

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Competencia Digital

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Publicidad y Relaciones Públicas (PGR-PUBLICI)

GRUPO: 2425-M1

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Básico

ECTS: 6,0

CURSO: 1º

SEMESTRE: 1º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL PROFESOR

NOMBRE Y APELLIDOS: SONIA MARÍA GARROTE FERNÁNDEZ

EMAIL: sgarrote@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Lunes a las 12:00 horas

CV DOCENTE:

TÍTULOS ACADÉMICOS

- Máster con acceso a Doctorado en Bioinformática y Bioestadística (UOC - Universidad Abierta de Cataluña). 2021.
- Máster con acceso al Doctorado en Sociedad de la Información y el Conocimiento (UOC - Universidad Abierta de Cataluña). 2013.
- Ingeniera Superior en Informática (UOC - Universidad Abierta de Cataluña). 2011.
- Ingeniera Técnica Informática, Especialidad Sistemas Físicos(E.T.S. INGENIERÍA INFORMÁTICA de Valladolid). 2006.

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

Desde el año 2007 profesora en la UEMC (Universidad Europea Miguel de Cervantes) impartiendo asignaturas relacionadas con las Bases de Datos, las Estructuras de Datos, la Ingeniería del Software, el Desarrollo Web, la Arquitectura de Computadores, la Programación, la Estadística y las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Directora de trabajos fin de grado en el grado de Informática.

Tutora Personal durante varios cursos académicos con formación específica para la acción tutorial personal.

EXPERIENCIA DOCENTE PREVIA:

La docente trabajó durante más de 10 años en el departamento de formación de ESAI (Estudios Sistemas y Aplicaciones Informáticas S.L.), empresa dedicada a la formación informática en Valladolid. Dentro de esta organización, la docente impartió numerosos cursos de formación a empresas, desempleados y organismos oficiales relacionados con herramientas TICs, Bases de Datos y Lenguajes de Programación. Además de preparar el material didáctico asociado a los cursos.

EXPERIENCIA DOCENTE SEMIPRESENCIAL:

La docente posee formación específica en metodologías y herramientas de aplicación en formación semi-presencial como son el uso de plataformas de tele-formación, creación de video-tutoriales, uso de foros, chats, comunidades online, herramientas para la creación de materiales interactivos como genia.ly, etc.

CV PROFESIONAL:

Como directora de la Unidad de Innovación y Tecnología Educativa de la UEMC desde el año 2015 al 2022, la docente fue responsable del desarrollo de los cursos de formación del profesorado, la coordinación de los proyectos de innovación educativa y la evaluación del profesorado. Todas estas labores de gestión requieren del uso de herramientas TICs como son el correo electrónico, el paquete office, el uso de la videoconferencia, etc.

CV INVESTIGACIÓN:

La docente ha dirigido y/o participado en varios proyectos de innovación educativa a lo largo de los últimos años relacionados con:

- el uso de herramientas TIC de aplicación en la docencia
- el trabajo de competencias genéricas a través de metodologías activas
- la aplicación de los juegos de mesa en el desarrollo de competencias genéricas
- el uso de las fichas de lego para el trabajo de competencias genéricas
- Minecraft Education Edition para la enseñanza en el ámbito Universitario

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

Esta asignatura sienta las bases para mejorar las competencias digitales del alumno con el fin de ser “competente digital” en el uso de Internet y las tecnologías en el día a día. Los contenidos ayudan a desarrollar las 21 competencias digitales definidas en el Marco europeo de Competencias Digitales (DigComp) con diferentes niveles de dominio. DigComp es un marco de referencia a nivel europeo que define cuáles son los conocimientos, habilidades y aptitudes que una persona debe tener para ser competente digital, y así poder optar a las oportunidades que se presenten en el mundo actual cada vez más digital.

