

Programas de Postgrado
y Desarrollo Profesional
con Estructura Modular

Curso académico 2014-2015

Aprendizaje móvil gamificado

del 12 de enero de 2015 al 10 de julio de 2016 (fechas según módulos)

Características: material impreso, material multimedia, actividades presenciales optativas, página web, curso virtual y guía didáctica.

Departamento

Economía Aplicada e Historia Económica

Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales

PROGRAMA DE POSTGRADO

Máster, Diploma de Especialización, Diploma de Experto

Curso 2014/2015

La UNED ofrece también cursos con estructura modular en los que se ofrecen al alumno itinerarios desarrollados en módulos que conducen a diferentes titulaciones de diferentes niveles.

Máster: mínimo de 60 ECTS

Diploma de Especialización: mínimo de 30 ECTS.

Diploma de Experto: mínimo de 15 ECTS.

Requisitos de acceso:

Estar en posesión de un título de grado, licenciado, diplomado, ingeniero técnico o arquitecto técnico. El director del curso podrá proponer que se establezcan requisitos adicionales de formación previa específica en algunas disciplinas.

Asimismo, de forma excepcional y previo informe favorable del director del curso, el Rectorado podrá eximir del requisito previo de la titulación en los cursos conducentes al Diploma de Experto Universitario. Los estudiantes deberán presentar un curriculum vitae de experiencias profesionales que avalen su capacidad para poder seguir el curso con aprovechamiento y disponer de acceso a la universidad según la normativa vigente.

El estudiante que desee matricularse en algún curso del Programa de Postgrado sin reunir los requisitos de acceso podrá hacerlo aunque, en el supuesto de superarlo, no tendrá derecho al Título propio, sino a un Certificado de aprovechamiento.

1. Destinatarios

2. Presentación y objetivos

- Diseñar proyectos de MLearning Gamificado en ámbitos como formación reglada, formación permanente, actualización profesional, campañas de sensibilización de las diferentes administraciones públicas, prestación de servicios sociales, cooperación y desarrollo, cultura, turismo, entretenimiento y ocio
- Diseñar cursos y aplicaciones para MLearning
- Producir cursos, contenidos y aplicaciones para MLearning
- Elaborar propuestas y proyectos para su comercialización que incluyan planes de negocio, estrategias de comunicación y marketing.
- Dirigir su implantación incluyendo sistemas de garantía de calidad
- Evaluar su impacto

3. Contenido y programa

3.1 Títulos

Tipo Título	Título	Créditos ETCS
DIPLOMA DE EXPERTO UNIVERSITARIO	Experto Universitario en aprendizaje móvil gamificado	28
DIPLOMA DE ESPECIALIZACIÓN	Especialista en aprendizaje móvil gamificado	38
TÍTULO DE MÁSTER	Master en aprendizaje móvil gamificado	61

3.2 Módulos del programa, calendario y precio

Código	Módulo	Créditos ETCS	Precio Módulo
0000	Módulo de acogidadel 12 al 18 de enero de 2015.	0	0,00 €
0001	Introducción al aprendizaje móvil y a la "gamificación": Diseño instruccional para el aprendizaje móvildel 19 de enero al 15 de marzo de 2015.	8	224,00 €
0002	Procesos psicológicos y resultados de la gamificación de los entornos de aprendizajedel 16 de marzo al 26 de abril de 2015.	5	140,00 €
0003	Tecnologías móviles y Realidad Aumentadadel 27 de abril al 31 de mayo de 2015.	5	140,00 €

