes tendrán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la gestión y análisis de acciones formativas basadas en ecosistemas tecnológicos.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p>CE1. Reconocer las implicaciones de la sociedad digital en la educación.</p> <p>CE2. Aplicar conocimientos tecnológicos avanzados en educación y formación.</p>			
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear una adecuada identidad digital para mejorar las oportunidades profesionales.</li> <li>• Conocer distintas herramientas para mantener una identidad profesional en la red.</li> <li>• Gestionar una red de contactos profesionales (<i>Networking</i>).</li> <li>• Comunicar de manera eficiente las cualificaciones y competencias profesionales.</li> </ul>			
<p><b>BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:</b></p> <p>En la actualidad la búsqueda eficiente de trabajo nos obliga a mantener una actitud proactiva, también en Internet. En este curso aprenderemos las estrategias adecuadas para hacerlo, comunicando de manera eficiente las cualificaciones y competencias a través de las herramientas virtuales más adecuadas.</p> <p>Aprenderemos también a crear una identidad digital profesional en la red, a cuidar nuestra privacidad y a mostrar nuestra mejor imagen profesional manteniéndola actualizada, así como a gestionar nuestra propia red de contactos profesionales.</p> <p>Las redes sociales, el <i>currículum vitae</i> digital y las herramientas web 2.0 constituyen nuestro material de trabajo.</p>			
<p><b>OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)</b></p>			
<p><b>CONTENIDOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portales de empleo.</li> <li>• Identidad digital y web 2.0.</li> <li>• Redes sociales profesionales: LinkedIn.</li> <li>• Blog profesional: Blogger y WordPress.</li> <li>• <i>Curriculum vitae</i> digital creativo.</li> </ul>			
<p><b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b></p>			
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	10	0%
Foros de discusión	0	30	0%
Tareas individuales y actividades de evaluación	0	7	0%
Tutorías	0	2	0%
Acciones formativas complementarias (Seminarios, Jornadas especializadas y	0	2	0%



Aportación de recursos		0	1	0%		
Creación de materiales didácticos		0	5	0%		
Prácticas con herramientas y aplicaciones		0	15	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			20%		20%	
Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo			20%		20%	
Realización de actividades individuales, proyectos e informes			60%		60%	

<p><b>MATERIA:</b> B1. Introducción al HTML 5                  Módulo al que pertenece: Modulo B. Diseño de acciones formativas y ecosistemas tecnológicos                  Tipo: Obligatoria                  ECTS: 3                  Semestre: S2                  Lenguas en las que se imparte: Español                  Modalidad de enseñanza: A distancia (online)</p>
<p><b>COMPETENCIAS:</b></p> <p><b>Básicas / Generales / Transversales:</b></p> <p><u>Competencias básicas</u></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> <p><u>Competencias generales (opcional):</u></p> <p>CG1. Los estudiantes tendrán un conocimiento avanzado de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación en el diseño de actividades formativas.</p> <p>CG2. Los estudiantes tendrán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la gestión y análisis de acciones formativas basadas en ecosistemas tecnológicos.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p>CE2. Aplicar conocimientos tecnológicos avanzados en educación y formación.</p>
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer las funcionalidades y características que forman parte de la especificación HTML5 y las tecnologías que se involucran.</li> <li>• Percibir las diferencias entre la sintaxis de HTML5 y la de HTML4 y/o XHTML 1.0.</li> <li>• Identificar las principales características de HTML5, como los nuevos elementos HTML5, elementos multimedia, el elemento Canvas, etc.</li> </ul>
<p><b>BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a HTML 5 y conceptos básicos</li> <li>• Trascendencia e importancia en el desarrollo de la web semántica.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de etiquetas y nuevas funcionalidades</li> </ul>						
<p><b>OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)</b>                  No hay requisitos previos pero se recomienda tener un conocimiento inicial en HTML para aprovechar mejor la materia.</p>						
<p><b>CONTENIDOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Estándares, diseño y contenido</li> <li>• Estructura de un documento HTML5</li> <li>• Uso de las etiquetas HTML5</li> <li>• Interacción con las hojas de estilo con CSS3</li> <li>• Animaciones con Canvas</li> <li>• Contenido multimedia: Audio y Video</li> <li>• Funciones Drag and Drop</li> <li>• Semántica</li> <li>• Buenas prácticas, Usabilidad y Accesibilidad</li> </ul>						
<p><b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b></p>						
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		15		0%
Actividades de interacción y trabajo en grupo		0		15		0%
Foros de discusión		0		15		0%
Tareas individuales y actividades de evaluación		0		15		0%
Resolución de problemas		0		2		0%
Estudios de caso		0		5		0%
Exposiciones		0		2		0%
Tutorías		0		1		0%
Total Horas	75 (3 ECTS)	Total horas Presenciales	0	Total Horas Trabajo Autónomo	75	0%
<p><b>SISTEMAS DE EVALUACION</b></p>						
Prueba de evaluación				Ponderación máxima		Ponderación mínima
Participación en foros				25		25
Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo				45		45
Realización de actividades individuales, proyectos e informes				20		20
Resolución de casos de estudio				10		10