Los alumnos aprenderán a manejar las herramientas digitales más utilizadas, permitiéndoles su aplicación y uso en la realización de prácticas y trabajos en otras asignaturas del grado y en su futuro profesional. Estas herramientas les permitirán la generación de documentos de texto y documentos de hoja de cálculo, así como a organizar dichos documentos, protegerlos y hacer copias de seguridad de los mismos, realizar búsquedas de información y de datos en Internet, uso de herramientas web que facilitan el trabajo en grupo, coordinación con compañeros, comunicación a través de una red informática y planificación y programación de su trabajo mediante un gestor de correo y agenda electrónica. Además se adquirirán conocimientos sobre protección de dispositivos, datos de usuario y prevención de riesgos laborales asociados al uso de dispositivos electrónicos. Con todos estos conocimientos los alumnos serán capaces de identificar problemas de los entornos tecnológicos y resolverlos.

La asignatura sienta las bases para afrontar los procesos de certificación asociados al Marco Competencial DigComp (Digital Competence Framework for Citizens) u otras certificaciones propietarias del sector digital, tecnológico y público.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **Búsqueda y gestión de información y datos**
 1. Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales (M)
 2. Evaluar datos, información y contenidos digitales (M)
 3. Gestión de datos, información y contenidos digitales (M)
2. **Comunicación y colaboración**
 1. Interactuar a través de tecnologías digitales (M)
 2. Compartir a través de tecnologías digitales (B)
 3. Participación ciudadana a través de tecnologías digitales (B)
 4. Colaboración a través de tecnologías digitales (B)
 5. Comportamiento en la red (M)
 6. Gestión de la identidad digital (B)
3. **Creación de contenidos digitales**

1. Desarrollo de contenidos (B)
2. Integración y reelaboración de contenido digital (B)
3. Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual (B)
4. Programación (B)
4. **Seguridad**
 1. Protección de dispositivos (B)
 2. Protección de datos personales y privacidad (B)
 3. Protección de la salud y del bienestar (B)
 4. Protección medioambiental (B)
5. **Resolución de problemas**
 1. Resolución de problemas técnicos (B)
 2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas (B)
 3. Uso creativo de la tecnología digital (B)
 4. Identificar lagunas en las competencias digitales (B)

OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Las siglas B y M en la descripción de contenidos hacen referencia a los niveles DIGCOMP básico y medio respectivamente.

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Sala de ordenadores: en ella se impartirán todas las clases, cada alumno dispondrá de un ordenador con el que llevar a cabo el seguimiento de las explicaciones sobre los programas informáticos objeto de estudio.

Windows, Internet, Outlook y Software Ofimático: software objeto de estudio cuyas funciones principales serán explicadas. Disponibles en los laboratorios informáticos de la UEMC.

Aplicaciones y servicios en Internet de uso generalizado.

Además se utilizará software de trabajo colaborativo para dinamizar el trabajo cooperativo en red entre alumnos cuando deban realizar trabajos o prácticas o entre el profesor y los alumnos para distintas actividades académicas.

Moodle: plataforma donde se colgarán los ejercicios, materiales docentes, enunciados de trabajos y prácticas y, si procede, entregas de tareas y pruebas de evaluación.

Servicio de Reprografía: se utilizará, si fuese necesario, para poner a disposición de los alumnos los materiales de aprendizaje que fueran precisos.

Outlook: gestor de correo proporcionado por la universidad a través de su página web. El alumno recibirá notificaciones y respuestas a sus consultas online por esta vía.

