

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	Tecnologías y Entornos Virtuales para eLearning					
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						
En esta Asignatura se introducen conceptos básicos como los estándares del eLearning, los distintos tipos de plataformas (CMS, LMS, LCMS), la propiedad del software, los simuladores de aplicativo y las herramientas de presencialidad virtual.						
Resultados de Aprendizaje						
Demostrar conocimiento de los procesos de aprendizaje eLearning. Conocer las características del estándar SCORM y Tecnologías de Desarrollo de Contenidos. Saber diseñar contenidos formativos de acuerdo con el estándar SCORM para utilizar en diferentes plataformas que satisfagan requisitos de accesibilidad, adaptabilidad, durabilidad, interoperabilidad y reusabilidad. Elegir la plataforma Learning Management Systems más adecuada para cada proyecto Enumerar ventajas y desventajas del software abierto y propietario. Enunciar los principios básicos de la Guionización y Virtualización de Contenidos Multimedia, Saber elegir el formato de contenidos en eLearning adecuado: HTML, XML, FLASH Decidir en qué casos aplicar Simuladores de Aplicativos, Sociales, de Negocio y de Entornos. Decidir para que casos son adecuadas las herramientas de Presencialidad Virtual: Clases Presenciales Virtuales y Webinars.						
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 –y los 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. CG4. Conocer las tendencias de interacción constante, trabajo colaborativo y acceso ubicuo a contenidos a						

través del uso de los distintos dispositivos móviles..

Competencias Específicas

CE3 Aplicar el estándar SCORM para la creación de objetos pedagógicos estructurados que satisfagan requisitos de accesibilidad, adaptabilidad, durabilidad, interoperabilidad y reusabilidad.

Temario de la Asignatura

UC	Unidad de Competencia
07	Diferentes tecnologías eLearning, Estándar SCORM, LMS. Contenidos y Plataformas.
08	Software Abierto y Propietario.
09	Guionización y Virtualización de Contenidos eLearning: Vídeos, Gráficos
10	Simuladores de Aplicativos, Sociales, de Negocio y de Entornos. Juegos para la Formación.
11	Content Management Systems, Bases de Datos y Contenidos Interoperables.
12	Herramientas de Presencialidad 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 estudio de la asignatura. Así mismo, el tutor estará disponible en sus horas de tutoría para la realización de tutorías grupales.	12	8,3
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	El alumno podrá asistir tanto asincrónica	6	33,3

virtuales	como síncronamente a clases presenciales virtuales a las que podrá acceder a través de la TV educativa.		
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			
Introducción al Modelo de Referencia Scorm Mª Pilar Laguna Lozano –Zaragoza - e-Colección innova. Unizar, Universidad de Zaragoza - 2011 Software libre vs. software propietario: Ventajas y desventajas Culebro Juárez, M., Gómez Herrera, W. G., Torres Sánchez, S - 2006 Informe sobre LMS García Holgado, A., Seoane Pardo, A. M., García-Peñalvo, F. J. – Salamanca - USAL A Review of the Open Educational Resources (OER) Movement: Achievements, Challenges, and New Opportunities Atkins, D. E., Brown, J. S., Hammond, A. – USA - The William and Flora Hewlett Foundation			



FORMACIÓN