

unir

UNIVERSIDAD
INTERNACIONAL
DE LA RIOJA

ANEXO

Memoria del título propio de **MÁSTER en Educación y TIC**

*NOTA: Memoria incluida en la aplicación del Ministerio en el apartado 4.4.
Sistemas de transferencia y reconocimiento de créditos (dentro del subapartado
de Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios)*

ÍNDICE

1. 1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO	1
1.1. Datos básicos.....	1
1.2. Distribución de créditos	1
1.3. Plazas de nuevo ingreso ofertadas.....	2
2. COMPETENCIAS.....	2
3. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES	5
3.1. Perfil de ingreso recomendado	5
4. COMPETENCIAS Y PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS	6
4.1. Comparativa entre las características básicas de título a extinguir y el nuevo título... 6	
4.2. Descripción de las asignaturas del título propio	7
4.3. Criterio de calificación y obtención de la nota media del expediente utilizados en el título propio.	15
5. PERSONAL ACADÉMICO.....	16
5.1. Profesorado del título propio.....	16
5.2. Correspondencia con profesorado de nuevo título	19
6. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS	20
6.1. Recursos técnicos	20
6.2. Dotación de herramientas vinculadas a la docencia.....	23
7. MECANISMOS DE ADAPTACIÓN Y ENSEÑANZAS A EXTINGUIR.....	24
7.1. Plan de extinción del título propio	24
7.2. Mecanismo de adaptación del Título Propio al Título Oficial	24

1. 1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

1.1. Datos básicos

Denominación	Máster en Educación y TIC por la Universidad Internacional de La Rioja
Tipo de Enseñanza	A distancia
Facultad	Facultad de Educación
Rama de conocimiento	Ciencias Sociales y Jurídicas
Condición para ciertas profesiones	NO
Lengua	Castellano
Estudiantes finalmente matriculados	Curso 2015/2016, primera promoción: 12 Curso 2015/2016, segunda promoción: 15 (dato provisional)
Duración de la enseñanza	1 curso académico
Ediciones a reconocer	Curso 2015/2016, primera y segunda promoción. Curso 2016/2017, primera y segunda promoción.

1.2. Distribución de créditos

Materias	Créditos ECTS
Módulos / Materias / Asignaturas	42
Trabajo Fin de Máster	6
Créditos totales	48

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 1 de 25	16/12/2015	16/12/2015

1.3. Plazas de nuevo ingreso ofertadas

Año de implantación	
Previsión primer año	50

2. COMPETENCIAS

COMPETENCIAS	
1	Saber encontrar información relevante, seleccionar recursos de forma eficaz, gestionar distintas fuentes de información, crear estrategias personales de información en la Red.
2	Reunir, procesar, comprender y evaluar información sobre tecnología digital de forma crítica.
3	Saber organizar información y datos y saber gestionar y almacenar información y contenidos para facilitar su recuperación.
4	Entender cómo se distribuye, presenta y gestiona la comunicación digital (emails, chats, SMS, mensajería instantánea, blogs, microblogs, foros, wikis, etc.).
5	Contemplar diferentes formatos de comunicación, y saber adaptar estrategias y modos de comunicación a destinatarios específicos.
6	Ser capaz de compartir conocimiento, contenidos y recursos a través de comunidades en línea, redes y plataformas de colaboración.
7	Utilizar tecnologías y medios para el trabajo en equipo, para los procesos colaborativos y para la creación y construcción común de recursos, conocimientos y contenidos en el aula.
8	Estar familiarizado/a con las normas de conducta en interacciones en línea o virtuales, estar concienciado/a en lo referente a la diversidad cultural, ser capaz de protegerse a sí mismo/a y a otros de posibles peligros en línea (por ejemplo, el ciberacoso), desarrollar estrategias activas para la identificación de las conductas inadecuadas.
9	Crear, adaptar y gestionar una o varias identidades digitales, ser capaz de proteger la propia reputación digital y de gestionar los datos generados a través de las diversas cuentas y aplicaciones utilizadas.

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 2 de 25	16/12/2015	16/12/2015

10	Diseñar, aplicar y evaluar herramientas para la creación y gestión de redes sociales en el ámbito de la investigación.
11	Crear contenidos en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías.
12	Modificar, perfeccionar y combinar los recursos existentes para crear contenido y conocimiento nuevo, original y relevante.
13	Entender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales.
14	Realizar modificaciones en programas informáticos, aplicaciones, configuraciones, programas, dispositivos, entender los principios de la programación, comprender qué hay detrás de un programa educativo.
15	Proteger activamente los datos personales, respetar la privacidad de los demás, protegerse a sí mismo de amenazas, fraudes y ciberacoso.
16	Evaluar el impacto de las TIC en el ámbito educativo sobre el medio ambiente.
17	Identificar y analizar la innovación tecnológica aplicada al proceso de aprendizaje.
18	Expresarse de forma creativa a través de medios digitales y de tecnologías, generar conocimiento y resolver problemas conceptuales con el apoyo de herramientas digitales.
19	Aplicar la neuropsicología a los procesos de aprendizaje de los alumnos con el fin de enriquecer los procesos educativos, las metodologías y la atención a cada uno de los alumnos.