**MATERIA:** B2. Creación de contenidos digitales educativos

Módulo al que pertenece: Modulo B. Diseño de acciones formativas y ecosistemas tecnológicos

Tipo: Obligatoria

ECTS: 3

Semestre: S2

Lenguas en las que se imparte: Español

Modalidad de enseñanza: A distancia (online)

**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

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 (opcional):

CG1. Los estudiantes tendrán un conocimiento avanzado de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación en el diseño de actividades formativas.

CG2. Los estudiantes tendrán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la gestión y análisis de acciones formativas basadas en ecosistemas tecnológicos.

**Específicas:**

CE2. Aplicar conocimientos tecnológicos avanzados en educación y formación.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:**

Capacidad terminal: Conocer las herramientas Open Source para la creación de contenidos digitales y sus aplicaciones didácticas aprendiendo además el manejo básico de alguna de ellas.

1. Conocer los tipos de herramientas Open Source existentes para la creación de contenidos digitales.
2. Manejar alguna de estas herramientas en un nivel básico - intermedio.
3. Adquirir estrategias para utilizarlas profesional o didácticamente.

**BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:**

La red nos ofrece multitud de herramientas gratuitas para crear contenidos susceptibles de ser utilizados con fines educativos. Conocer los tipos de herramientas, adquirir estrategias para utilizarlas didáctica o profesionalmente, y analizar muchas de ellas constituye el objeto de este curso. Cada alumno tendrá la posibilidad de trabajar más a fondo durante el curso con aquella herramienta que le resulte más interesante para conseguir sus objetivos.

**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

<b>CONTENIDOS</b>						
Durante el curso se darán a conocer los tipos de herramientas de creación de contenidos open source o gratuitas que están en la red para disponer de ellas libremente. Se tratarán especialmente:						
<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas de tratamiento de imagen: Gimp</li> <li>Herramientas de creación de podcast: Audacity</li> <li>Herramientas de captura de pantalla: Jing</li> <li>Una herramienta elegida por el alumno</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		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 (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			20%		20%	
Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo			35%		35%	
Realización de actividades individuales, proyectos e informes			45%		45%	

<p><b>MATERIA:</b> B3. La fotografía digital: técnicas básicas y procesado de imagen.                      Módulo al que pertenece: Modulo B. Diseño de acciones formativas y ecosistemas tecnológicos                      Tipo: Obligatoria                      ECTS: 3                      Semestre: S2                      Lenguas en las que se imparte: Español                      Modalidad de enseñanza: A distancia (online)</p>
<p><b>COMPETENCIAS:</b></p> <p><b>Básicas / Generales / Transversales:</b></p> <p><u>Competencias básicas</u></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> <p><u>Competencias generales</u></p> <p>CG1. Los estudiantes tendrán un conocimiento avanzado de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico,</p>

