

| | |
|--|---|
| <p>DENOMINACIÓN DEL MÓDULO Inteligencias Híbridas</p> | <p>Créditos ECTS 10</p> |
| <p>Carácter/duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios Formación obligatoria, 1º</p> | <p>Lengua en la que se impartirá Euskera, castellano, inglés</p> |
| <p>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</p> <p>COMPETENCIAS BÁSICAS:</p> <p>CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio</p> <p>CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética</p> <p>CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado</p> <p>COMPETENCIAS GENERALES:</p> <p>CG4 - Nuevas formas de comunicación (digital): Utilizar de manera reflexiva y crítica diferentes medios y soportes digitales y/o audiovisuales que le permiten llegar de manera efectiva a múltiples audiencias, con el fin de lograr los objetivos propuestos.</p> <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <p>CE4- Analizar y valorar las principales aportaciones realizadas por las personas y las comunidades a lo largo de los siglos en los distintos ámbitos de las humanidades (filosofía, arte, literatura, música, antropología...) con el fin de generar ideas y propuestas que posibiliten un desarrollo pleno de las personas y las comunidades en la sociedad digital global.</p> <p>CE5- Utilizar y dominar la oratoria, la argumentación, el lenguaje corporal y otros medios, herramientas y soportes para comunicar, (in)formar y divulgar conocimientos de manera efectiva</p> <p>CE6- Gestionar -desde la búsqueda hasta su presentación final, pasando por la verificación, tratamiento...- y presentar datos e información relativas a las temáticas que se abordan (sociedad digital global, transformaciones de todo tipo, tendencias, ámbito laboral, geopolítica, sostenibilidad...), utilizando para ello, normalmente, medios y soportes digitales.</p> <p>CE7- Identificar y analizar posibles sesgos (raciales, de género, de clase, culturales...) que se pueden presentar en las sociedades digitales globales (tratamiento de la información, elaboración de programas y algoritmos, gestión de la interculturalidad, brecha digital...) a fin de evitar -o, cuando menos, minimizar- su presencia, impulsando la igualdad y equidad entre personas y colectivos en la sociedad digital global.</p> | |
| <p>Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicar de manera eficiente los conocimientos teóricos y prácticos relacionados con la sociedad digital para socializar y comercializar ideas, productos y tecnologías. - Manejar las tecnologías y plataformas digitales (programación básica, análisis de datos masivos...) para poder desarrollar la inteligencia híbrida de las áreas de las humanidades y de las tecno-digitales. - Diseñar y crear prototipos tecnológicos (mediante cortadoras láser, impresoras 3D o lenguajes de programación) para aliviar las necesidades socioeconómicas de la ciudadanía y hacer de ésta una sociedad más justa. - Aplicar la legalidad vigente a las tecnologías y productos creados para poder patentarlos y ponerlos en circulación comercial tanto a nivel local como internacional. | |

- Identificar desde las neurociencias los retos de la colaboración entre el ser humano y las máquinas para poder predecir y adelantarse a las dificultades que esta relación puede crear en sociedades futuras.

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

ME3. Análisis de casos
ME6. Aprendizaje basado en proyectos
ME 9. Design Thinking

Actividades formativas

ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (% PRESENCIALIDAD)

Actividades presenciales (75 horas, 30 %):

- AP5. Workshops orientados a la adquisición de competencias 15 Horas.
- AP7. Realización de proyectos con entidades reales 15 Horas.
- AP13. Narración, creación y exposición de trabajos a través del storytelling 15 Horas.
- AP14. Visitas/experiencias reales 15 Horas.
- AP16. Estudio de casos 15 Horas.

Actividades no presenciales (175 horas, 70 %):

- ANP1. Estudio y trabajo autónomo 50 Horas
- ANP2. Estudio y trabajo en grupo 125 Horas

Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN

EV1. Trabajos en grupo: 20%

EV3. Exposiciones y presentaciones: 60%

EV5. Asistencia y participación activa en las actividades formativas.: 20%

Breve resumen de contenidos

- Introducción a la inteligencia híbrida: nuevas sociedades, nuevas competencias; aproximación a las neurociencias; teorías y conceptos básicos de ambas inteligencias
- Acercamiento a las tecnologías digitales e industriales desde las inteligencias híbridas: uso y manejo de tecnologías (impresoras 3D, cortadoras láser, programación básica...); aplicaciones sociales de las tecnologías digitales (análisis de datos masivos, smart cities...).
- Nociones básicas de la comunicación digital: herramientas y plataformas; discursos y lenguajes; segmentación de público.
- Fundamentos del comercio digital: bases legales; ventas B2B (Businnes-to-Businnes); identificación y uso de las redes sociales más convenientes.