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 3 de 25	16/12/2015	16/12/2015

Correspondencia de competencias de título propio y nuevo título:

Competencia de título propio	Competencia de nuevo título
1	CE1
2	CE2
3	CE3
4	CE4
5	CE5
6	CE6
7	CE7
8	CE8
9	CE8
10	CE10
11	CE11
12	CE12
13	CE13
14	CE14
15	CE8
16	CE16
17	CE17
18	CE18
19	CE19

Nota: Las competencias CE20 y CE21 son específicas de la asignatura “Neurotecnología Educativa” y no tienen relación directa con las competencias del título propio.

La relación directa con las competencias del título oficial se puede constatar revisando el plan de estudios en este mismo documento.

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 4 de 25	16/12/2015	16/12/2015

3. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

3.1. Perfil de ingreso recomendado

Al tratarse de un título propio, no son de aplicación los criterios de acceso establecidos en el artículo 16 del Real Decreto 1393/2007 modificado por el Real Decreto 861/2010.

Para acceder al Máster en Educación y TIC se establece el siguiente perfil de acceso recomendado:

Se recomienda que el estudiante que pretenda realizar el Máster en Educación y TIC además de los requisitos de acceso que señala la ley reúna el siguiente perfil:

- Titulación o titulación afín a:
 - Grado/Diplomatura en Maestro de cualquier especialidad.
 - Grado/Licenciatura en Pedagogía.
 - Grado/Licenciatura en Psicopedagogía.
 - Título de Ingeniero Técnico en Informática de Gestión.
 - Título de Ingeniero Técnico en Informática de Sistemas.
 - Título de Grado/Ingeniero en Informática.
- Otros títulos universitarios con acreditación de experiencia profesional en centros docentes como coordinador TIC.
- Otros títulos universitarios con Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria, Psicopedagogía, Neuropsicología (u otros semejantes).
- Haber cursado un equivalente a 180 créditos ECTS en las titulaciones anteriores.
- Actitud abierta y capacidad de análisis.
- Capacidad de comunicación, relación social y trabajo en equipo.
- Autodisciplina.

El Departamento de Admisiones informará adecuadamente a los futuros estudiantes de este perfil, y se encargará de verificar su adecuado cumplimiento. La dirección académica del máster podrá, en su caso, verificar casos concretos y recomendar la aceptación o no aceptación del alumno en el programa académico.

En el caso de que el número de solicitudes superara el número de plazas disponible, el Departamento de Admisiones hará una selección de los candidatos en función de:

- La fecha de solicitud.
- Currículum Vitae del candidato, siendo de mayor preferencia aquellos candidatos con titulaciones afines a los contenidos del título (Grado/Diplomatura en Maestro de cualquier especialidad, Grado/Licenciatura en Pedagogía, Grado/Licenciatura en Psicopedagogía) y mejor expediente académico.

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev.:3	Director de Calidad	Dirección
Página 5 de 27	10/03/2015	12/03/2015

4. COMPETENCIAS Y PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

4.1. Comparativa entre las características básicas de título a extinguir y el nuevo título.

<i>Asignaturas del título propio</i>	<i>Créditos</i>	<i>Horas teóricas</i>	<i>Horas prácticas</i>	<i>Materias de título Oficial</i>	<i>Créditos ECTS/horas</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Del Dato (Big Data) a la Información (Internet) • Protección de Datos y Privacidad en el Entorno Digital 	12	210	150	Protección y Seguridad para la Comunidad Educativa en Internet	12
<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas para el Trabajo Colaborativo • Las Redes Sociales en la Educación 	12	180	180	Comunicación Digital	12
<ul style="list-style-type: none"> • Creación de Contenidos Digitales, <i>Mobile Learning</i>, Gamificación • Programación y Robótica en el Aula 	12	180	180	Creación de Contenidos Digitales para el Aula	12
<ul style="list-style-type: none"> • Emprendimiento, Innovación y Creatividad Digital 	6	120	60	Aprendizaje Apoyado en el Cerebro(*)	6 (*)

(*) Únicamente la asignatura "Emprendimiento, Innovación y Creatividad Digital".

