

## Cursos de postgrado

20 créditos

Curso académico 2016-2017

Formación de formadores y jóvenes en el uso y creación de videojuegos y realidad aumentada

del 9 de enero al 30 de septiembre de 2017

**DIPLOMA DE EXPERTO UNIVERSITARIO**

Características: material multimedia, página web, curso virtual y guía didáctica.

Departamento

*Didáctica, Organización Escolar y Dd. Especiales*

Facultad de Educación

## PROGRAMA DE POSTGRADO

Máster, Diploma de Especialización, Diploma de Experto y Certificado de Formación del Profesorado.

Curso 2016/2017

El Programa de Postgrado acoge los cursos que dan derecho a la obtención de un Título Propio otorgado por la UNED. Cada curso se impartirá en uno de los siguientes niveles: Máster, Diploma de Especialización, Diploma de Experto y Certificado de Formación del Profesorado.

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.

## Destinatarios

Título de diplomado, licenciado, graduado o equivalente.

## 1. Presentación y objetivos

1. Elaborar modelos para la autoformación y el uso educativo de videojuegos.
2. Fomentar el conocimientos videojuegos, motores, aplicaciones para desarrollar la realidad aumentada en diferentes contextos profesionales.
3. Incorporar, a las prácticas profesionales, procesos que faciliten el juego (gameplay), interacción, inmersión, realidad virtual y realidad aumentada.
4. Promover la aplicación educativa de tecnologías interactivas en diversos sectores profesionales.
5. Elaborar narrativas lineales y no lineales para el uso formativo de los videojuegos.

## 2. Contenido

1. Modelo de formación de formadores en la sociedad del conocimiento y para el uso didáctico de los videojuegos.
2. Implementación de Prácticas Fundamentadas en AR, VR y Videojuegos en Contextos Educativos.
3. Motores de Juegos y Herramientas de Realidad Aumentada para la Mejora de los Procesos Enseñanza-Aprendizaje
4. Narrativas lineales y no lineales y storytelling para el desarrollo de prácticas educativas con uso de aplicaciones de videojuegos y realidad aumentada.
5. Trabajo fin de Curso de Experto.

## 3. Metodología y actividades

El estudiante deberá realizar un aprendizaje autónomo ligando los conceptos y tareas a realizar en el curso a sus propios intereses y expectativas profesionales. La naturaleza de la metodología es eminentemente activa y autónoma, completada con tareas y prácticas profesionales, que podrás realizar hasta dos y tres participantes en el curso, fomentando la competencia colaborativa, de innovación, digital, comunicativa, indagadora, etc.

La naturaleza de la educación a distancia exige que los estudiantes ligen sus experiencias profesionales y futuras expectativas laborales al estudio y aplicación de los conocimientos y práctica presentados en este curso, empleando aquellos recursos de mayor accesibilidad, mini vídeos, videojuegos, escenarios de realidad aumentada, etc.

El estudiante realizará dos trabajos:

A. Un trabajo teórico práctico conectado con sus expectativas y experiencia profesional.

B. Un segundo (optativo) de carácter cooperativo, con algún otro colega o miembro del curso, hasta un máximo de tres participantes, con incidencia en su práctica formativa y profesional.

C. Elaboración del trabajo fin Curso de Experto:

1. Formulación del problema de investigación e innovación.
2. Fundamentación teórica y análisis de trabajos e investigaciones previas para la solución del problema planteado.
3. Diseño y solución del problema: Objetivo, Métodos, Treas, Estudio de Caso, Técnicas Aplicadas, Análisis de Datos, Discusión con Investigaciones Previas, Conclusiones y Propuestas de Mejora (20-40 pags.).

## 4. Material didáctico para el seguimiento del curso

## 4.1 Material obligatorio

### 4.1.1 Material en Plataforma Virtual

Los materiales se diseñarán de manera específica para este curso. Se facilitará a los estudiantes a través de la plataforma virtual.

## 5. Atención al estudiante

Los estudiantes serán atendidos mediante la plataforma de la UNED (foros), correo electrónico (cdominguez@edu.uned.es) y atención telefónica (lunes de 16 a 19 horas en el teléfono 913986970).

La asesoría se realizará a los estudiantes mediante los recursos tecnológicos de la universidad y los propios del equipo de docentes implicados en el curso. Se reconocerá a los estudiantes la dedicación y el seguimiento mensual de las tareas realizadas, y el interés de mostrarlo durante su proceso de aprendizaje, reconociendo su autonomía y la autoagenda de trabajo que asuma.

## 6. Criterios de evaluación y calificación

6. Emplear algún videojuego con carácter educativo en la situación profesional elegida por el docente.
7. Presentar el diseño de algún objeto educativo incorporando tecnologías de realidad aumentada.
8. Realizar con éxito una narrativa lineal con un grupo de personas para integrar un videojuego en el proceso educativo de calidad.
9. Justificar alguna metodología pertinente para realizar tareas creativas con el empleo de alguno de los recursos estudiados (videojuegos, realidad virtual, realidad aumentada).

Los estudiantes serán valorados en función del logro de estos criterios, de la lectura y análisis de los módulos, y de la proyección, en su práctica profesional, de las tareas presentadas en el material didáctico, y adaptadas a las expectativas y necesidades profesionales de cada participante en el curso.

## 7. Duración y dedicación

Del 9 de enero al 30 de septiembre de 2017.

Dedicación: se espera que los estudiantes dediquen las 500 horas de formación correspondientes a 20 créditos ECTS.

## 8. Equipo docente

### Director/a

Director - UNED

*DOMINGUEZ GARRIDO, M<sup>a</sup> CONCEPCION MILAGROS*

## Colaboradores UNED

Colaborador - UNED

*GOMEZ DIAZ, ROSA MARIA*

Colaborador - UNED

*GONZALEZ LORENZO, JESUS MANUEL*

Colaborador - UNED

*SAEZ LOPEZ, JOSE MANUEL*

## Colaboradores externos

Colaborador - Externo

*CABAÑES MARTÍNEZ, EURÍDICE*

Colaborador - Externo

*MEDINA DOMINGUEZ, MARIA DEL CASTAÑAR*

Colaborador - Externo

*RUBIO MÉNDEZ, MARIA*

Colaborador - Externo

*RUBIO TAMAYO, JOSE LUIS*

## 9. Precio público del curso

Precio público de matrícula: 560 €

## 10. Matriculación

Del 7 de septiembre al 16 de diciembre de 2016.

Teléfonos: 91 3867275 / 1592

Fax: 91 3867279

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