<p>didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación en el diseño de actividades formativas.</p> <p>CG2. Los estudiantes tendrán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la gestión y análisis de acciones formativas basadas en ecosistemas tecnológicos.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p>CE1. Reconocer las implicaciones de la sociedad digital en la educación.</p> <p>CE2. Aplicar conocimientos tecnológicos avanzados en educación y formación.</p>			
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer las técnicas básicas para conseguir fotografías digitales de calidad.</li> <li>• Conocer las posibilidades del procesado de imágenes digitales.</li> <li>• Familiarizarse con el uso de Photoshop y perder el miedo a la gran variedad de paneles, paletas y herramientas que posee.</li> <li>• Dar visibilidad a los trabajos fotográficos.</li> </ul>			
<p><b>BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:</b></p> <p>A lo largo de los últimos años la fotografía ha pasado de ser un medio utilizado por unos pocos a estar al alcance de todos. El uso de cámaras digitales compactas se ha extendido entre los más jóvenes, generando una gran cantidad de imágenes digitales.</p> <p>Excepto para los más puristas, el uso de programas de edición y retoque fotográfico va unido al arte de la fotografía como un medio para perfeccionar las imágenes obtenidas a través de una cámara.</p> <p>Este bloque tiene como objetivo introducir al usuario en las técnicas básicas para obtener imágenes digitales de calidad y en el procesado de las mismas mediante el uso de Photoshop, uno de los programas de edición más utilizados en ámbitos profesionales. Se utilizará Flickr para publicar las fotografías realizadas durante el bloque y Pinterest como herramienta para difundirlas a través de las redes sociales.</p>			
<p><b>OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)</b></p>			
<p><b>CONTENIDOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cómo obtener mejores fotos, antes de procesar.</li> <li>• Introducción a Photoshop.</li> <li>• Conceptos generales sobre tratamiento de imágenes digitales:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tamaño y resolución de imágenes.</li> <li>2. El color.</li> <li>3. El raw.</li> </ol> </li> <li>• La utilización de capas.</li> <li>• Retoque básico: como darle vida a tus imágenes.             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Herramientas de selección.</li> <li>2. Introducción al uso de máscaras y filtros.</li> <li>3. Mejorar el color y la nitidez.</li> </ol> </li> </ul>			
<p><b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b></p>			
Actividad Formativa	Horas de dedicación presencial del estudiante	Horas de trabajo personal del estudiante.	Porcentaje de presencialidad
Actividades introductorias	0	10	0%
Lectura y estudio de materiales didácticos	0	5	0%
Actividades de interacción y trabajo en grupo	0	20	0%
Foros de discusión	0	5	0%

Tareas individuales y actividades de evaluación		0		30		0%
Resolución de problemas		0		5		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			10%		10%	
Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo			40%		40%	
Realización de actividades individuales, proyectos e informes			50%		50%	

**MATERIA:** B4. eActividades orientadas al aprendizaje

Módulo al que pertenece: Modulo B. Diseño de acciones formativas y ecosistemas tecnológicos

Tipo: Obligatoria

ECTS: 3

Semestre: S2

Lenguas en las que se imparte: Español

Modalidad de enseñanza: A distancia (online)

**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.

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.

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 tendrán un conocimiento avanzado de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación en el diseño de actividades formativas.

CG2. Los estudiantes tendrán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la gestión y análisis de acciones formativas basadas en ecosistemas tecnológicos.

**Específicas:**

CE3. Elaborar diseño pedagógicos para la educación mediante ecosistemas tecnológicos.

CE4. Analizar críticamente los resultados del aprendizaje desarrollado en ecosistemas tecnológicos.