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev.:3	Director de Calidad	Dirección
Página 6 de 27	10/03/2015	12/03/2015

4.2. Descripción de las asignaturas del título propio

Listado de asignaturas

- Del Dato (Big Data) a la Información (Internet)
- Protección de Datos y Privacidad en el Entorno Digital
- Herramientas para el Trabajo Colaborativo
- Las Redes Sociales en la Educación
- Creación de Contenidos Digitales, *Mobile Learning*, Gamificación
- Programación y Robótica en el Aula
- Emprendimiento, Innovación y Creatividad Digital
- Proyecto de fin de Máster (no habrá reconocimiento de créditos de esta asignatura)

Descripción detallada

(Sólo se incluyen las asignaturas de las que se podrá solicitar reconocimiento de créditos)

Denominación	Del Dato (Big Data) a la Información (Internet)
Número de créditos	6
Modalidad de enseñanza	Online a distancia
Competencias que adquiere el estudiante	1, 2, 3
Breve descripción de los contenidos	<p>Esta asignatura tiene como objetivo introducir al alumno en cómo la información puede ser extraída a través de los datos. Esa información, junto con la experiencia y la teoría, permite que el ser humano extraiga conocimiento que le servirá para poder crear un marco de sabiduría que le permitirá afrontar las experiencias que en un futuro se encontrará.</p> <p>Si a este proceso le añadimos el hecho de que en la actualidad la tecnología ha facilitado el que los datos sean fácilmente accesibles a través de herramientas como la web, se hace necesario conocer cómo se debe tratar esta gran cantidad de datos, conocidos como <i>Big Data</i>, para poder generar una buena base para la generación del conocimiento. Por eso es necesario abordar temas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los datos masivos y su concepción.

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 7 de 25	16/12/2015	16/12/2015

	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis y evaluación de la información en la web. • El almacenamiento, organización y recuperación física de la información. • Cómo la información puede transformarse en conocimiento en un proceso de aprendizaje. • Los distintos tipos de organización de la información. • La utilización de Internet para la extracción de información: navegación y búsqueda de información. • Los tipos de contenidos que pueden ser encontrados en Internet. • Los gestores de contenidos como repositorios de información.
Metodología de enseñanza/aprendizaje	Común (ver sección 4.3)
Sistemas de evaluación	Común (ver sección 4.3)

Denominación	Protección de Datos y Privacidad en el Entorno Digital
Número de créditos	6
Modalidad de enseñanza	Online a distancia
Competencias que adquiere el estudiante	8, 9, 13, 15, 16
Breve descripción de los contenidos	<p>Dentro de este escenario digital, repleto de ventajas y riesgos, se hace totalmente necesario que padres y, sobre todo, educadores conozcan las posibilidades del mundo digital, sus ventajas, sus desventajas y sus riesgos sin dejar de pasar por alto que el mundo digital está creado por adultos y para adultos. Mención especial merece la protección del menor en el ámbito digital.</p> <p>La realidad ha cambiado y el menor debe ser protegido en todas las facetas de la vida, teniendo presente que los menores viven más tiempo que los adultos en el mundo digital y, por tanto, se ven expuestos a una gran cantidad de riesgos que es preciso no sólo conocer, sino también saber los mecanismos necesarios para evitar</p>

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 8 de 25	16/12/2015	16/12/2015

	<p>que éstos causen un gran impacto en el menor. Por eso se abordan los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguridad y privacidad de la información. • Protección de la identidad digital. • Protección de contenidos. Derechos de autor y licencias. • Nuevas reglas. La seguridad digital. • Seguridad en redes. • Seguridad en sistemas operativos. • Análisis de riesgos legales. • Delitos informáticos. • <i>Cyberbullying</i>.
Metodología de enseñanza/aprendizaje	Común (ver sección 4.3)
Sistemas de evaluación	Común (ver sección 4.3)

Denominación	Herramientas para el Trabajo Colaborativo
Número de créditos	6
Modalidad de enseñanza	Online a distancia
Competencias que adquiere el estudiante	6, 7, 17, 18
Breve descripción de los contenidos	A lo largo del temario se profundiza sobre aspectos de la organización, coordinación, formación, implantación educativa, integración de las TIC, infraestructuras de centros, importancia de la figura del coordinador TIC, las nuevas metodologías docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el apoyo al centro, la evolución de la web en los últimos años, las herramientas, programas y gestión de <i>software</i> para las organizaciones educativas, herramientas de la web 2.0 más importantes y utilizadas en los centros escolares y la incorporación de una metodología pedagógica que se llevan a cabo en los centros educativos.

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 9 de 25	16/12/2015	16/12/2015

Metodología de enseñanza/aprendizaje	Común (ver sección 4.3)
Sistemas de evaluación	Común (ver sección 4.3)

Denominación	Las Redes Sociales en la Educación
Número de créditos	6
Modalidad de enseñanza	Online a distancia
Competencias que adquiere el estudiante	4, 5, 10
Breve descripción de los contenidos	<p>El uso de las redes sociales está generando sinergias constructivas y cooperativas a través de la Red. Hemos de entender qué suponen en lo cognitivo, instrumental y procedimental de los procesos de enseñanza y aprendizaje en un entorno global.</p> <p>El aula pasa de ser un instrumento estático a tener extensiones cooperativas con usuarios de redes sociales que las emplean para enriquecer contenidos, metodologías y estrategias didácticas a través de la red. El docente del siglo XXI no solo ha de saber manejar las principales herramientas digitales, sino también ser coherente con una sociedad y un alumnado que crece en la era en la que las redes sociales no son una opción, sino una realidad dentro de su contexto diario, tanto personal como académico. Por eso es necesario abordar temas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Redes Sociales aplicadas a la Educación - Uso de Twitter en Educación - Facebook como herramienta educativa - Pinterest: la red social en entornos educativos - Instagram como herramienta educativa - Identidad Digital
Metodología de enseñanza/aprendizaje	Común (ver sección 4.3)

