

## Guía Docente: Aplicación Práctica e Iniciación Profesional

DATOS GENERALES	
<b>Facultad</b>	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
<b>Titulación</b>	Máster en Diseño Tecnopedagógico (E-Learning)
<b>Plan de estudios</b>	2012
<b>Materia</b>	Aplicación práctica e iniciación profesional.
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Período de impartición</b>	Tercer Trimestre
<b>Curso</b>	Primero
<b>Nivel/Ciclo</b>	Máster
<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Lengua en la que se imparte</b>	Castellano
<b>Prerrequisitos</b>	La Universidad establecerá los requisitos que los estudiantes deberán reunir antes de poder matricularse en la asignatura de Prácticas Profesionales, de acuerdo con la normativa universitaria correspondiente y vigente.

DATOS DEL PROFESORADO			
<b>Profesor Responsable</b>	Esther García López	<b>Correo electrónico</b>	esther.garcia2104@ui1.es
<b>Área</b>		<b>Facultad</b>	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
<b>Perfil Profesional 2.0</b>	<a href="#">Perfil en LinkedIn</a>		

<b>Profesor</b>	Teresa Lourdes Morán Calatayud	<b>Correo electrónico</b>	teresalourdes.moran@ui1.es
<b>Área</b>		<b>Facultad</b>	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
<b>Perfil Profesional 2.0</b>	<a href="#">LinkedIn</a>		

**CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA**

<b>Asignaturas de la materia</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicación Práctica e Iniciación Profesional</li></ul>
<b>Contexto y sentido de la asignatura en la titulación y perfil profesional</b>	<p>La asignatura de Aplicación práctica e iniciación profesional se ubica en el tercer trimestre del Máster en Diseño Tecnopedagógico (E-Learning). Se enmarca, junto con la asignatura Trabajo Fin de Máster en el módulo «Proyecto de Aplicación Profesional».</p> <p>La asignatura tiene un carácter eminentemente práctico, permitiéndole al alumno desarrollar su creatividad y capacidad de innovación, para dar respuesta a las necesidades actuales del elearning, respondiendo a los desafíos actuales del campo profesional.</p>

**COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

<p><b>Competencias de la asignatura</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CB07: Que los estudiantes sepan 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.</li> <li>• CB08: Que los estudiantes sean 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.</li> <li>• CT02: Ser capaz de adaptarse a las nuevas situaciones: adaptación al cambio, enfrentándose con flexibilidad y versatilidad a situaciones nuevas.</li> <li>• CT09: Ser capaz de gestionar el tiempo.</li> <li>• CT20: Ser capaz de gestionar la información.</li> <li>• CT21: Ser capaz de resolver problemas.</li> <li>• CT22: Ser capaz de tomar decisiones.</li> <li>• CE03: Aplicar estrategias metodológicas fundamentadas en modelos pedagógicos de formación on-line.</li> <li>• CE09: Usar, de forma efectiva, diferentes recursos tecnológicos en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje (EVE-A).</li> <li>• CE11: Desarrollar, de forma justificada, diseños tecnopedagógicos de cursos, programas o asignaturas con metodología on-line.</li> <li>• CE12: Elaborar contenidos y recursos de aprendizaje hipermedia.</li> <li>• CE14: Diseñar estrategias de docencia virtual.</li> <li>• CE16: Diseñar e implementar estrategias de evaluación on-line.</li> <li>• CE19: Conocer aquellas aplicaciones o entornos virtuales de trabajo que potencien los aprendizajes y la participación de todo el alumnado, repensando e incorporando nuevas herramientas, recursos y prácticas pedagógicas que potencien los aprendizajes de los estudiantes que presentan algún tipo de diversidad funcional.</li> <li>• CE23: Identificar los diferentes actores y roles dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje online.</li> </ul>
<p><b>Resultados de aprendizaje de la asignatura</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar y poner en práctica las competencias adquiridas en las diferentes áreas de conocimiento del Máster y propiciando una formación integral.</li> <li>• Estudiar, analizar y conocer de forma activa y reflexiva los actores y factores intervinientes en el perfil profesional.</li> <li>• Disponer de pautas metodológicas (personales y participativas) para el desarrollo y aplicación de ideas y conocimientos en el ámbito profesional.</li> <li>• Desarrollar la identidad profesional y poner en práctica las funciones asociadas al rol correspondiente.</li> <li>• Aplicar los valores sociales derivados de la ética profesional.</li> </ul>

## PROGRAMACION DE CONTENIDOS

<b>Breve descripción de la asignatura</b>	<p>La asignatura está dirigida a proporcionar al alumnado diferentes momentos formativos en los que comience a ejercitar las competencias profesionales y a utilizar las herramientas y técnicas de trabajo apropiadas al campo de práctica.</p>
<b>Contenidos</b>	<p>La asignatura está estructurada en 4 módulos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Módulo - Escenarios.</b> Descripción de las problemáticas que se abordarán para definir los retos y proponer soluciones. Se presentarán distintos escenarios para que los alumnos profundicen en hechos reales relacionados con las nuevas tendencias en elearning y elijan una temática para desarrollar su propuesta de solución.</li> <li>• <b>Módulo - Definir e Idear.</b> Se explicarán las etapas de la metodología <i>Design Thinking</i>, definir e idear, ofreciendo técnicas y recursos de apoyo para que los alumnos puedan aplicarlas a su propuesta.</li> <li>• <b>Módulo - Prototipo.</b> Se ofrecen orientaciones para poder diseñar y crear el prototipo que represente de forma visual su idea.</li> <li>• <b>Módulo - Elevator Pitch.</b> En este último módulo se describen las pautas para realizar el reto final, así como ejemplos que guíen la creación del vídeo para presentar su idea.</li> </ul>

