

	Proceso: Formulación del Currículo y Plan de Estudios Guía de Cátedra	Código:	DOC11-FO-01
		Versión:	3
		Fecha:	23/05/2019
		Hoja:	Página 1 de 3

1. Identificación del Curso/ Módulo				
Nombre del Curso/ Módulo: DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE E-LEARNING	Línea de conocimiento: DIIN	Código de materia: DIIN 13003	Número de créditos: 4	
Facultad/ Departamento	FAC DE EDUCACION			
Programa que Administra el curso o módulo	MAE EN E-LEARNING			
Niveles de Formación	Técnico Profesional		Especialización	
	Tecnológico Profesional		Maestría	X
	Profesional		Doctorado	
Modalidad	Presencial	Dual	Virtual	X
Número de horas con acompañamiento del profesor: 192		Número de horas de trabajo independiente: 192		
Fecha de actualización de la guía: 21/04/2021				

2. Conocimientos previos requeridos para el curso
Diseño, desarrollo y gestión de un proyecto

3. Justificación
<p>Diseño y gestión de proyectos de e-learning pretende situar al alumnado ante una situación muy similar a la que se encontrará a la vida real al tener que diseñar, desarrollar y gestionar un proyecto de intervención de e-learning. Por este motivo, prácticamente todas las actividades académicas que se llevarán a cabo a lo largo del desarrollo de la asignatura se basan en la asunción de un papel dentro de la empresa ficticia de la que formará parte y que enmarcará toda su actividad en un juego de rol de comienzo a fin. Este juego de rol permitirá una inmersión en los campos de aplicación educativa y formativa en el ámbito de las TIC, en los diversos niveles y sectores formativos (primaria, secundaria, formación de adultos, universidad, ONG, formación ocupacional, formación permanente, empresarial, etc.), de forma que constituya una experiencia muy cercana a la realidad que después servirá a los estudiantes para aplicarla en su trabajo final de Máster. El diseño de esta asignatura se ha realizado para promover la adquisición de conocimientos específicos y aplicados desde los diferentes enfoques y situaciones en qué podamos encontrarnos como profesionales el sector. Para lo cual se parte de una base teórica sobre la gestión y la organización en e-learning para dotar a los estudiantes de aquellos conocimientos básicos sobre la gestión de un proyecto en este ámbito. Por tal de iniciar las actividades de la asignatura, se pondrá en situación al alumnado frente a un caso práctico relacionado con la vida real, como es la propuesta de un proyecto de aplicación de e-learning para ser presentado a un concurso convocado por una entidad promotora. En este sentido se plantean cuatro actividades evaluables en esta asignatura que pretenden que el alumnado desarrolle todas las acciones necesarias y utilice todos los recursos precisos para el diseño de su propio proyecto virtual.</p>

4. Competencias de formación		
Id	Competencia	Resultado de aprendizaje esperado
1	Planificar la interacción de los actores y los recursos en un contexto de aprendizaje en línea determinado.	1 - Planifica y organiza los procesos y equipos interdisciplinarios. 2 - 3 -
2	Conoce, identifica y selecciona las herramientas tecnológicas necesarias para el desarrollo de un proyecto en línea, con interdependencia y autodeterminación	1 - Usa y aplica las TIC en el ámbito académico y profesional. 2 - Colabora con compañeros y profesores en la búsqueda de recursos y soluciones a los proyectos planteados 3 -
3	Adquiere habilidades para el tratamiento de la información digital y presentación y difusión de la misma Explora diversos ámbitos de intervención del e-learning haciendo valoraciones personales y críticas hacia el diseño de proyectos	1 - Argumenta las decisiones tomadas y Trabaja en equipo 2 - Intercambia conocimiento con la comunidad de aprendizaje, aportando dosis de discusión constructiva y sociocrítica. 3 -