CE5. Realizar intervenciones en diferentes contextos de diseño, planificación y gestión de la formación basada en

tecnologías.																																																														
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los perfiles profesionales para el diseño, desarrollo y gestión del eLearning</li> <li>• Diferenciar los diversos tipos de competencias para el eLearning</li> <li>• Reconocer y analizar e-actividades y su aplicación al desarrollo de competencias</li> <li>• Diseño y elaboración de e-actividades</li> </ul>																																																														
<p><b>BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:</b></p> <p>Se pretende incentivar las capacidades para acceder, manejar, integrar y evaluar e-actividades en distintas acciones formativas, más allá del uso típico de subida y descarga de ficheros. Así mismo, se valorarán las prestaciones de las tecnologías y con ellas de las e-actividades en el terreno de la formación (tanto en un contexto b-learning como e-learning) que, como bien sabemos, está en constante evolución.</p> <p>Es necesario trasladar las competencias digitales a la práctica, y, para ello, es preciso conocer las modalidades de e-actividades con las que se puede trabajar en cualquier área o materia.</p>																																																														
<p><b>OBSERVACIONES (Requisitos previos, coordinación. Otras)</b></p>																																																														
<p><b>CONTENIDOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perfiles profesionales para el diseño, desarrollo y gestión del eLearning: responsabilidades y funciones. Diseño de la formación en línea.</li> <li>• Funciones de las e-actividades. Utilidad, condiciones y criterios de uso.</li> <li>• E-Actividades. Modalidades: Participación (implicados): webquest, caza del tesoro, wiki, blogs, podcasting, actividades en línea, etc. Comunicación (síncrona-asíncrona): foros, chats, email, videoconferencias, etc. Otras: a) orientadas a la evaluación: cuestionarios, autoevaluación, e-portfolios, b) propias de Moodle</li> </ul>																																																														
<p><b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Actividad Formativa</th> <th colspan="2">Horas de dedicación presencial del estudiante</th> <th colspan="2">Horas de trabajo personal del estudiante.</th> <th>Porcentaje de presencialidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">Actividades introductorias</td> <td colspan="2">0</td> <td colspan="2">3</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Lectura y estudio de materiales didácticos</td> <td colspan="2">0</td> <td colspan="2">22</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Actividades de interacción y trabajo en grupo</td> <td colspan="2">0</td> <td colspan="2">16</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Foros de discusión</td> <td colspan="2">0</td> <td colspan="2">2</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Tareas individuales y actividades de evaluación</td> <td colspan="2">0</td> <td colspan="2">28</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Tutorías</td> <td colspan="2">0</td> <td colspan="2">4</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Total Horas</td> <td>75 (3 ECTS)</td> <td>Total horas Presenciales</td> <td>0</td> <td>Total Horas Trabajo Autónomo</td> <td>75</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>							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		22		0%	Actividades de interacción y trabajo en grupo		0		16		0%	Foros de discusión		0		2		0%	Tareas individuales y actividades de evaluación		0		28		0%	Tutorías		0		4		0%	Total Horas	75 (3 ECTS)	Total horas Presenciales	0	Total Horas Trabajo Autónomo	75	0%
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		22		0%																																																								
Actividades de interacción y trabajo en grupo		0		16		0%																																																								
Foros de discusión		0		2		0%																																																								
Tareas individuales y actividades de evaluación		0		28		0%																																																								
Tutorías		0		4		0%																																																								
Total Horas	75 (3 ECTS)	Total horas Presenciales	0	Total Horas Trabajo Autónomo	75	0%																																																								
<p><b>SISTEMAS DE EVALUACION</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Prueba de evaluación</th> <th>Ponderación máxima</th> <th>Ponderación mínima</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Participación en foros</td> <td>10%</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo</td> <td>40%</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>Pruebas objetivas de tipo test</td> <td>20%</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Realización de actividades individuales, proyectos e informes</td> <td>30%</td> <td>30%</td> </tr> </tbody> </table>							Prueba de evaluación	Ponderación máxima	Ponderación mínima	Participación en foros	10%	10%	Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo	40%	40%	Pruebas objetivas de tipo test	20%	20%	Realización de actividades individuales, proyectos e informes	30%	30%																																									
Prueba de evaluación	Ponderación máxima	Ponderación mínima																																																												
Participación en foros	10%	10%																																																												
Participación en actividades de interacción y trabajos en grupo	40%	40%																																																												
Pruebas objetivas de tipo test	20%	20%																																																												
Realización de actividades individuales, proyectos e informes	30%	30%																																																												