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 10 de 25	16/12/2015	16/12/2015

Sistemas de evaluación	Común (ver sección 4.3)
-------------------------------	-------------------------

Denominación	Creación de Contenidos Digitales, <i>Mobile Learning</i> , Gamificación
Número de créditos	6
Modalidad de enseñanza	Online a distancia
Competencias que adquiere el estudiante	11, 12, 14
Breve descripción de los contenidos	<p>De la misma manera que en la educación y formación hubo un antes y un después de la aparición de la imprenta, en nuestros tiempos se está produciendo un punto de inflexión para el profesor y para la sociedad en un escenario de desarrollo y, por tanto, de enseñanza y aprendizaje totalmente distinto. En esta situación, en esta asignatura se abordan estas cuestiones desde dos perspectivas: por un lado, la generación de materiales para el aprendizaje móvil, es decir, la herramienta en sí y por otro, la metodología del profesor. Consideraremos las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) no como el objetivo ni como el fundamento de nuestra práctica docente, sino como medios, recursos o sistemas para el aprendizaje, más que como el fundamento u objetivo de uso en nuestra práctica docente.</p> <p>Por otro lado, no podemos olvidar que cualquier usuario de un dispositivo móvil busca un «<i>just in time-just for me</i>» con una satisfacción inmediata, de ahí el éxito del <i>mobilegame</i> y la posibilidad del docente –que no puede desaprovechar– de utilizar la motivación que proporciona el juego como herramienta para gestionar la frustración y la superación de los retos que supone la adquisición de destrezas de aprendizaje, más allá de los meros contenidos.</p> <p>Por eso es necesario abordar temas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la enseñanza con dispositivos móviles

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 11 de 25	16/12/2015	16/12/2015

	<ul style="list-style-type: none"> • El futuro del aprendizaje móvil: implicaciones para la planificación • Experiencias educativas con <i>mobile learning</i> • Tecnologías utilizadas en el <i>mobile learning</i> • <i>El thinking based learning</i> (TBL): paso previo a la creación de contenidos • La creación de contenidos y el lenguaje <i>mobile learning</i> • Creación de contenidos para la metodología <i>flipped classroom</i> • La gamificación como estrategia didáctica • Mundos virtuales 3D en la educación
Metodología de enseñanza/aprendizaje	Común (ver sección 4.3)
Sistemas de evaluación	Común (ver sección 4.3)

Denominación	Programación y Robótica en el Aula
Número de créditos	6
Modalidad de enseñanza	Online a distancia
Competencias que adquiere el estudiante	7, 16, 17
Breve descripción de los contenidos	Se trata de conseguir una buena formación de software, hardware y programación para aplicarlos en el aula. Capacita a los docentes a ser capaces de aplicar las nuevas tecnologías relacionadas con el diseño y la robótica y la programación en clase, abordando temas como:

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 12 de 25	16/12/2015	16/12/2015

	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la programación. Herramientas de programación. Primeros pasos con Arduino. • Los algoritmos • Variables, funciones y bucles • Teleoperando Robots • Robots Siguelíneas • Robots Sigueluces • Sistemas de detección de Obstáculos
Metodología de enseñanza/aprendizaje	Común (ver sección 4.3)
Sistemas de evaluación	Común (ver sección 4.3)

Denominación	Emprendimiento, Innovación y Creatividad Digital
Número de créditos	6
Modalidad de enseñanza	Online a distancia
Competencias que adquiere el estudiante	17, 18, 19
Breve descripción de los contenidos	<p>Últimos estudios en materia de neurociencia indican que uno de los principales rasgos que caracteriza al emprendedor es la rapidez en la toma de decisiones, unida a una respuesta motora más temprana y una lentitud en cerrar el proceso cognitivo.</p> <p>A estas características neurológicas, la mayor parte de autores añaden rasgos personalidad relacionados con el optimismo o la creatividad, que permiten al emprendedor generar menos emociones negativas como el miedo al fracaso, la ansiedad o la rigidez ante situaciones frustrantes.</p> <p>Los esfuerzos por desarrollar acciones que promuevan el emprendimiento desde las primeras etapas han registrado un gran avance en los últimos años. En los países de la Comunidad Europea se han creado políticas concretas dentro de la agenda, basadas en que el emprendimiento sea el motor de crecimiento</p>

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 13 de 25	16/12/2015	16/12/2015

