

# Máster Universitario en E-Learning y Redes sociales

## Objetivos

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

- 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
- Que el estudiante conozca y utilice la tecnología existente para implementar las metodologías, técnicas, estrategias y modelos sobre enseñanza, aprendizaje y participación social online
- Que el estudiante conozca y utilice metodologías, técnicas y estrategias educativas y sociales en entornos de aprendizaje online formales e informales
- 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
- 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 educativas 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 científicas.