Teams: herramienta que se utilizará, si fuese necesario, para sesiones virtuales de tutorías individuales entre el profesor y el alumno; para organizar la enseñanza y para colgar materiales u otras actividades.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS GENERALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se define a través de grandes competencias (GC), ubicadas temporalmente en esta categoría de "competencias generales"
- GC03. Competencia para la competencia digital . Conocer, analizar, criticar y aplicar el potencial digital y sus posibilidades creativas en la difusión y elaboración de contenidos de calidad, la búsqueda de información y las estrategias de colaboración y comunicación.
- GC07. Competencia para el desarrollo de una formación integral. Adquirir competencias, destacando aquellas ligadas a la responsabilidad social, la comunicación, el espíritu crítico y el emprendimiento, además de habilidades para desenvolverse con soltura en entornos colaborativos digitales y multilingües, favoreciendo su inserción laboral.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- SbC3.1_Sucompetencia_Interpretar y valorar los avances tecnológicos digitales para su uso en la comunicación.
- SbC3.2_Sucompetencia_Desempeñar la comunicación digital atendiendo a su potencial creativo y de calidad.
- C3.1_Conocimiento_Conocer los elementos, técnicas y estrategias de la comunicación digital.
- C3.2_Conocimiento_Comprender el potencial y el contexto de la comunicación digital para el desempeño de la publicidad y las relaciones públicas
- C7.1_Conocimiento_Búsqueda y gestión de información y datos: Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales (*M). Evaluar datos, información y contenidos digitales (*M). Gestión de datos, información y contenidos digitales (*M).
- C7.2_Conocimiento_Comunicación y colaboración: Interactuar a través de tecnologías digitales (*M). Compartir a través de tecnologías digitales (*B). Participación ciudadana a través de tecnologías digitales (*B). Colaboración a través de tecnologías digitales (*B). Comportamiento en la red (*M). Gestión de la identidad digital (*B).
- C7.3_Conocimiento_Creación de contenidos digitales (*B).
- C7.4_Conocimiento_Seguridad (*B).
- C7.5_Conocimiento_Resolución de problemas (*B).
- C7.17(*)_Conocimiento_ NOTA Las siglas B y M en la descripción de contenidos hacen referencia a los niveles DIGCOMP básico y medio respectivamente.
- H3.1_Habilidad o destreza_Aplicar las tecnologías digitales al ámbito de la comunicación digital.
- H7.1_Habilidad o destreza_Buscar información digital con eficacia y fiabilidad.
- H7.2_Habilidad o destreza_Elaborar contenidos digitales.
- H7.3_Habilidad o destreza_Comunicar y colaborar en entornos digitales.
- H7.4_Habilidad o destreza_Gestionar y proteger sus dispositivos, sus datos personales y su identidad digital, siendo consciente de los riesgos y de la protección del entorno.
- H7.5_Habilidad o destreza_Conocer cómo localizar ayuda para la resolución de problemas técnicos y ser capaz de cambiar las configuraciones básicas de aplicaciones y dispositivos.
- H7.6_Habilidad o destreza_Identificar necesidades y respuestas tecnológicas.
- H7.7_Habilidad o destreza_Hacer un uso creativo de las nuevas tecnologías.
- H7.8_Habilidad o destreza_Identificar brechas digitales.
- CT3.1_Compentencia transversal, valor o actitud_Developar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el entorno digital desde una actitud responsable.
- CT7.1_Compentencia transversal, valor o actitud_Capacidad para trabajar en equipo.
- CT7.2_Compentencia transversal, valor o actitud_Capacidad de elaborar y comunicar ideas de forma

razonada y clara.

- CT7.3_Compетенcia transversal, valor o actitud_Capacidad para hacer un uso ético y crítico de los sistemas tecnológicos y de la información que estos almacenan.
- CT7.4_Compетенcia transversal, valor o actitud_Capacidad para ser autónomo en la adquisición de nuevos conocimientos sobre uso de sistemas tecnológicos.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Delgado Cabrera, Jose María (2015): Windows 10. Anaya Multimedia. ISBN: 9788441538399
- Rosario Peña, Leonel Yescas, Purificación Amaya y Jorge Sánchez (2019): OFFICE 2019 vs 365. Guía completa paso a paso. PUBLICACIONES ALTARIA, S.L.. ISBN: 978-84-94739881-0-3
- Miriam Barberá Luque (2021): Competencias digitales avanzadas. IFCT46. IC EDITORIAL. ISBN: 9788411031394

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[Web de la Asignatura](https://comunidad.uemc.es/ecampus/)(https://comunidad.uemc.es/ecampus/)

Espacio Moodle donde se colgarán los materiales docentes, los ejercicios/trabajos/prácticas, etc.