Código	Módulo	Créditos ETCS	Precio Módulo
0004	HTML5 para el diseño de webs para dispositivos móvilesdel 1 de junio al 5 de julio de 2015.	5	140,00 €
0005	Diseño de Apps (Android, IOS)del 6 de julio al 13 de septiembre de 2015.	5	140,00 €
0006	Laboratorio I: Taller de herramientas para la producción de contenidos móvilesdel 14 de septiembre al 18 de octubre de 2015.	5	140,00 €
0007	Laboratorio II: Taller de herramientas para la producción de contenidos móvilesdel 19 de octubre al 22 de noviembre de 2015.	5	140,00 €
0008	Plan de negocio y marketing para servicios y contenidos móvilesdel 25 de enero al 20 de marzo de 2016.	8	224,00 €
0009	Dinamización del aprendizaje móvil. Control de Calidad y diseño de Evaluación de programasdel 28 de marzo al 1 de mayo de 2016.	5	140,00 €
0010	Trabajo de Fin de Masterdel 2 de mayo al 10 de julio de 2016.	10	280,00 €

3.3 Descuentos

3.3.1 Ayudas al estudio y descuentos

Se puede encontrar información general sobre ayudas al estudio y descuentos en [este enlace](#).

Debe hacer la solicitud de matrícula marcando la opción correspondiente, y posteriormente enviar la documentación al correo: descuentos@fundacion.uned.es.

3.4 Itinerario

Diploma de Experto Universitario: Módulos 1-5

Diploma de Especialización: Módulos 1-7

Máster en aprendizaje móvil; Módulos 1-10

4. Metodología y actividades

METODOLOGÍA: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.

El programa modular está basado en la metodología de aprendizaje basado en proyectos. A lo largo de los diferentes módulos los participantes irán definiendo y desarrollando un proyecto de diseño, producción e implantación de un curso o material formativo para el aprendizaje móvil. Cada uno de los módulos tendrá como resultado final el análisis y definición de cada una de las fases del proyecto. Todo ello se concretará en el Trabajo de Fin de Máster.

En el **MÓDULO 1: Introducción al aprendizaje móvil y a la "gamificación"** tiene como finalidad mostrar al participante las posibilidades del aprendizaje móvil y la gamificación así como sus distintos ámbitos de aplicación tales como:

- - Formación reglada desde la escuela hasta la formación superior: el aprendizaje móvil y la gamificación es un buen complemento de actividades realizadas en el aula.
- - Formación de Posgrado reglada y no reglada
- - En la formación especializada facilita el que profesionales altamente cualificados puedan actualizar su formación.
- - Formación en el ámbito de la empresa (formación en el puesto de trabajo)
- - Educación abierta (OERs, MOOCs)
- - Educación para todos y cooperación al desarrollo. UNESCO lleva años focalizando parte de sus esfuerzos en la mejora de la educación en países en desarrollo mediante las posibilidades que ofrece la formación móvil.
- - Productores de contenidos digitales culturales y educativos para dispositivos móviles.

Tras esta panorámica de las posibilidades y posibles ámbitos de aplicación al participante en el curso se le mostrarán diferentes casos de éxito junto con otros que fracasaron, para que pueda analizar ambos. De esta forma estará en condiciones de redactar un primer borrador inicial de su proyecto, determinando a qué ámbito irá dirigido su proyecto y que tipo de curso o material formativo quiere diseñar.

El **MÓDULO 2: Procesos psicológicos y resultados de la gamificación de los entornos de aprendizaje**, desde el ámbito de la psicología capacitará al participante para utilizar técnicas de gamificación, que ayudan a gestionar la motivación, la implicación y la autoregulación del aprendiz. Se trata de ir más allá de los sistemas de puntos, las medallas (badges) o los tableros de puntuaciones (leaderboards) que simplemente consiguen activar la motivación intrínseca, para utilizar técnicas que mejoren el engagement profundo y la implicación.

Tras estos dos módulos el proyecto inicial se habrá ido concretando. Se habrán definido cuestiones como:

- Destinatarios de la acción o producto formativo
- Resultados de aprendizaje
- Contenidos
- Sistemas de feedback
- Evaluación, etc
- Plan de gamificación .

