

<p><b>DENOMINACIÓN DEL MÓDULO</b> <b>MATERIA 2.9 CIBERCULTURA Y SOCIEDAD DIGITAL</b></p>	<p><b>Créditos ECTS</b> 6 OPT</p>
<p><b>Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios</b> <b>Módulo de especialización. Primer curso. Segundo semestre</b></p>	<p><b>Modalidad</b> Semi-presencial</p>
<p><b>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</b></p> <p><b>COMPETENCIAS BÁSICAS (Real Decreto 822/2021):</b></p> <p><b>CB6</b> - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación</p> <p><b>CB7</b> - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio</p> <p><b>CB8</b> - Que los estudiantes sean capaces de integrar 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</p> <p><b>CB9</b> - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades</p> <p><b>CB10</b> - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.</p> <p><b>COMPETENCIAS GENERALES</b></p> <p><b>CG1</b> - Adaptabilidad y pensamiento flexible: La aptitud de pensar e idear soluciones y respuestas más allá de lo común y estipulado por norma. Dar respuesta a inesperadas circunstancias del momento y posibles del futuro.</p> <p><b>CG2</b> - Pensamiento analítico: Capacidad para diferenciar y filtrar la información por importancia, entender cómo maximizar el funcionamiento cognitivo utilizando diferentes herramientas y técnicas. Las organizaciones y trabajadores sólo podrán convertir esa información en una ventaja si son capaces de filtrarlas con eficacia y centrarse en lo que es innovador.</p> <p><del><b>CG3</b> - Competencia transcultural (cross-cultural): Habilidad para trabajar en entornos de diferentes culturas. Además del conocimiento de diferentes lenguas, también requiere capacidad para adaptarse a circunstancias cambiantes y nuevos entornos. Esto será muy importante ya que las organizaciones cada vez más ven la diversificación como un eje impulsor hacia la innovación.</del></p> <p><b>CG4</b> - Nuevas formas de comunicación (digital): Capacidad de evaluar críticamente y desarrollar contenido que utiliza nuevas formas de comunicación (new media), aprovechando estos medios para una comunicación persuasiva. Se requerirán habilidades más sofisticadas para generar presentaciones que capten la atención y sean visualmente estimulantes, alejándose de las diapositivas estáticas.</p> <p><del><b>CG5</b> - Inteligencia social: Habilidad para conectar con otras personas de forma directa y estimular reacciones e interacciones constructivas. La inteligencia social es un componente importante de la inteligencia emocional, y está centrada más específicamente en la empatía (entender las emociones de quienes los rodean e interpretar sus palabras, el tono y los gestos) y las relaciones sociales.</del></p> <p><b>CG6</b> - Colaboración Virtual. Habilidad para trabajar de forma colaborativa, eficaz y productiva, impulsar la participación de otros, y demostrar presencia y proactividad como miembro de un equipo virtual.</p> <p><del><b>CG7</b> - Transdisciplinaridad e interdisciplinariedad. Transdisciplinaridad, conocimiento y capacidad de entender conceptos a través de múltiples disciplinas. Se requiere un profundo conocimiento de al menos un campo y tener la capacidad de entender el lenguaje de una amplia gama de disciplinas para hallar soluciones a diferentes dificultades de una investigación.</del></p>	

**CG8** - Creatividad e innovación. Habilidad para dar soluciones y respuestas más allá de lo rutinario o lo que está estipulado por norma generando ideas e impulsando propuestas novedosas.

~~**CG9** - Hacer frente a conflictos. Capacidad de resolver problemas de forma controlada y razonable, obteniendo resultados positivos sin herir al otro. La persona que puede entender el conflicto y lo que conduce a él, será más capaz de prevenirlo o resolverlo.~~

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**CE5** - Analizar críticamente los distintos enfoques, avances y tendencias sobre el impacto sociocultural y educativo de la digitalización en la sociedad del siglo XXII.

**CE6** - Facilitar procesos de aprendizaje, ayudando a cada alumno/a definir sus objetivos y proporcionándole herramientas y contextos adecuados para el desarrollo de dichos aprendizajes.

**CE7** - Impulsar actuaciones que canalicen la creación y desarrollo de redes con otros agentes y/o instituciones educativas y comunitarias.

### Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia

**CE5.** Analiza la evolución de los medios de comunicación en la sociedad del conocimiento, las nuevas prácticas de co-producción y co-creación y la participación en red desde la e-ciudadanía.

-Conoce los entornos de comunicación en red y sus distintos canales y formatos

-Adquiere conocimientos básicos sobre conceptos y teorías de ética de la información y su relevancia para la actividad práctica diaria

**CE6\_ Diseña experiencias de aprendizaje abierto y flexible en entornos híbridos.**

**CE7\_ Diseña y desarrolla estrategias y acciones dirigidas al desarrollo de la participación ciudadana en redes educativas y comunitarias capaces de dar respuesta a la necesidad de superar la exclusión tecnológica y brecha digital**

### Metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

MT2 Resolución de problemas

MT3 Proyectos

### Actividades formativas

#### ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (% PRESENCIALIDAD)

Actividades presenciales:

- Presentación de teoría y conceptos asociados al módulo por parte del profesorado interno 10 Horas
- Workshops orientados a la adquisición de competencias 10 Horas
- Trabajo individual de reflexión y desarrollo personal y coaching 5 Horas
- Narración, creación y exposición de trabajos a través del storytelling 5 Horas

Actividades no presenciales:

- Lectura de artículos científicos, libros e informes 35 Horas
- Visionado y análisis de vídeo 10 Horas
- Análisis crítico de proyectos reales 35 Horas
- Realización de trabajos de campo 40 Horas

### Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

#### SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN

Posicionamiento crítico con respecto a textos (escritos o audiovisuales), problemas y casos planteados: 40%

Presentación de storytelling: 40%

Participación en debates presenciales y on line: 20%

**Breve resumen de contenidos**

1. El contexto híbrido como marco de trabajo, escenarios de presente y escenarios de futuro.
2. Desarrollo de una mentalidad "Onlife": Nuevas competencias y herramientas para facilitar procesos de aprendizaje y participación online y/o offline.
3. Enseñanza flexible, aprendizaje abierto y las redes como herramienta para la formación.
4. Nuevas Redes de colaboración, aprendizaje y participación. Evaluación de buenas prácticas y aplicación de técnicas de prospección para anticipar respuestas creativas a retos emergentes derivados de la hiperconectividad.
5. Ética de la hiperconexión: fundamentos básicos.