[Sitio web de ayuda de Microsoft](https://support.microsoft.com/es-es)(https://support.microsoft.com/es-es)

Sitio web de ayuda del fabricante del Sistema Operativo Windows y de las Herramientas Ofimáticas.

Consideraciones que se deben tener en cuenta: La disponibilidad de este enlace depende del fabricante, en este caso Microsoft. Es posible que algunos aspectos de la funcionalidad no sean exactamente iguales o no se encuentren en el mismo lugar que los que te puedes encontrar en tus versiones de las aplicaciones. Hay que contar con estas pequeñas variaciones debido a los cambios de versión. Todas las aplicaciones Office tienen una ayuda incorporada que te puede ser útil para localizar algo en estos casos. Los videos formativos, en su mayoría, están grabados sobre las versiones en inglés de las aplicaciones, aunque el audio explicativo es en castellano.

[CyL Digital](http://www.cyl.digital.es/)(http://www.cyl.digital.es/)

Iniciativa de formación en competencias digitales de la JCyL, en la que se puede acceder a recursos formativos asociados a competencias digitales

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

Este método será utilizado para explicar al alumno las opciones de cada uno de los programas software y utilidades de Internet que este debe conocer. Mientras se efectúa la explicación se utilizará el ordenador y el proyector de forma que el alumno vaya viendo in situ cómo responde el software al seleccionar dichas opciones y para qué sirven estas.

MÉTODO HEURÍSTICO:

El método heurístico se utilizará principalmente en las actividades prácticas, para las cuales los alumnos aplicarán los conocimientos adquiridos generando experiencias cuasi reales que tendrán que poner en práctica, atendiendo a las indicaciones o cuestiones previamente planteadas por el docente.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

· Semanas 1 y 2:

Bloque 1. Búsqueda y gestión de la información

· Semanas 3 y 4:

Bloque 2. Comunicación y colaboración en entornos digitales

Prueba de evaluación de los Bloques 1 y 2

· Semanas 5 a 13:

Bloque 3: Creación de contenidos digitales

Prueba de evaluación del Bloque 3

· Semana 14:

Bloque 4. Seguridad

· Semana 15:

Bloque 5. Resolución de problemas

· Semanas de exámenes de convocatoria ordinaria: Pruebas de evaluación de los bloques 4 y 5

Al finalizar las 15 semanas de clases, el alumno será capaz de:

- Saber buscar y gestionar información y datos en Internet de forma eficaz, desarrollar una actitud crítica y evaluar dicha información, analizando si es fiable o de calidad.
- Manejar diferentes herramientas para comunicarnos y compartir información, sabiendo elegir el medio más idóneo en cada caso y respetando las normas de comportamiento en función de la herramienta elegida.
- Saber crear contenidos digitales en diferentes formatos y también elaborar nuevos contenidos a partir de otros ya existentes conociendo los derechos de autor y las licencias de uso en Internet.
- Ser conscientes de la importancia de la seguridad en Internet y de proteger nuestros dispositivos, nuestros datos personales y cuidar nuestra identidad digital.
- Estar al día con la tecnología, fomentar la capacidad de ser creativos y resolutivos cuando se nos presenta un problema en el uso de la tecnología y encontrar alternativas para lograr nuestro objetivo, aplicando soluciones innovadoras a problemas comunes.

Las tutorías académicas grupales están fijadas en la semana de seminarios tutoriales previa a la convocatoria ordinaria (2 horas) y extraordinaria (2 horas). Desde la Facultad se notificará tanto al profesorado como al alumnado el procedimiento a seguir para el desarrollo de la tutorías como viene siendo habitual.

Esta planificación estimada podrá verse modificada por causas ajenas a la organización académica primera presentada. El profesor informará convenientemente a los alumnos de las nuevas modificaciones puntuales.

