

Posgrado en Desarrollo de Aplicaciones Educativas



Dosier de bienvenida

Julio de 2020

Universitat Oberta
de Catalunya

Introducción

Te damos la bienvenida al Posgrado de Desarrollo de Aplicaciones Educativas de los Estudios de Artes y Humanidades de la Universitat Oberta de Catalunya. En este dossier, concebido como una breve guía, encontrarás una presentación del programa.

En primer lugar, te invitamos a repasar la información del posgrado en el [portal de la UOC](#).

Es importante que en breve te familiarices con los diferentes espacios y las herramientas del aula virtual, y que planifiques las tareas a realizar que te proponemos en las diferentes asignaturas, dado que, como bien sabes, todas ellas se superan mediante el seguimiento de la evaluación continuada.

En las páginas siguientes encontrarás información sobre el equipo docente, el posgrado, la biblioteca de la UOC, las prácticas no curriculares y otras cuestiones vinculadas a la titulación.

También encontrarás más información relacionada con el posgrado en la pestaña [Presentación y programa](#) del blog del Libro digital.

Presentación del profesorado

El profesorado del Postgrado en Desarrollo de Aplicaciones Educativas (DAE) nos queremos presentar brevemente para que tengas una visión general de quiénes somos y de las asignaturas de las que somos responsables. Para saber más sobre nuestra trayectoria profesional puedes consultar la página [Equipo del DAE](#) del blog Libro digital.

El equipo docente está formado por profesores de los Estudios de Artes y Humanidades de la UOC, y por colaboradores docentes del ámbito de las aplicaciones educativas.

Profesores de los Estudios de Artes y Humanidades:

- **Olivia Gassol Bellet.** Doctora en Filología Catalana (UAB), es profesora agregada de los Estudios de Artes y Humanidades de la UOC. Es directora del posgrado en Desarrollo de Aplicaciones Educativas, y responsable académica de las asignaturas Ecosistema digital de las apps educativas y estrategias de difusión; Introducción a los conceptos y lenguajes tecnológicos; Desarrollo de apps y *software* intermediario, y Plan pedagógico y prototipado de apps educativas.
- **Roger Canadell.** Doctor en Filología Catalana (UB), es profesor agregado de los Estudios de Artes y Humanidades de la UOC. Responsable académico de las asignaturas Storytelling digital y Trabajo final de posgrado. Es co-creador del app educativa *L'univers poètic de Miquel Martí i Pol*. @rcanadell74

Equipo de colaboradores:

- **Ferran Adell.** Técnico informático, maquetador web y consultor digital, es autor de los materiales docentes y de la arquitectura de las asignaturas Storytelling digital; Ecosistema digital de las apps educativas y estrategias de difusión (con Ernest Cahuer); Plan pedagógico y prototipado de apps educativas, y del Trabajo fin de posgrado (con David Casacuberta). @ferranadell / [Página personal](#).
- **Ernest Cauhé.** Es periodista, guionista, director de documentales y editor de proyectos multimedia. Es creador de las aplicaciones *Un món de poesia* (2015) y *A World of Poetry* (2016) sobre la obra poética de

Joana Raspall, premio Lletra 2016. Ha sido profesor en la UIC y en los centros CIFO de la Generalitat en el ámbito de audiovisuales. Ha dirigido varios documentales y ha trabajado en el guión de programas de televisión y radio para TV3, TVE, La Sexta, betevé, RAC1 y COM Radio. Es el fundador de Tics Mediàtics, una plataforma de producción de proyectos multimedia. Es profesor colaborador docente (junto con Mercè Muntada), además de autor de los materiales (con Ferran Adell), de la asignatura Ecosistema digital de las apps educativas y estrategias de difusión.