Los módulos 4, 5 y 6 están dedicados a la tecnología móvil y a herramientas informáticas necesarias para la producción de contenidos y preceden a dos módulos prácticos de Laboratorio. En estos dos módulos se diseñarán itinerarios paralelos para los participantes en función de una formación técnica previa. De tal manera que los que posean conocimientos básicos podrán

profundizar en ellos y los que carezcan de formación informática podrán aprender los fundamentos de diseño de apps y creación de sitios web en HTML5.

El **MÓDULO 3.- Tecnologías móviles y realidad aumentada: proporcionará una panorámica general de las tecnologías móviles analizando:**

- Redes y conectividad: redes de datos, redes WiFi
- Dispositivos: teléfonos con capacidad de SMS, smartphones, tabletas, relojes, gafas de google y todo lo que está por venir.
 - Sensores y adquisición de información contextual relevante para el aprendizaje.
- Sistemas operativos: Android, IOS, Windows 8 y Symbian.
- Interfaces de usuario en dispositivos móviles: NUI

Con el **MÓDULO 4 HTML5 para el diseño de webs para dispositivos móviles:** la producción de sitios web basados en HTML5 ofrece la posibilidad de desarrollar aplicaciones y contenidos formativos multiplataforma. Al igual que en el módulo anterior se ofrecerán itinerarios alternativos en función de la preparación técnica inicial. Los participantes aprenderán

- Hojas de estilo (CSS)
- Sistemas de etiquetado (XML)
- JavaScripts
- Utilización de Applets de Java
- Etiquetado y empaquetado de contenidos: (LOM, SCORM, etc.)
- Usabilidad y accesibilidad en dispositivos móviles

A estas alturas el participante estará en condiciones de tomar decisiones sobre los aspectos tecnológicos de su proyecto de formación o de producción de contenidos para dispositivos móviles.

En los dos módulos siguientes nos ponemos manos a la obra. A través de los dos módulos de laboratorio se trata de que el participante pueda obtener los conocimientos y habilidades necesarias para durante el TFM hacer un prototipo de su curso o producto formativo.

El **MÓDULO 5: Diseño de Apps (Android, IOS y diseños multiplataformas)** está dedicado a la programación de Apps tanto para Android como para IOS. Se analizarán los diferentes tipos de apps, las herramientas informáticas más adecuadas para su producción, distinguiendo entre herramientas para usuarios con conocimientos informáticos básicos y herramientas para usuarios con conocimiento de programación y finalmente, se analizarán los diferentes procedimientos para su distribución incluyendo los canales oficiales de Android (GooglePlay) y de IOS (AppStore) analizando los requisitos de publicación de cada uno de estos dos canales.

Con la formación recibida en los módulos 4, 5 y 6 los participantes en el curso estarán en condición de pasar al laboratorio donde dedicarán 250 horas a aplicar las diferentes herramientas presentadas en dichos módulos a la elaboración de un prototipo del curso o contenido formativo para dispositivos móviles al que va orientado su proyecto. Cada usuario se centrará en estos dos módulos en aquellas herramientas que vayan a ser de más utilidad para su proyecto concreto.

Los **MÓDULOS 6 y 7 denominados Laboratorio I y II** están pensados para que el participante se familiarice con herramientas para:

- Diseño de contenidos y textuales y multimedia.:

- - Redacción de textos para Internet y dispositivos móviles
- - Producción de podcast
- - Producción y distribución de video
- - Animaciones en Html5
- - Producción de ebooks
- Herramientas para elaboración de actividades de aprendizaje
- Actividades de aprendizaje basadas en servicios para móviles.
- Herramientas para el diseño, gestión y registro de badgets
- Actividades de evaluación para certificación de conocimientos, habilidades y destrezas
- Usos de las redes sociales para el aprendizaje móvil
- Plataformas con servicios webs para móviles: Moodle, Blackboard
- Plataformas de aprendizaje adaptativo
- Plataformas de gamificación