**MATERIA:** B5. Uso efectivo de las herramientas Google en contextos educativos  
Módulo al que pertenece: Modulo B. Diseño de acciones formativas y ecosistemas tecnológicos  
Tipo: Obligatoria  
ECTS: 3  
Semestre: S2  
Lenguas en las que se imparte: Español  
Modalidad de enseñanza: A distancia (online)

**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.
- 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 (opcional):

- CG1. Los estudiantes tendrán un conocimiento avanzado de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación en el diseño de actividades formativas.
- CG2. Los estudiantes tendrán un dominio exhaustivo de los diferentes elementos de carácter técnico, metodológico, didáctico, estratégico, comunicativo y de evaluación inherentes a la gestión y análisis de acciones formativas basadas en ecosistemas tecnológicos.

**Específicas:**

CE2. Aplicar conocimientos tecnológicos avanzados en educación y formación.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE PREVISTOS:**

Principalmente, alcanzar competencias procedimentales en relación al uso de herramientas que permitan ser más eficaces en la puesta en valor de habilidades en información: conocer y manejar fuentes de información, optimizar la búsqueda de información, elaborarla, compartirla y difundirla según la enumeración verbal siguiente.

- Aprender a crear y gestionar un entorno personal de trabajo y aprendizaje relacionado con el uso de la información.
- Aprender el uso individualizado de funciones de las herramientas de Google adecuadas para conseguir el objetivo previo.
- Acceder: Buscar, encontrar y recuperar información de una variedad de recursos impresos y electrónicos (por ejemplo, bases de datos, Internet, etc.)
- Evaluar: juzgar el valor, la idoneidad y la suficiencia de la información y sus fuentes para propósitos determinados.
- Gestionar y administrar: organizar previamente la información para su recuperación y uso futuro.
- Integrar: obtener información, extractarla de varias fuentes y recombinarla obteniendo conclusiones apropiadas.
- Crear: resumir y reelaborar la información para expresar nuestro punto de vista o narrar algo.
- Comunicar: adaptar y presentar la información a nuestros pares.

**BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS:**

- Introducción: Objetivos, competencias, planificación y distribución del curso
- Recursos y otras herramientas Google. Visión general y Google Drive. Trabajando colaborativamente.
- Usos, aplicaciones y funcionalidades del navegador Google Chrome
- Integración de sistemas de información con herramientas de Google. Alertas, Google Reader, Google +, Google Académico, Gmail y otras herramientas Web 2.0 (Scoop it, Evernote, Twitter, otras redes, etc.)
- Organización de la información: Gmail como eje de nuestra comunicación en red
- Búsqueda eficiente en Google Scholar, bibliotecas digitales, repositorios de recursos educativos y Google Books.
- Aprendizaje multilingüe: Google Translate y Traslante toolkit.
- Creando contenidos, compartiendo ideas o proyectos en la red: Creación de Blogs y Wikis. Google Sites y Blogger.
- Otras herramientas Web 2.0

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

Los propios de los módulos de introducción en el Título 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 + (y sus hangouts), a través de un círculo específico para el Título.

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

**CONTENIDOS:**

- Videopresentaciones sobre entorno de trabajo y métodos, cronograma y descripción general y guía explicativa del módulo 0.
- Múltiples presentaciones descriptivas y videoayudas sobre herramientas y procesos de gestión de la información correspondientes a la temática de cada módulo identificado como contenido.

**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		20		0%
Actividades de interacción y trabajo en grupo		0		6		0%
Foros de discusión		0		8		0%
Tareas individuales y actividades de evaluación		0		30		0%
Tutorías		0		3		0%
Videoconferencias		0		6		0%
Total Horas	75 (3 ECTS)	Total horas Presenciales	0	Total Horas Trabajo Autónomo	75	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	30%	30%
Participación y desarrollo de actividades de tutoría online	10%	10%
Realización de actividades individuales, proyectos e informes	50%	50%