5. Contenidos		
Id	Unidad de aprendizaje	Temáticas
1	Campos de intervención profesional de e-learning (Actividad 1)	<ul style="list-style-type: none"> • Posibles campos de intervención profesional que ofrece el mercado laboral relacionadas con el e-learning. • Tendencias emergentes del e-learning hacia el aprendizaje móvil m-learnig. • Argumentación de búsqueda de información para obtener elementos para poder opinar y debatir sobre temas relacionados con el e-learning • Identidad digital. • Formato de presentación de proyectos Pecha-Kucha.
2	Acuerdos de Grupo: actividad previa y fundamental	<ul style="list-style-type: none"> • Elección el nombre del grupo / empresa. • Definición del ámbito en el que se desarrollará el proyecto, el contexto de aplicación y el diseño del posible ámbito de aplicación. • Descripción de las tareas, la planificación, las herramientas • Descripción y utilización de herramientas para el control de la planificación. • Propuesta de proyecto (borrador con un índice ampliado)
3	Presentación y defensa virtual del proyecto (Actividad 3)	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de la propuesta del proyecto que participará en el concurso en formato resumido en una presentación elaborada con un programa de presentaciones. • Discusión en el espacio de Debate del grupo sobre los proyectos asignados para su análisis, analizando y valorando los puntos fuertes y débiles, las amenazas y oportunidades que presenta cada proyecto mediante un Análisis DAFO. • Elaboración de la propuesta definitiva de proyecto en un documento de texto que se presentará en formato. Pdf que incluirá la presentación de diapositivas sobre la base de las aportaciones surgidas en el seno del Debate.
4	Portal del proyecto y propuesta de difusión a Red (Actividad 4)	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del proyecto. • Elección, diseño y desarrollo de acciones de difusión mediante la utilización de diversas herramientas comunicativas y / o colaborativas de Internet: herramientas web 2.0, webs dinámicas (CMS), bloque. • Utilización de redes sociales para dar la máxima difusión al proyecto.

6. Evaluación y calificación

Actividades o tipos de actividades	Porcentaje
REA 3.1 Partiendo del borrador de propuesta consensuada en el grupo, deberán pasar a la fase de desarrollo del proyecto. Deberá actuar como una empresa y así lo han de plasmar todos los documentos que envíen. El proyecto debe ser un documento PDF, de un máximo de 20 páginas	30
REA 1.1 Presentación personal digital y la participación en un debate sobre la intervención profesional en el e-learning	15
REA 2.1 Formación de equipos de trabajo, acuerdos iniciales de funcionamiento y Planificación del trabajo. REA 2.2 Elaborar una planificación grupal de todo el trabajo que deberéis realizar a lo largo del semestre y que se concretará en una tabla o un cronograma de trabajo en grupo.	20
REA 3.2 Creación de una página web que recoge el proyecto formativo enriquecido con recursos multimedia: imagen, audio y vídeo. Página web o blog de la empresa. La página web del proyecto formativo y el blog/web de la empresa son complementarias. Todas las herramientas utilizadas para este proyecto que estén disponibles en internet (web, blog, Prezi, mapa...) deberán llevar identificado claramente que se trata de un proyecto ficticio. Comenzar la difusión a través de una de las redes sociales: Twitter, Facebook, LinkedIn o Google+.	35

7. Bibliografía

Material Soporte Proceso de búsqueda y localización de la información por Internet Web

Campos de intervención profesional en elearning

El proyecto virtual Web Guía de marcadores sociales Web

Iniciación al desarrollo de proyectos de intervención en el ámbito del e-learning Web

El diseño de un proyecto formativo en elearning: la virtualización de formaciones presenciales con DISform Web

Trabajo en equipo en entornos virtuales: desarrollo metodológico AudioLibre , ePub – 15, Mobipocket , VideoLibre , HTML5

Orientaciones sobre los debates virtuales AudioLibre, ePub , Mobipocket, HTML5, Video Libre Cómo trabajar en equipo en entornos virtuales Audiovisual

Los marcadores sociales Web

Iniciación al desarrollo de proyectos de intervención en e-learning. Estudio de caso: Análisis de un proyecto de capacitación virtual PDF

8. Observaciones