En el **MÓDULO 8 Plan de negocio y marketing** para servicios y contenidos móviles se familiariza a los participantes que lo necesiten con la elaboración de un plan de negocio y sostenibilidad. Aún cuando el servicio o producto en el que se esté trabajando en el proyecto no esté orientado a la comercialización, es necesario hacer un análisis de los objetivos, de los recursos que consume y de la utilidad que tendrá para el destinatario. Y en cualquier caso, el proyecto deberá incorporar un plan de comunicación y marketing para dar a conocer el servicio o producto a sus destinatarios. En este módulo se familiarizará a los participantes que no posean formación económica en las técnicas necesarias para la elaboración de un plan de negocio y para definir estrategias de comercialización y marketing.

El **MÓDULO 9 Dinamización de cursos en entornos de aprendizaje móvil y ubiquest** tiene como finalidad introducir al participante en las técnicas de acompañamiento, "coaching" y tutorización de aprendizaje en entornos de aprendizaje móvil y ubiquest y a través de dispositivos móviles.

La percepción del usuario respecto a la calidad de un servicio formativo depende de los servicios de tutorización. Buenos diseños instruccionales y excelentes materiales pueden verse infravalorados si el acompañamiento, la resolución de dudas, etc. no está a la altura. La labor de tutor o del curador de contenidos no se limita ya a la actividad en los foros de una plataforma, por el contrario se extiende a otros contextos y herramientas.

Llega la hora de hacer números: ¿qué medios voy a necesitar?, ¿qué tiempo tendré que aportar?, ¿cómo puedo encontrar financiación para mi proyecto?. ¿cómo voy a medir la satisfacción de los usuarios?, ¿cómo voy a evaluar la utilidad de mi proyecto?. Todas estas preguntas tendrán respuesta en el módulo 10.

Finalmente, el **MÓDULO 10 será el Trabajo de Fin de Máster**, que consistirá en la elaboración de un prototipo operativo del curso o material formativo. Dicho prototipo deberá permitir a los potenciales usuarios valorar si se ajusta a sus necesidades. Para ello, el participante contará con la tutorización de los profesores del Máster.

Como puede verse los diferentes módulos constituyen el itinerario necesario para diseñar un proyecto de aprendizaje móvil o material formativo. El proyecto podrá ser desarrollado de manera individual o en grupo. Se considera que lo ideal sería poder formar equipos interdisciplinarios con (informáticos, psicólogos, pedagogos, administradores de empresa o economistas). En cualquier caso

al finalizar cada módulo se llevarán a cabo sesiones de presentación y discusión de los trabajos, con el fin que todos puedan contar con diferentes perspectivas durante la elaboración del proyecto.

5. Duración y dedicación

Cada ECTS requiere 25 horas de trabajo por parte del estudiante.

Fechas de inicio y finalización

Master: 16 de enero de 2015 a 15 de septiembre de 2016

Especialista: 15 de enero de 2015 a 15 de diciembre de 2015

Experto: 15 de enero de 2015 a 30 de julio de 2015

Dada la duración del Master, su realización requerirá la matriculación en los cursos 2014-2015 y 2015-2016:

- Curso 2014-2015: Se matricularán de los módulos 1-7. Esto permitirá obtener el título de "Especialista en Aprendizaje móvil gamificado"

- Curso 2015-2016: Se matricularán del resto de módulos. Tras la defensa del Trabajo de Fin de Máster se estará en condición de obtener el título de Master en Aprendizaje móvil gamificado por la UNED.

6. Material didáctico para el seguimiento del curso

6.1 Material obligatorio

6.1.1 Material en Plataforma Virtual

Los materiales de cada módulo estarán disponibles en la plataforma virtual del curso. La rapidez con la que está evolucionando este campo hace recomendable el revisar continuamente los materiales disponibles. Muchos de ellos son accesibles a través de Internet.