	<p>del futuro que ayudará a mantener la competitividad de los países miembros y que la solución pasa por invertir en el desarrollo de las competencias personales, especialmente aquellas dedicadas a la innovación y la tecnología.</p> <p>En el marco educativo de nuestro país se ha incorporado «el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor» como una de las nuevas competencias clave que sustituye a la anterior «competencia de iniciativa y autonomía personal» en Educación Primaria. En Educación Secundaria Obligatoria, además, aparece, como asignatura específica de primer ciclo, Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial.</p> <p>Por todo ello, en esta asignatura se pretende ofrecer al alumnado las herramientas necesarias para poder desarrollar nuevas propuestas en su aula, que potencien el espíritu emprendedor de sus aprendices, profundizando en los últimos avances en diferentes materias.</p> <p>Por eso es necesario abordar temas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educación para el emprendimiento • Entrenamiento de estrategias de procesamiento de la información • Educación emocional y toma de decisiones • Competencia digital y emprendimiento • Recursos digitales para la resolución de problemas • Aplicación de la creatividad a las nuevas tecnologías • Metodología de diseño y planificación de proyectos • Innovación tecnológica: definición, estructura y gestión
Metodología de enseñanza/aprendizaje	Común (ver sección 4.3)
Sistemas de evaluación	Común (ver sección 4.3)

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 14 de 25	16/12/2015	16/12/2015

4.3. Criterio de calificación y obtención de la nota media del expediente utilizados en el título propio.

Todas las asignaturas siguen el mismo esquema en cuanto a metodología de enseñanza/aprendizaje:

- El material de la asignatura está disponible en el aula virtual desde el primer momento en el que comienza la asignatura.
- El material incluye recursos de estudio básicos y adicionales, actividades recomendadas, actividades obligatorias, test de autoevaluación y vídeos formativos.
- Se propone al alumno una programación semanal para el estudio y la realización de las actividades, basada en el contenido de los temas. La actividad del profesor estará acompañada por dicha programación semanal.
- Se propondrán actividades de debate a través del foro de la asignatura.
- Semanalmente el profesor impartirá una sesión presencial virtual a través de videoconferencia, cuya grabación estará además disponible para su consulta en el aula virtual.
- El profesor propondrá un trabajo final, de obligada realización.

Todas las asignaturas siguen un patrón común de evaluación:

La evaluación continua pesa un 40% en la nota final, y se compone de:

- Participación en foros (hasta 0% - 40% de la nota total)
- Realización de test de autoevaluación (hasta 0% - 40% de la nota total)
- Participación en sesiones presenciales virtuales (hasta 0% - 40% de la nota total)
- Realización de actividades (hasta 0% - 40% de la nota total)

Para la obtención del 60% restante, el alumno deberá entregar un Proyecto Fin de Máster cuya elaboración demuestre la adecuada adquisición de los conocimientos y competencias asociados al máster, y cuyo enunciado será fijado por el propio Máster y tendrá un peso en la evaluación de un 60%.

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 15 de 25	16/12/2015	16/12/2015

5. PERSONAL ACADÉMICO

5.1. Profesorado del título propio

En la siguiente tabla se expresan los valores aproximados en la composición del claustro en la titulación “Máster en Educación y TIC”, título propio de UNIR, con respecto a Profesores Doctores y Otros profesores:

	Nº Profesores
Profesores Doctores	3
Otros Profesores	7

Las siguientes tablas recogen el tipo de vinculación aproximado del personal académico con la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR).

Tipo de contrato con UNIR	Número de profesores
Profesor Ayudante	3
Profesor Colaborador	7

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev.:3	Director de Calidad	Dirección
Página 16 de 27	10/03/2015	12/03/2015

El profesorado, por asignatura, responde a los siguientes perfiles:

ID PROFESOR	TITULACIÓN	EXPERIENCIA PROFESIONAL Y ACADÉMICA E INVESTIGADORA	ASIGNATURA
1	Doctor Ciencias de la Educación	Más de 3 años de experiencia universitaria en el área de educación y TIC, tecnología educativa (un año en la modalidad a distancia) y un año de experiencia investigadora postdoctoral, con publicaciones científicas en congresos internacionales de prestigio y/o revistas indexadas. Líneas de investigación: aprendizaje y tecnología, desarrollo de competencias cognitivas, digitales, sociales, científicas. Ubicuidad del aprendizaje, aprendizaje móvil, gamificación en educación, robótica educativa y áreas afines.	Del Dato (Big Data) a la Información (Internet)
2	Doctor en Derecho	Más de 4 años de experiencia universitaria en el área de del sector educativo o de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones (Al menos 2 años en la modalidad a distancia). Se valorará asimismo que tenga publicaciones científicas de relevancia en el área así como que cuente con al menos 5 años de experiencia profesional en el ámbito de del sector educativo o de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones.	Protección de Datos y Privacidad en el Entorno Digital
3	Doctor en Pedagogía	Más de 5 años de experiencia universitaria en el área de tecnología educativa para el Máster de Secundaria tanto en presencial como en modalidad en distancia. Y experiencia en Máster en Neuropsicología y Educación en la modalidad a distancia con 5 años de experiencia. Experiencia investigadora en el campo de la tecnología educativa como en el campo de la neuropsicología aplicada a la educación.	Herramientas para el Trabajo Colaborativo
4	Licenciado en Filología Catalana. Máster en	Más de 3 años de experiencia universitaria en el área de tecnología educativa (2 años en la modalidad a distancia) y 5 años de experiencia profesional en el ámbito de	Las Redes Sociales en la Educación

