

MÁSTER E LEARNING Y REDES SOCIALES

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

Objetivos

El Máster Universitario en e-learning y Redes Sociales de la UNIR tiene como objetivos:

- 1) Que el estudiante analice y adquiera conocimiento del estado actual de la tecnología educativa, de los sistemas de gestión de aprendizaje y de las Redes Sociales actuales para un uso acorde con metodologías de enseñanza y aprendizaje online
- 2) Que el estudiante conozca y utilice la tecnología existente para implementar las metodologías, técnicas, estrategias y modelos sobre enseñanza, aprendizaje y participación social online
- 3) Que el estudiante conozca y utilice metodologías, técnicas y estrategias educativas y sociales en entornos de aprendizaje online formales e informales
- 4) Que el estudiante aprenda a diseñar modelos de aprendizaje formal e informal, así como modelos de contribución y participación en Redes Sociales generalistas y temáticas, y cómo aplicarlos a entornos e-learning
- 5) Que el estudiante adquiera conocimientos y habilidades fundamentales de investigación, que le permitan continuar su formación de posgrado, incluido un programa de doctorado

Competencias

El perfil formativo del Título está orientado con las cualificaciones generales establecidas en los descriptores de Dublín y en el Marco Europeo de Cualificaciones para el nivel de Máster. Estas competencias se ajustan literalmente a las establecidas en el artículo 3.3 del Anexo I del RD 1393/2007 de 29 de octubre, sobre títulos de Máster. Del mismo modo, las competencias se definen teniendo en cuenta el respeto a los derechos fundamentales y de igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, los principios de igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos.

- 1) Ley 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres.
- 2) Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.
- 3) Ley 27/2005, de 30 de noviembre, de fomento de la educación y la cultura de la paz.

El Título garantizará que los estudiantes adquieran las siguientes:

Competencias generales, capacidad de...:

- 1) Aplicación de los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante
- 2) Integración de 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
- 3) Comunicación de conocimientos, conclusiones y decisiones con argumentos sólidos, de modo claro y sin ambigüedades, tanto a públicos especializados como no especializados
- 4) Adquisición de las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de modo autónomo
- 5) Adquisición de los aspectos fundamentales de la investigación: cómo se realiza un trabajo de investigación, manejo de las fuentes, sistematización y exposición de contenidos, sistema de transferencias de conocimiento, etcétera

Competencias específicas, capacidad de...:

- 6) Conocimiento e incorporación de tecnología y estrategias de aprendizaje ubicuo. Análisis y utilización de tecnología móvil e ip como medio de conexión ubicua, incluyendo televisión ip y televisión digital
- 7) Análisis de estrategias, estructuras y tecnología semántica, así como su utilización en entornos educativos online y Redes Sociales. Análisis y utilización de técnicas de búsqueda, recuperación y categorización de información y recursos educativos online y Redes Sociales

- 8) Diseño de sistemas adaptativos y colaborativos online que optimicen el proceso y los resultados de aprendizaje, los adapten al perfil del estudiante y del grupo de usuarios, y faciliten y potencian la comunicación social como medio de aprendizaje informal. Análisis y diseño de sistemas interactivos, así como en procesos, estrategias, metodologías y técnicas centrados en aprendizaje adaptativo y aprendizaje colaborativo
- 9) Análisis y diseño de sistemas gestores de aprendizaje. Análisis y diseño de sistemas gestores de contenido educativo y repositorios. Incorporación de gestores de aprendizaje y contenido en los procesos de aprendizaje y comunicación social
- 10) Análisis y utilización de especificaciones y estándares centrados en tecnologías de formación online y accesibilidad. Análisis y utilización de especificaciones y estándares centrados en TIC, Internet y tecnología Web 2.0. Integración de especificaciones y estándares en el proceso y las plataformas educativas online
- 11) Análisis y diseño de interfaces hombre-máquina, que potencien una interacción óptima, teniendo en cuenta la personalización al individuo y al grupo, incluidas discapacidades sensoriales, motoras y cognitivas. Análisis y aplicación de pautas de usabilidad para personalizar y optimizar la experiencia de usuario en un entorno online, según dispositivo, plataforma y público objetivo
- 12) Diseño e implementación de modelos de participación y contribución social en un contexto educativo. Diseño e implementación de mecanismos de recompensa y criterios reputación social en un contexto educativo. Análisis y diseño de modelos de aprendizaje formal e informal que optimicen los resultados de aprendizaje y el rendimiento del usuario.
- 13) Integración de aprendizaje formal e informal, e implementación en un contexto tecnológico. Análisis y utilización de patrones de comportamiento individual y grupal, así como su utilización en modelos de aprendizaje informal
- 14) Diseño y redacción de contenidos educativos dependientes de la plataforma y del dispositivo online, con utilización de las Redes Sociales temáticas como medio de comunicación social. Virtualización de contenidos educativos para su utilización en plataformas educativas online
- 15) Diseño y desarrollo de juegos y simulaciones educativos e interactivos, e integración en el proceso formativo

- 16) Análisis crítico y elaboración de razonamiento científico. Redacción científica y expresión contextualizada con el ámbito objeto del Máster. Expresión escrita correcta y adecuada al contexto y ámbito de investigación, en español e inglés. Lectura, comprensión y crítica de textos y artículos científicos en español e inglés
- 17) Diseño y elaboración de experimentos científicos, que permitan la medición, análisis y evaluación de teorías educativas y su implementación tecnológica. Pautas, destrezas y habilidades para el diseño y ejecución de metodologías, prácticas y técnicas de investigación fundamental y aplicada
- 18) Adquisición del conocimiento del marco teórico y práctico en el que se desarrolla de manera corporativa y académica los campos del e-learning y de las Redes Sociales. Diseño y gestión de proyectos de investigación, desarrollo e innovación (I+D+i) en colaboración nacional e internacional, acordes con políticas, regionales, nacionales y europeas. Establecimiento y mantenimiento de redes de contacto profesionales con el objetivo de diseñar, implementar y participar en proyectos de I+D+i y experimentos e iniciativas científicos