- **David Casacuberta.** Es profesor de Filosofía a la UAB, investigador del Grupo de Estudios Humanísticos en Ciencia y Tecnología. Es especialista en gestión de sistemas y creación de nuevos medios y objetos digitales; en uso de las tecnologías en la educación y creación de medios culturales, y en incorporación de los videojuegos en entornos de aprendizaje y nuevas narrativas digitales. Es autor de los materiales y de la arquitectura de las asignaturas Introducción a los conceptos y lenguajes tecnológicos; Desarrollo de apps y *software* intermediario, y Trabajo fin de posgrado (con Ferran Adell). [Página personal.](#)
- **Rut Martínez-Borda** es profesora titular de universidad en Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Alcalá de Henares. Sus líneas de investigación se centran en analizar qué lugar ocupan los instrumentos de comunicación, que están transformando velozmente la sociedad, en la vida de los jóvenes. Desde temas tan diversos como la educación a través del arte, la movilidad segura o los videojuegos como objetos culturales, trata de buscar respuestas que puedan servir a educadores a hacer frente a los diferentes retos que día a día nos plantea la sociedad. Es profesora colaboradora docente de la asignatura Storytelling digital. [Página personal.](#)

- **Mercè Muntada.** Licenciada en Información y Documentación (UB) y MBA ESADE (URL), es profesora asociada de la Facultad de Información y Medios Audiovisuales (FIMA) de la UB desde 2009. Ha impartido también docencia en los Estudios de Comunicación e Información de la UOC. Ha trabajado como responsable de desarrollo de negocio en la creación y comercialización de aplicaciones multimedia en el ámbito de la cultura, el turismo y la educación. Ha participado como responsable de transferencia tecnológica en más de 10 proyectos I+D estatales. Es profesora colaboradora docente de la asignatura Ecosistema digital de les apps educatives y estrategias de difusió (con Ernest Cauhé).
- **Ramon Pavia.** Es asesor técnico docente del área de cultura digital del Departamento de Educación de la Generalitat de Catalunya. Ha colaborado con universidades, empresas e instituciones en el ámbito de la formación del profesorado y en el desarrollo de competencias digitales. Ha trabajado en diversos proyectos educativos que han explorado el potencial de los dispositivos móviles, los videojuegos, la inteligencia artificial y la realidad virtual. Es maestro, licenciado en Comunicación Audiovisual y máster en Entornos Virtuales para la Enseñanza y el Aprendizaje. Es profesor colaborador docente de la asignatura Plan pedagógico y prototipado de apps educatives.
- **Álvaro Varona.** Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad de Navarra y doctorando en la Universidad Complutense de Madrid. Lleva trabajando más de veinte años en el ámbito del diseño de productos digitales, usabilidad y experiencia de usuario (UX) dirigiendo equipos de diseño en empresas como Biko, Prisa, MARCA, QDQ media, y actualmente como manager corporativo de Experiencia de Usuario en Grupo SM. Desde el año 2012 edita la publicación sobre aplicaciones infantiles [Generación Apps](#) donde analiza recursos para padres y

profesores interesados por el uso de las aplicaciones móviles. Es profesor colaborador docente de la asignatura Trabajo final de posgrado.

Estructura del Plan de Estudios

Posgrado en Desarrollo de Aplicaciones Educativas (30 ECTS; 2 semestres) Inicio: octubre 2020		
Asignatura		
Storytelling digital	5 ECTS	2020_Octubre
Ecosistema digital de las apps educativas y estrategias de difusión	5 ECTS	2020_Octubre
Introducción a los conceptos y lenguajes tecnológicos	5 ECTS	2020_Octubre
Desarrollo de apps y <i>software</i> intermediario	5 ECTS	2021_Marzo
Plan pedagógico y prototipado de apps educativas	5 ECTS	2021_Marzo
Trabajo final de posgrado	5 ECTS	2021_Marzo

IMPORTANTE: Para hacer un posgrado propio no es necesario tener una titulación oficial universitaria. Este posgrado no permite acceder a un programa de doctorado.

Los estudiantes que acrediten una titulación universitaria oficial reconocida recibirá un diploma de posgrado. En este caso, es indispensable enviar su titulación a secretaría en el momento de la matriculación.

Los estudiantes que no acrediten una titulación universitaria oficial reconocida recibirán un diploma de extensión universitaria.