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 17 de 25	16/12/2015	16/12/2015

	Nuevas Tecnologías.	educativo como responsable TIC de centros.	
5	Licenciado en Ciencias Químicas. Máster en Tecnologías Educativas.	Más de 3 años de experiencia universitaria en el área de tecnología y 2 años en la modalidad a distancia y más de 5 años de experiencia profesional en el ámbito de educativo y como coordinador TIC.	Creación de Contenidos Digitales, <i>Mobile Learning</i> , Gamificación
6	Ingeniero Informático	Más de 3 años de experiencia docente universitaria en el área de programación en la modalidad a distancia. Al menos tres años de experiencia laboral en lenguajes de programación y robótica y asesoramiento tecnológico a centros educativos.	Programación y Robótica en el Aula
7	Licenciado en Pedagogía.	Más de 4 años de experiencia universitaria en el área de la tecnología educativa con 3 años en la modalidad a distancia y más de tres años de experiencia en centros educativos.	Emprendimiento, Innovación y Creatividad Digital
8	Licenciado en Filología Catalana. Máster en Nuevas Tecnologías.	Más de 3 años de experiencia universitaria en el área de tecnología educativa (2 años en la modalidad a distancia) y 5 años de experiencia profesional en el ámbito de educativo como responsable TIC de centros.	Proyecto de Fin de Máster
9	Licenciado en Ciencias Químicas. Máster en Tecnologías Educativas.	Más de 3 años de experiencia universitaria en el área de tecnología y 2 años en la modalidad a distancia y 5 años de experiencia profesional en el ámbito de educativo y como coordinador TIC.	Proyecto de Fin de Máster
10	Licenciado en Pedagogía.	Más de 4 años de experiencia universitaria en el área de la tecnología educativa con 3 años en la modalidad a distancia y más de tres años de experiencia en centros educativos.	Proyecto de Fin de Máster

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 18 de 25	16/12/2015	16/12/2015

5.2. Correspondencia con profesorado de nuevo título

El nuevo título se ha diseñado teniendo en cuenta el buen funcionamiento del título propio a extinguir, siendo el paso a titulación oficial un salto de evolución natural del plan de estudios. Dado este planteamiento, el profesorado del título propio a extinguir formará parte de la plantilla académica del nuevo título. Se aprovechará así la experiencia adquirida en docencia online así como el conocimiento previo de las asignaturas a impartir.

Dado el mayor número de plazas ofertado, el título oficial que se quiere implantar cuenta con una mayor dotación de personal. En la implantación del título oficial se prevé un incremento del número de doctores y doctores acreditados como parte de la plantilla docente.

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev.:3	Director de Calidad	Dirección
Página 19 de 27	10/03/2015	12/03/2015

6. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

6.1. Recursos técnicos

Para la implementación del campus UNIR es necesario servidores con las siguientes características:

- Sistema operativo Windows 2012 R2 x64
- RAM 16 GB
- Almacenamiento suficiente para el sistema operativo, así como para el alojamiento de las aplicaciones y datos de usuarios
- Almacenamiento suficiente para la realización de las copias de seguridad preceptivas.
- La infraestructura básica se compone de:
 - o Un mínimo de dos servidores que contienen los servicios IIS para el servicio de Campus
 - o Un mínimo de dos servidores que contienen los servicios de Base de datos (SQL Server 2014 R2) para el almacenamiento transaccional de los componentes del campus. La tecnología usada para permitir la alta disponibilidad es “Always ON”
 - o Una cabina de almacenamiento como repositorio de datos, tanto de las aplicaciones como de los datos de usuario.
 - o Dos balanceadores de carga en alta disponibilidad

Como servicio externo a esta infraestructura, se dispone de un sistema de backup centralizado donde, diariamente se realizan las copias de seguridad de:

- Datos de usuario
- Código de la aplicación del campus
- Datos de usuarios almacenados en el sistema de base de datos.

Adicionalmente dando servicio a toda la infraestructura se dispone de dos firewalls en alta disponibilidad con las reglas necesarias para securizar en el entorno productivo.