## METODOLOGÍA

<b>Actividades formativas</b>	<p>El proceso de enseñanza-aprendizaje se guiará en base a los 4 módulos que componen la asignatura. Sobre ello, se establecerán momentos para hacer un seguimiento de los resultados y evidencias, que entregarán los alumnos a través del aula virtual.</p> <p>Para el desarrollo de las actividades se aplicará la metodología de Design Thinking, con el objetivo de promover la capacidad creativa de los alumnos y dar respuesta a necesidades del campo profesional del elearning, a través de propuestas innovadoras.</p> <p>En cada una de las etapas el alumno deberá enfrentar un reto que se proponga a nivel individual y que responda a los desafíos de la sociedad digital. Como apoyo tendrá al tutor, que mediará el proceso de enseñanza aprendizaje para asegurar el logro de los objetivos que se haya propuesto. Al igual que sus compañeros, a través de los espacios de debate dispuestos, donde todos podrán compartir perspectivas e ideas, fortaleciendo la suya propia.</p>
-------------------------------	--

## EVALUACIÓN

### Sistema evaluativo

El sistema de evaluación se basará en una selección de las pruebas de evaluación más adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen. El sistema de calificaciones estará acorde con la legislación vigente (*Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y de validez en todo el territorio nacional*).

La asignatura presenta un sistema de evaluación continua a través del cual se valorará la adquisición de competencias y se logrará un mayor seguimiento de la evolución y el progreso del alumnado. A lo largo del desarrollo de la asignatura se presentarán una serie de actividades de aplicación práctica, de carácter evaluable, mediante las cuales se conformará la calificación final.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

<p><b>Bibliografía básica</b></p>	<p>IDEO (s.f). <i>Design Thinking para Educadores</i>. Recuperado de:  <a href="http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/design_thinking/design_thinking_espanol.pdf">http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/design_thinking/design_thinking_espanol.pdf</a></p> <p>George Couros (2015). <i>The Innovator's Mindset: Empower Learning, Unleash Talent, and Lead a Culture of Creativity</i>. Publisher: Dave Burgess Consulting, Inc.</p>
<p><b>Bibliografía complementaria</b></p>	<p>Alba, Á. (28 noviembre, 2017). Design thinking a fondo – prototipar. [Web blog post]. Recuperado de: <a href="https://innolandia.es/design-thinking-a-fondo-prototipar/">https://innolandia.es/design-thinking-a-fondo-prototipar/</a></p> <p>Docebo (2016). <i>Elearning Market Trends And Forecast 2017-2021</i>. Report.</p> <p>Morado, M. F. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje complejos e innovadores: Una experiencia de creación participativa desde el paradigma emergente / Complex and Innovative Virtual Learning Environments: An Experience of Participatory Creation from an Emergent Paradigm / Ambientes virtuais de aprendizagem complexos e inovadores: uma experiência de criação participativa, partindo do paradigma emergente. <i>Revista Electrónica Educare</i>, (1), 364. <a href="https://doi.org/10.15359/ree.22-1.18">https://doi.org/10.15359/ree.22-1.18</a></p> <p>ONTSI (2016). <i>Individuos que buscan en Internet información con el propósito de formación</i>. Recuperado de: <a href="http://www.ontsi.red.es/ontsi/en/indicador/individuos-usan-internet-buscar-informacion-proposito-de-formacion">http://www.ontsi.red.es/ontsi/en/indicador/individuos-usan-internet-buscar-informacion-proposito-de-formacion</a></p> <p>ONTSI (2017a). <i>Número De Empresas En El Sector De Las Telecomunicaciones Y De Las Tecnologías De La Información Y Contenidos</i>. Recuperado de: <a href="http://www.ontsi.red.es/ontsi/en/indicador/numero-empresas-sector-telecomunicaciones-y-tecnolog%C3%ADas-de-la-informacion-y-contenidos">http://www.ontsi.red.es/ontsi/en/indicador/numero-empresas-sector-telecomunicaciones-y-tecnolog%C3%ADas-de-la-informacion-y-contenidos</a></p> <p>ONTSI (2017b). <i>Individuos que usan Internet para realizar cursos en línea</i>. Recuperado de: <a href="http://www.ontsi.red.es/ontsi/en/indicador/individuos-usan-internet-realizar-cursos-en-linea">http://www.ontsi.red.es/ontsi/en/indicador/individuos-usan-internet-realizar-cursos-en-linea</a></p>
<p><b>Otros recursos</b></p>	<p>14 Tendencias educativas en e-Learning para 2019 “e-Learning Gratuito”. Recuperado de: <a href="https://www.iebschool.com/blog/tendencias-e-learning-innovacion/">https://www.iebschool.com/blog/tendencias-e-learning-innovacion/</a></p> <p>Cuello de Jirafa S.L (s.f). <i>Design Thinking España</i>. Recuperado de: <a href="http://xn--designthinkingespaa-d4b.com/">http://xn--designthinkingespaa-d4b.com/</a></p> <p>Dinngo Laboratorio de Innovación, S.L. (s.f). <i>Design Thinking en Español</i>. Recuperado de: <a href="http://www.designthinking.es/home/index.php">http://www.designthinking.es/home/index.php</a></p> <p><i>Proyecto Escuela 21</i>. Recuperado de: <a href="http://www.escuela21.org/que-es-escuela21/">http://www.escuela21.org/que-es-escuela21/</a></p> <p><i>Las 10 Tendencias clave en el e-Learning para 2019</i>. Recuperado de <a href="https://www.expoelearning.com/10-tendencias-elearning-2019/">https://www.expoelearning.com/10-tendencias-elearning-2019/</a></p>