

GUÍA DOCENTE

A continuación se recoge la documentación, de forma estructurada, correspondiente a una asignatura impartida en los másteres oficiales de Bureau Veritas Centro Universitario.

Descripción de la Asignatura					
Nombre del Master	MÁSTER UNIVERSITARIO EN ELEARNING Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA				
Nombre de asignatura	Innovación en la enseñanza y el aprendizaje en la sociedad del conocimiento				
Tipo de Formación	Obligatoria	X	Prácticas externas		Trabajo Fin Master
Periodo de impartición	Primer Semestre				
Número de créditos	6 ECTS				
Idioma en el que se imparte	Castellano				
Presentación					
Durante esta Asignatura, los alumnos podrán obtener una mejora en su desempeño profesional, especialmente en la manera en cómo gestionar el conocimiento y el capital intelectual en las instituciones educativas, intentando analizar correctamente la detección de necesidades de formación y la descripción de las competencias necesaria para el desarrollo de los procesos formativos.					
Resultados de Aprendizaje					
Saber explicar el fenómeno de la globalización y el impacto de las nuevas tecnologías en la enseñanza-aprendizaje, el trabajo y el ocio en la actualidad. Demostrar la capacidad de utilizar los procesos y herramientas conocimiento para la gestión del conocimiento y del aumento del capital Intelectual. Comprender las bases de la Economía del Conocimiento. Conocer las investigaciones relacionadas con las capacidades cognitivas por el uso continuado de dispositivos digitales. Saber dirigir el desarrollo de nuevos modelos de formación adaptados al nuevo paradigma educativo y a las características psicopedagógicas de los nativos digitales. Saber relacionar la gestión del conocimiento y las universidades corporativas Reconocer los requisitos relacionados con la propiedad intelectual en los contenidos utilizados para la educación apoyada nuevas tecnologías. Saber qué requisitos tienen que cumplir el diseño curricular inclusivo para permitir el acceso a todos los estudiantes.					
Competencias Básicas y Generales					
CB6 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. CB7 Saber 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 el área de estudio. CB8 Ser capaz 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. CB9 Saber comunicar conclusiones, conocimientos y razones últimas que las sustentan, a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.					

CB10 Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CG1 Adquirir las competencias digitales para buscar, obtener, procesar y comunicar información relevante para la actividad empresarial y transformarla en conocimiento.

CG2. Adquirir las competencias de autonomía personal, capacidad crítica y reflexiva para seleccionar y modificar la información así como sus fuentes.

CG3. Entender cuál es el nuevo paradigma educativo en la sociedad del conocimiento, que da lugar a la innovación educativa disruptiva sustentada en las nuevas tecnologías y que está afectando a los modelos de enseñanza-aprendizaje.

Competencias Específicas

CE1 Identificar las necesidades de conocimiento en las organizaciones globales y conocer los procesos y herramientas para su gestión con el objetivo de aumentar el capital intelectual.

CE2 Dirigir el desarrollo de nuevos modelos de formación adaptados al nuevo paradigma educativo, los entornos educativos y sus interfaces para su adaptación a las características psicopedagógicas de los usuarios que han crecido inmersos en la tecnología digital.

CE15 Saber que es el Diseño Universal para el Aprendizaje, y las metodologías del diseño curricular inclusivo, no discapacitante, reduciendo o eliminando las barreras pedagógicas existentes en los contextos educativos para permitir el acceso a todos los estudiantes.

Temario de la Asignatura

UC	Unidad de Competencia
01	Globalización y las Nuevas Tecnologías.
02	Economía del Conocimiento y el Capital Intelectual.
03	Cambios Tecnológicos y las Características Psicopedagógicas de los Estudiantes.
04	Detección de Necesidades de Formación y la Descripción de Competencias.
05	Procesos de Aprendizaje elearning.
06	Calidad en elearning: La Norma UNE 66181 de Calidad de la Formación Virtual.

Metodología y Plan de Trabajo

Tipo actividad formativa	Contenido	Tiempo de trabajo	% Presencialidad
Estudio Teórico Individual	Los contenidos de cada una de las Unidades de Competencia, todos ellos están desarrollados con textos, vídeos, gráficos, ilustraciones, animaciones, etc. para facilitar su comprensión al alumno.	90	-
Trabajos Individuales	Trabajos individuales por Asignatura, son unos ejercicios que permiten al alumno, la adquisición de una serie de habilidades concretas relacionadas con la Unidad de Competencia.	18	-
Casos Prácticos	Un caso práctico por asignatura, que se pretende la resolución de una situación real de Empresa, para lo que es necesario utilizar todos los conocimientos adquiridos en la Asignatura, y se realizará de forma conjunta con más alumnos que estén cursando el Master.	15	-
Tutorías individuales y grupales	Los alumnos podrán solicitar una tutoría con el profesor para consultar todas las dudas que puedan surgir durante el	12	8,3

	estudio de la asignatura. Así mismo, el tutor estará disponible en sus horas de tutoría para la realización de tutorías grupales.		
Foro de Debate de la Asignatura	Cada Asignatura contará con un Foro de Debate, donde todos los alumnos interactuarán, para dar una respuesta a las cuestiones planteadas por el tutor.	9	-
Clases presenciales virtuales	El alumno podrá asistir tanto asíncrona como síncronamente a clases presenciales virtuales a las que podrá acceder a través de la TV educativa.	6	33,3
Número total de horas de trabajo del alumno		150	
Evaluación			
Descripción de prueba		Ponderación	
Test de Evaluación por UC		15%	
Trabajos Individuales		15%	
Casos Prácticos		25%	
Foro de Reflexión y Debate Colectivo		5%	
Examen de la asignatura		40%	
Recursos y Materiales Didácticos			
Bibliografía			
Economía del Conocimiento e Innovación: Nuevas Aproximaciones a una Realidad Compleja Cañibano, C - Editorial Piramide - 2007			
La Dirección y el Desarrollo de Personas: Un Reto para el Siglo XXI Torres, S – Pearson Educación. – 2005			
Redes Sociales para la Educación De Haro Ollé, J. J. – Madrid: Anaya – 2010			
La Gestión de la Diversidad en la Organización Global Vázquez, A – Anca, C. – Ediciones Prentice Hall - 2005			
La Galaxia Internet: Reflexiones sobre Internet, Empresa y Sociedad Castell, M. – Universidad de Barcelona – 2003			
La Era de la Información. Vol I: La Sociedad Red Castell, M. – Alianza Editorial – 2002			
Usabilidad en el eLearning Díaz del Valle, S. – CNICE – 2007			