Dentro del cambio estratégico en el área de tecnología cabe destacar los siguientes puntos:

- Cambio en la infraestructura hardware, pasando de máquinas físicas a entornos virtuales.
- Cambio del uso de cloud público a cloud privado
- Diversificación de proveedores, pasando de 3 a 4
- Deslocalización de los datacenters, pasando de dos sedes (Logroño y Madrid) a cuatro sedes (Madrid, Barcelona, París y Canadá)

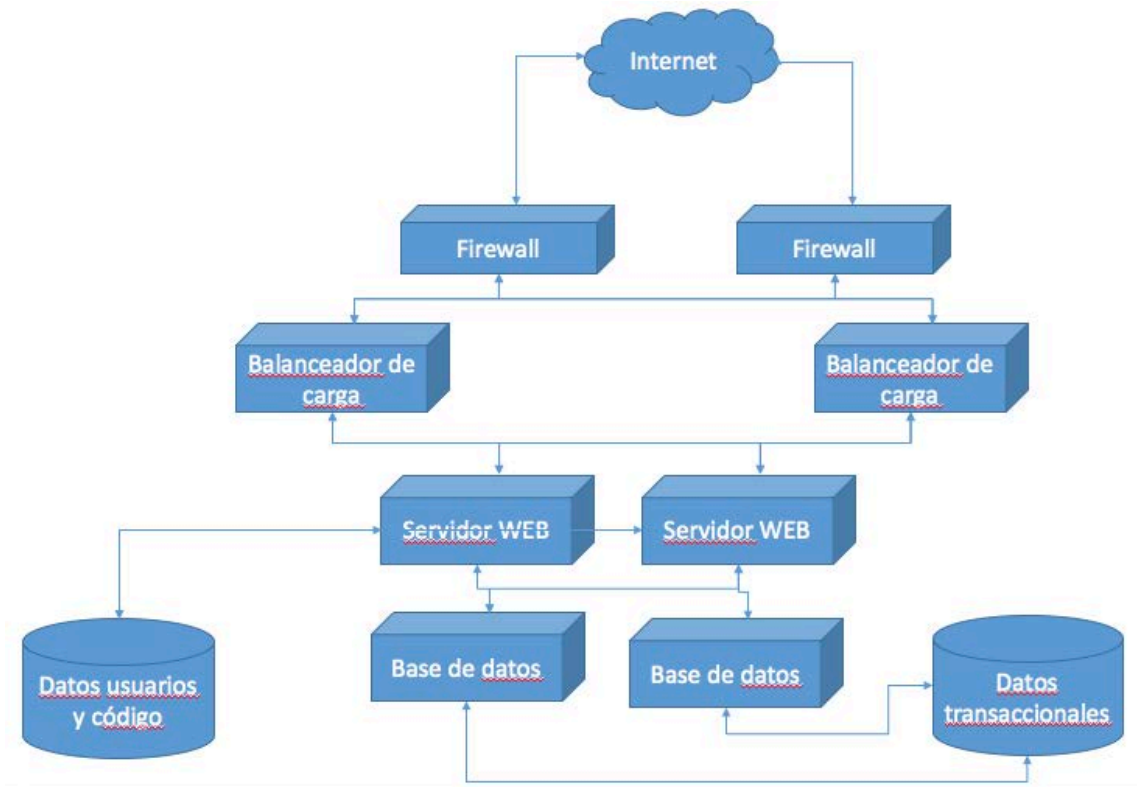
	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev.:3	Director de Calidad	Dirección
Página 20 de 27	10/03/2015	12/03/2015

La plataforma dispone así mismo, de las auditorias, preceptivas por ley para el registro de:

- Acceso de usuarios
- Acceso a los componentes del campus

Como componente transversal a toda la arquitectura se dispone de sistemas de monitorización y alerta que permiten al equipo de tecnología disponer de las herramientas necesarias para la resolución reactiva de las posibles incidencias que se produzcan en la plataforma, así como para la correlación y análisis de logs, tanto para la detección temprana de posibles incidencias como para el análisis forense de estas.

Infraestructura Básica



	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 21 de 25	16/12/2015	16/12/2015

Previsión de adquisición de recursos materiales

RECURSOS	2013-14	2014-15	2015-16	2016-17
Capacidad máxima de acceso a Internet	600 Mb	Ilimitada	Ilimitada	Ilimitada
Líneas de acceso a internet redundadas	9	10	8	8
Capacidad de almacenamiento en servidores centrales en TeraBytes	24	30	32	34
Impresoras departamentales (con fax y escáner)	32	32	32	32
Impresoras escritorio	8	10	12	12
Potencia de SAI	30 kVA	40 kVA	40 kVA	40 kVA
Potencia generadores diésel	50 kW	60 kW	60 kW	60 kW
Líneas telefónicas	160	190	210	210
Puntos de acceso <i>wireless</i>	14	16	18	20
Ordenadores sobremesa	460	500	600	620
Ordenadores portátiles	17	20	30	40
Teléfonos VoIP sobremesa	20	24	120	130
Teléfonos VoIP softphone	20	24	28	35

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 22 de 25	16/12/2015	16/12/2015

6.2. Dotación de herramientas vinculadas a la docencia

Gestor documental DOCUWARE

Desde Enero de 2013 la Universidad Internacional de La Rioja ha incorporado el software de gestión documental DocuWare, una solución que permite a los profesores disponer de los exámenes a corregir en formato digital unas horas después de que los alumnos lo entreguen en la sede donde se examinan.

A través de un sistema de escaneado e identificación, cada examen se digitaliza y deposita en el espacio online de cada profesor para su corrección, lo cual repercute en la reducción de los tiempos de corrección y publicación de notas.