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES:

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	¿Se evalúa?	CO	CE
Prueba de evaluación Bloques 1 y 2				X												X	X	X
Prueba de evaluación Bloque 3													X			X	X	X

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

Además de las pruebas de evaluación descritas en la tabla de PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES, también se llevarán a cabo la prueba de evaluación de los Bloques 4 y 5 (el día fijado en el calendario de pruebas de evaluación de convocatoria ordinaria).

RESUMEN DE PRUEBAS O TRABAJO/PROYECTO DE EVALUACIÓN

Prueba de evaluación Bloques 1 y 2 (20%) : Semana 4 (10% Ejecución de prácticas- 10% Pruebas Escritas)

Prueba de evaluación Bloque 3 (50%) : Semana 13 (50% Ejecución de prácticas)

Prueba de evaluación Bloques 4 y 5 (10%) : Semana de evaluaciones ordinarias (10% Pruebas Escritas)

Trabajos y Proyectos. Entrega en semanas de evaluaciones ordinarias (20% Ejecución de prácticas)

Las distintas pruebas de evaluación que efectúa el alumno permiten evaluar las 21 competencias digitales DIGCOMP descritas en los contenidos de la asignatura y en los distintos niveles también especificados (B básico o M medio según el caso).

Para aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria han de superarse cada una de las partes/pruebas de los sistemas de evaluación con una nota igual o superior a 5 puntos. Si se cumple este requisito, la nota final del alumno se calculará multiplicando la nota de cada parte/prueba por su ponderación y sumándose estos resultados. Si no se cumple, la calificación final será de la parte/prueba de evaluación con menor calificación. A efectos de cálculo de la calificación final, las pruebas no realizadas o las prácticas no entregadas o entregadas fuera de plazo contabilizarán con una calificación de 0.

Para la convocatoria ordinaria, el alumno que durante el curso no supere una o varias de las pruebas de contenido deberá examinarse de la/s misma/s al final del semestre en la fecha fijada en la convocatoria ordinaria oficial (junto con la prueba de evaluación de los Bloques 4 y 5). El alumno no se podrá presentar en esta convocatoria a las pruebas ya superadas y, si lo hace, no se valorará.

La no superación del trabajo/proyecto supondrá la obligación de recuperarla con las modificaciones que el profesor considere oportunas en la convocatoria extraordinaria. La fecha límite de entrega será comunicada con suficiente antelación por el profesor.

Esta planificación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada a criterio del profesor, en función de circunstancias externas y de la evolución del grupo. El profesor informará convenientemente a los alumnos de dichas modificaciones.

Los sistemas de evaluación descritos en esta guía docente son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura. La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Para aprobar la asignatura en la convocatoria extraordinaria han de superarse cada una de las partes/pruebas de los sistemas de evaluación con una nota igual o superior a 5 puntos. Si se cumple este requisito, la nota final del alumno se calculará multiplicando la nota de cada parte/prueba por su ponderación y sumándose estos resultados. Si no se cumple, la calificación final será de la parte/prueba de evaluación con menor calificación. A efectos de cálculo de la calificación final, las pruebas no realizadas o las prácticas no entregadas o entregadas fuera de plazo contabilizarán con una calificación de 0.

Para la convocatoria extraordinaria, el alumno que en convocatoria ordinaria no supere una o varias de las pruebas de contenido deberá examinarse en la fecha fijada en la convocatoria oficial. El alumno no se podrá presentar en esta convocatoria a las pruebas ya superadas y, si lo hace, no se valorará.

Como se ha indicado, la no superación del trabajo/proyecto en evaluación ordinaria supondrá la obligación de recuperarlo con las modificaciones que el profesor considere oportunas en la convocatoria extraordinaria. La fecha límite de entrega será comunicada con suficiente antelación por el profesor.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Ejecución de prácticas	80%
Pruebas escritas	20%