



Año académico	2014-15
Asignatura	11569 - TIC para la Educación
Grupo	Grupo 1, 2S
Guía docente	A
Idioma	Castellano

## Identificación de la asignatura

<b>Asignatura</b>	11569 - TIC para la Educación
<b>Créditos</b>	0,72 presenciales (18 horas) 2,28 no presenciales (57 horas) 3 totales (75 horas).
<b>Grupo</b>	Grupo 1, 2S (Campus Extens)
<b>Período de impartición</b>	Segundo semestre
<b>Idioma de impartición</b>	Castellano

## Profesores

Profesor/a	Horario de atención a los alumnos					
	Hora de inicio	Hora de fin	Día	Fecha inicial	Fecha final	Despacho
Antonio Fernández Coca <a href="mailto:antonio.fernandez-coca@uib.es">antonio.fernandez-coca@uib.es</a>	08:30h	10:30h	Miércoles	18/09/2014	31/07/2015	Tutorías bajo petición vía UIBdigital. Posibilidad de acordar día y hora entre profesor y alumno/a
Isaac Lera Castro <a href="mailto:isaac.lera@uib.es">isaac.lera@uib.es</a>	11:30h	12:30h	Martes	22/09/2014	31/07/2015	132
Daniel Ruiz Aguilera <a href="mailto:daniel.ruiz@uib.es">daniel.ruiz@uib.es</a>	12:00h	13:00h	Martes	23/09/2014	28/07/2015	186 Anselm Turmeda

## Contextualización

"Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo." UNESCO (fuente:<http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>)

La integración de las TIC en el ámbito de la educación está siendo tan ubicuo y repentino que apenas ha dado tiempo a reaccionar a la comunidad educadora, tecnológica y familiar. Las aplicaciones educativas han de cubrir con una serie de criterios de diseño, de contenidos y tecnológicos para garantizar su éxito a nivel educativo y, por supuesto, han de ser atractivas.

En esta asignatura vamos a distinguir tres bloques.

El primero es respecto al entendimiento de las habilidades, competencias, retos de cada grupo de edad. Una aplicación educativa va dirigida a fomentar unas ciertas habilidades y competencias que están intrínsecamente relacionadas con la edad.





El segundo bloque, se explicarán contenidos respecto al diseño y mercado. ¿Cómo ha de diseñarse una aplicación para que sea atractiva, intuitiva y resalte aquella actividad para la cual se desarrolla?

El tercer bloque es el tecnológico. Existen multitud de plataformas y entornos de programación para desarrollar la aplicación, y es evidente que la penetrabilidad de la aplicación se verá determinada por su elección.

## Requisitos

## Competencias

### Específicas

- \* CE11 - Capacidad de diseñar y desarrollar sistemas, aplicaciones y servicios informáticos en sistemas empotrados y ubicuos..
- \* CE12 - Capacidad para aplicar métodos matemáticos, estadísticos y de inteligencia artificial para modelar, diseñar y desarrollar aplicaciones, servicios, sistemas inteligentes y sistemas basados en el conocimiento..

### Genéricas

- \* CG1 - Capacidad para proyectar, calcular y diseñar productos, procesos e instalaciones en todos los ámbitos de la Ingeniería informática..
- \* CG3 - Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares..
- \* CG8 - Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contexto más amplios y multidisciplinares, siendo capaces de integrar estos conocimientos..
- \* CG9 - Capacidad para comprender y aplicar la responsabilidad ética, la legislación y la deontología profesional de la actividad de la profesión de Ingeniero en Informática..

### Básica

- \* Se pueden consultar las competencias básicas que el estudiante tiene que haber adquirido al finalizar el máster en la siguiente dirección: [http://estudis.uib.cat/es/master/comp\\_basiques/](http://estudis.uib.cat/es/master/comp_basiques/)

## Contenidos

### Contenidos temáticos

1. Bloque Competencias
  - Habilidades a fomentar dentro de la aplicación
  - Estado del arte
2. Bloque Diseño
  - Base de Diseño, Usabilidad e Interacción.



Año académico	2014-15
Asignatura	11569 - TIC para la Educación
Grupo	Grupo 1, 2S
Guía docente	A
Idioma	Castellano

Especificaciones para lograr que el producto resultante consiga un alto índice de ventas/éxito gracias al diseño de su interfaz, usabilidad, interacción y atractivo visual.

### 3. Bloque Tecnológico

En este bloque se analizarán las herramientas y las plataformas tecnológicas para orientar el desarrollo y la explotación de la aplicación educativa. Tendremos en cuenta el planteamiento desde el punto de vista comercial como el de no aprovechamiento. Explicaremos algunos casos existentes.

## Metodología docente

### Actividades de trabajo presencial

Modalidad	Nombre	Tip. agr.	Descripción	Horas
Clases teóricas	Clases teóricas	Grupo grande (G)	Exposición de hechos	18

Al inicio del semestre estará a disposición de los estudiantes el cronograma de la asignatura a través de la plataforma UIBdigital. Este cronograma incluirá al menos las fechas en las que se realizarán las pruebas de evaluación continua y las fechas de entrega de los trabajos. Asimismo, el profesor o la profesora informará a los estudiantes si el plan de trabajo de la asignatura se realizará a través del cronograma o mediante otra vía, incluida la plataforma Campus Extens.

### Actividades de trabajo no presencial

Modalidad	Nombre	Descripción	Horas
Estudio y trabajo autónomo individual	Proyecto	Realización de un informe	30
Estudio y trabajo autónomo individual o en grupo	Clases prácticas	Estudio y diseño de una aplicación educativa	27

### Riesgos específicos y medidas de protección

Las actividades de aprendizaje de esta asignatura no conllevan riesgos específicos para la seguridad y salud de los alumnos y, por tanto, no es necesario adoptar medidas de protección especiales.

## Evaluación del aprendizaje del estudiante



---

Año académico	2014-15
Asignatura	11569 - TIC para la Educación
Grupo	Grupo 1, 2S
Guía docente	A
Idioma	Castellano

---

### Proyecto

---

Modalidad	Estudio y trabajo autónomo individual
Técnica	Informes o memorias de prácticas ( <b>recuperable</b> )
Descripción	Realización de un informe
Criterios de evaluación	
Porcentaje de la calificación final:	50%

---

### Clases prácticas

---

Modalidad	Estudio y trabajo autónomo individual o en grupo
Técnica	Trabajos y proyectos ( <b>recuperable</b> )
Descripción	Estudio y diseño de una aplicación educativa
Criterios de evaluación	
Porcentaje de la calificación final:	50%

---

### Recursos, bibliografía y documentación complementaria

---