Los profesores del curso prepararán guías de lectura para el mejor aprovechamiento de estos materiales.

6.2 Material optativo, de consulta y bibliografía

6.2.1 Otros Materiales

Para la realización de algunas actividades los participantes deberán adquirir apps de bajo coste bien AppStore o en GooglePlay. Se procurará proporcionar alternativas para cada uno de los sistemas operativos más usados en dispositivos móviles. Resultará necesario que los participantes dispongan de algún dispositivo móvil (smartphone o tableta) para poder llevar a cabo las actividades prácticas y probar los materiales y actividades que vayan produciendo en los diferentes módulos.

7. Atención al estudiante

La tutorización se llevará a cabo a través de la plataforma del curso virtual

Para cuestiones relacionadas con la Secretaría del Curso

Horario de atención: martes y jueves: 17 a 20 horas

Teléfono de consulta: 91 3987836

por correo-e: funandmoblearning@gmail.com

<http://funandmoblearning.com/amg/>

Twitter:

Facebook:

Dirección Postal:

UNED

Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales

Despacho 3.22

c/ Senda del Rey, 11.

28040-Madrid

ESPAÑA

8. Criterios de evaluación y calificación

Evaluación cualitativa basada en rúbricas y orientada a la mejora.

En este programa la evaluación se concibe principalmente como una herramienta par la mejora, por ello se utilizarán preferentemente técnicas de evaluación cualitativa apoyadas en el uso de rúbricas en la que se indicarán los criterios de evaluación

y los niveles de desempeño esperados y alcanzados. Los participantes en el curso tendrán la oportunidad de realizar dos entregas de cada tarea con el fin de poder mejorar.

Por necesidades administrativas esta evaluación cualitativa se traducirá en calificaciones de cada uno de los módulos a los efectos de expedición de actas oficiales y la expedición de los títulos correspondientes.

La evaluación llevada a cabo por los docentes se completarán con técnicas de evaluación por pares, asimismo apoyadas en rúbricas. Durante el curso se promoverá la discusión de los diferentes proyectos en las que intervendrán participantes con diferentes perfiles (informáticos, psicólogos, economistas, administradores de empresas, participantes con experiencia en el ámbito de la formación) con el fin de que los diferentes proyectos puedan recibir aportaciones multidisciplinares. Dado que se trata de un curso de posgrado tanto la formación previa como la experiencia profesional de los participantes es considerada como un recurso que puede enriquecer a todos los que interactúan en el curso.

9. Equipo docente

Director/a

Director - UNED

SANTAMARIA LANCHO, MIGUEL

Colaboradores UNED

Colaborador - UNED

HERNANDEZ BENITEZ, MAURO

Colaborador - UNED

MARTIN GARCIA, RODRIGO

Colaborador - UNED

MARTIN GUTIERREZ, SERGIO

Colaborador - UNED

READ ., TIMOTHY MARTIN

Colaborador - UNED

REINA PAZ, MARIA DOLORES

Colaborador - UNED

RODRIGO SAN JUAN, COVADONGA

Colaborador - UNED

RODRÍGUEZ OROMENDÍA, MARÍA AINHOA

Colaborador - UNED

SANCHEZ-ELVIRA PANIAGUA, ANGELES

Colaborador - UNED

SANTAMARIA LANCHO, MIGUEL

Colaborador - UNED

SARRIA SANCHEZ, ENCARNACION

Colaborador - UNED

SEVILLA SEVILLA, CLAUDIA

Colaboradores externos

Colaborador - Externo

GAGO SALDAÑA, DAVID

Colaborador - Externo

MARAURI MARTÍNEZ DE RITUERTO, PEDRO

10. Matriculación

Del 5 de septiembre al 18 de diciembre de 2014.

Información

Teléfonos: 91 3867275 / 1592

Fax: 91 3867279

<http://www.fundacion.uned.es/>

11. Responsable administrativo

Negociado de Programas Modulares.