Al ser un software, el gasto del primer año corresponde a los gastos de despliegue y licencias y los del segundo son únicamente de licencias.

Herramienta ADOBE CONNECT

Este software permite la comunicación directa entre alumnos y profesores a través de las clases presenciales virtuales. Los alumnos ponen cara a los profesores y éstos imparten sus materias online en tiempo real, compartiendo su escritorio y emitiendo con su webcam. También se utiliza para la dirección de trabajos de fin de titulación así como para las revisiones de notas de exámenes.

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 23 de 25	16/12/2015	16/12/2015

7. MECANISMOS DE ADAPTACIÓN Y ENSEÑANZAS A EXTINGUIR

Se debe aportar información sobre el periodo establecido para la extinción del plan de estudios correspondiente al Título Propio.

7.1. Plan de extinción del título propio

Se procederá a la extinción del título propio en la primera convocatoria en la que sea ofertado el nuevo título oficial. La ejecución de esta extinción se hará mediante el procedimiento de no ofertar plazas para nuevos estudiantes, garantizando la finalización de los estudios a quienes lo hubieran comenzado.

Los alumnos podrán seguir matriculándose en aquellas asignaturas que hayan dejado de impartirse a los solos efectos de realización de exámenes, hasta completados 2 cursos académicos tras la extinción del título. Sin embargo, en este caso, salvo causas realmente excepcionales, no cabrá ni dejar de matricularse en esas asignaturas pendientes de superar, ni la concesión del beneficio de renunciar a la convocatoria.

Para salvaguardar este derecho, una vez extinguido el plan de estudios, se efectuarán 2 convocatorias de examen en cada uno de los dos cursos siguientes, a razón de 2 por año, para aquellas asignaturas pertenecientes al curso que se extingue. La nueva matrícula dará derecho al examen, y acceso al material de la asignatura que se encuentra en el aula virtual. El examen presencial en éste caso representará el 100% de la nota final.

7.2. Mecanismo de adaptación del Título Propio al Título Oficial

A los alumnos provenientes del Máster en Educación y TIC, Título Propio de UNIR, se les podrán reconocer 42 créditos ECTS. La adaptación/reconocimiento de los egresados del Máster propio en Educación y TIC por la Universidad Internacional de La Rioja será realizada por la Comisión Académica del Máster, previa solicitud del estudiante, en base a los siguientes criterios:

- Se podrán reconocer hasta un máximo de 42 ECTS.
- No se podrá reconocer el Trabajo Fin de Máster.
- Se comunicará al estudiante cuáles son las asignaturas que debe elegir para completar los créditos ECTS que le faltan para titularse. Para determinar estas asignaturas se seguirán las Tablas de Reconocimiento establecidas entre el Máster propio en Educación y TIC y el nuevo Título.
- Para los alumnos que deban adaptarse necesariamente al nuevo Máster, se pondrán los medios necesarios para que dicha adaptación resulte lo más cómoda y adecuada posible.

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 24 de 25	16/12/2015	16/12/2015

Se incluye a continuación la tabla de correspondencias de las asignaturas del plan de estudios susceptibles de ser reconocidas por las impartidas en el título propio. La tabla se ha configurado tomando como referencia la adecuación entre las competencias y los conocimientos asociados a cada asignatura desarrollada en el plan de estudios cursado y aquellos previstos en las asignaturas del nuevo plan.

TABLA DE EQUIVALENCIAS PARA EL RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS PROCEDENTES DEL TÍTULO PROPIO A EXTINGUIR						
TÍTULO PROPIO A EXTINGUIR:				NUEVO TÍTULO OFICIAL:		
Máster en Educación y TIC				Máster Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales		
	Título Propio	ECTS	Tipo¹	Máster oficial	ECTS	Tipo¹
ASIGNATURAS COMUNES	Del Dato (Big Data) a la Información (Internet)	6	OB	Del Dato (Big Data) a la Información (Internet)	6	OB
	Protección de Datos y Privacidad en el Entorno Digital	6	OB	Protección de Datos y Privacidad en el Entorno Digital	6	OB
	Herramientas para el Trabajo Colaborativo	6	OB	Herramientas para el Trabajo Colaborativo	6	OB
	Las Redes Sociales en la Educación	6	OB	Las Redes Sociales en la Educación	6	OB
	Creación de Contenidos Digitales, <i>Mobile Learning</i> , Gamificación	6	OB	Creación de Contenidos, <i>Mobile Learning</i> y Gamificación en el Aula	6	OB
	Programación y Robótica en el Aula	6	OB	Programación y Robótica para Docentes	6	OB
	Emprendimiento, Innovación y Creatividad Digital	6	OB	Emprendimiento, Innovación y Creatividad Digital	6	OB
ECTS TOTALES		42		ECTS TOTALES		42

¹ Tipo de Materia: OB = Obligatoria

	Última versión Revisada por	Última revisión Aprobada por
Rev. 1	Director de Calidad	Dirección
Página 25 de 25	16/12/2015	16/12/2015