Biblioteca

La Biblioteca Virtual de la UOC forma parte del modelo pedagógico de la universidad y es un servicio clave de apoyo al aprendizaje, la docencia, la investigación y la gestión. Te ofrece un abanico de servicios que vale la pena que aproveches tanto como puedas en las asignaturas del postgrado. Te destacamos algunos:

- La Biblioteca del aula permite acceder a todos los recursos de aprendizaje que son imprescindibles para el seguimiento y la superación de la asignatura: materiales propios de la UOC, artículos o capítulos de libro, guías de estudio, textos legales y otros enlaces web, etcétera.
- El servicio de préstamo permite tener acceso a los documentos en soporte físico del fondo propio de la Biblioteca de la UOC y de otras bibliotecas.
- El servicio de búsquedas bibliográficas ofrece orientación personalizada sobre la manera de buscar documentos relevantes para la actividad académica o de investigación. Te ayudarán a identificar los términos de búsqueda o las fuentes de consulta y recibirás un informe personalizado sobre cada consulta de información.
- El acceso a las plataformas de los principales editores que la Biblioteca tiene suscritas, y que te permitirán la consulta de artículos, revistas, ediciones preliminares o actas de congresos.
- El servicio de obtención de documentos en soporte electrónico (artículos de revistas, actas de congresos, capítulos de libro, etc.) que no están disponibles en la Biblioteca de la UOC y que te harán llegar a su dirección electrónica.

Para conocer mejor los recursos y servicios que ofrece la Biblioteca y cómo se pueden utilizar, puedes consultar el apartado "Cómo funciona".

Además, la Biblioteca ofrece información sobre aspectos relevantes para tu actividad mediante monográficos sobre la cita bibliográfica o la problemática del plagio académico que te serán de gran ayuda para el seguimiento de las asignaturas. Te recomendamos especialmente el servicio lingüístico.

Trabajo Final de Posgrado (5 créditos)

El programa de posgrado (30 créditos, 1 año) tiene una metodología docente de trabajo por proyectos. Esto significa que todas las asignaturas son eminentemente prácticas e integran todos los procesos y las competencias necesarias para conceptualizar, diseñar, desarrollar y poner en circulación una aplicación educativa. En el trabajo final de posgrado, pues, deberás poner en juego las habilidades, destrezas y conocimientos adquiridos a lo largo de la titulación a fin de crear una aplicación educativa adecuada a la finalidad prevista y completamente funcional.

Otorgamos una gran importancia al TFP porque en él quedará plasmado el rendimiento académico que habrás alcanzado a lo largo de tu trayectoria de aprendizaje. Es importante que pongas de manifiesto competencias tan relevantes para el mundo profesional como son la creatividad, la innovación y el dominio de las TIC aplicadas a la educación, las habilidades pedagógicas, el emprendimiento o la capacidad de gestión de proyectos.

A lo largo del semestre de realización del TFP se te asignará a un director con experiencia profesional en el ámbito de las aplicaciones educativas que te ayudará y orientará a lo largo del semestre.

Prácticas no curriculares

Si estás realizando el postgrado tienes la posibilidad de hacer prácticas laborales en algunas empresas e instituciones con las que tenemos convenio. Se trata de una actividad optativa, no curricular, pero que sin embargo te animamos a realizar, porque es una muy buena vía para poner en práctica los conocimientos y las competencias que irás adquiriendo a lo largo de tu proceso formativo. Las prácticas no curriculares son voluntarias y, aunque tienen los mismos objetivos que las prácticas curriculares, no forman parte de ningún plan de estudios. De todos modos, es imprescindible que las prácticas estén vinculadas al plan de estudios del alumno.

Los estudiantes pueden hacer un máximo de 375 horas de prácticas, que se pueden hacer en cualquier momento del curso (incluido el período de verano), siempre que el estudiante cumpla los requisitos marcados por la UOC y que se haya firmado previamente el convenio formativo correspondiente. Las prácticas no curriculares deben finalizar dentro del mismo curso académico en que se han iniciado.

La oferta de prácticas es dinámica. Por este motivo te invitamos a explorar regularmente la herramienta [Xperience](#) de la UOC. En esta plataforma encontrarás la oferta de prácticas de las empresas o entidades y a través de ella debes presentar tu candidatura.

También existe la posibilidad de que seas tú quien propone la entidad donde quieres desarrollar las prácticas: si tienes relación con alguna empresa del sector, con quien hayas llegado a un acuerdo para hacer prácticas, nos la puedes proponer para que se dé de alta en Xperience y validar la oferta, y para que te sea después asignada como centro de prácticas no curriculares.

Para la gestión de las prácticas contacta con tu tutor o tutora.