

DATOS DE INTERÉS DE ACTIVIDAD FORMATIVA EDUAM

1. Nombre de la Actividad: **Competencia digitales para la investigación: comunicación de ideas de manera efectiva con recursos digitales interactivos.**
2. Responsable de la actividad (Nombre y apellidos, departamento y dirección de email): Silvia Gil Conde, departamento de Derecho Privado, Social y Económico, Facultad de Derecho, sylvia.gil@uam.es
3. Profesores/Ponentes en la actividad (Nombre y apellidos y dirección de email): Silvia Gil Conde, sylvia.gil@uam.es
4. Persona de contacto con los alumnos (Nombre y apellidos y dirección de email): Silvia Gil Conde, sylvia.gil@uam.es
5. Correo contacto cuestiones administrativas: doctorado.gestion@uam.es.
6. Fechas de matrícula: 16 al 30 de septiembre de 2024 (actividad formativa de SIGMA-PDS oficial - matrícula asociada a la renovación de la tutela académica).
7. Fechas de impartición: 01/11/2024 - 31/05/2025
8. Horario de impartición: la modalidad de impartición de la actividad formativa es no presencial asíncrona. La formación tendrá lugar mediante un curso en línea, que los participantes desarrollarán a su propio ritmo. Se habilitará el foro del curso para el planteamiento de dudas. Se ha programado la atención del foro por la docente a lo largo del período de impartición (atención una hora, veinte viernes).
9. Requisitos de admisión: podrán matricularse las personas matriculadas en cualquier programa de doctorado de la UAM.
10. Número mínimo de matriculados: 15
11. Número máximo de matriculados: 150
12. Lugar de impartición:
13. Metodología:
 - a. Modalidad de impartición (presencial/online y síncrona o asíncrona): Online (curso en línea en la plataforma UAMx para su realización al propio ritmo)

b. Objetivo de la actividad.

La capacitación digital de los ciudadanos es uno de los objetivos estratégicos de las agendas digitales de la Unión Europea de las últimas décadas. El Marco Europeo de Competencias Digitales de los

Ciudadanos (DigComp 2.2) (<https://view.genial.ly/6254916daf2c16001825218e>), elaborado por la Comisión Europea, describe un conjunto de competencias digitales que cualquier ciudadano o ciudadana debiera adquirir, divididas en cinco áreas competenciales: "Información y alfabetización digital" (área 1ª), "Comunicación y colaboración" (área 2ª), "Creación de contenidos digitales" (área 3ª), "Seguridad en la red" (área 4ª) y "Resolución de problemas" (área 5ª). La adquisición de determinadas competencias de este marco son especialmente necesarias para el desarrollo de la actividad investigadora en la Era Digital.

Esta asignatura se centra en las tres primeras competencias del área 3ª ("3.1. Desarrollo de contenidos", "3.2. Integrar y reelaborar contenidos digitales" y "3.3. Derechos de autor y licencias"). La formación en tales competencias digitales tendrá lugar íntegramente mediante un curso en línea alojado en la plataforma UAMx, que los participantes podrán realizar a su propio ritmo, sin limitaciones horarias ni territoriales. El diseño instruccional del curso responde al objetivo de favorecer el aprendizaje autónomo de los participantes, y sigue las recomendaciones de la norma UNE 7162:2020 sobre calidad de los recursos educativos (<https://view.genially.com/61cb211e5926570df2887e25>). No obstante, el curso incluye un foro de participación para que los doctorandos/as inscritos puedan plantear sus dudas.

El curso en línea tiene por objeto profundizar en la comunicación de ideas de manera efectiva con recursos digitales interactivos usando la aplicación **Genially**. Se ha seleccionado esta herramienta porque es actualmente la más completa para el desarrollo de este tipo de recurso. Además, con la actual licencia de Genially de la UAM es posible dar acceso a los estudiantes a una licencia educativa sin coste alguno para la institución.

c. Estructura y contenido.

- MÓDULO 1.- PRIMEROS PASOS CON GENIALLY. Genially como herramienta digital para la creación de recursos digitales interactivos. Acceso a la aplicación. Registro. Cierre de sesión. Panel principal.

- MÓDULO 2. CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA CREACIÓN DE RECURSOS DIGITALES. Calidad de los recursos educativos digitales. Consideraciones sobre propiedad intelectual. Proceso de creación de un recurso educativo digital.
 - MÓDULO 3. TIPOLOGÍA Y ESTRUCTURA DEL RECURSO DIGITAL. IDENTIFICACIÓN Y ALMACENAMIENTO. Diseño estructural del recurso. Elección de la tipología de recurso y selección de plantilla. Identificación y almacenamiento del nuevo recurso
 - MÓDULO 4. DESARROLLO DEL RECURSO DIGITAL CON GENIALLY. Explorando el entorno de edición. Inserción, sustitución y modificación de los componentes del recurso. Interactividad, animaciones y otras acciones sobre elementos. Configuración de la plantilla: navegación, transición y ocultación.
 - MÓDULO 5. DESARROLLO DEL RECURSO DIGITAL DE MANERA COLABORATIVA
 - MÓDULO 6. ACCESIBILIDAD DEL RECURSO DIGITAL
 - MÓDULO 7. MEDIDAS DE SEGURIDAD
 - MÓDULO 8. PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN DEL RECURSO DIGITAL.
 - ANEXO: EJEMPLO DE DESARROLLO DE UN RECURSO DIGITAL INTERACTIVO. Desarrollo de una infografía.
- d. Descripción de actividades de evaluación.
Los participantes en la actividad han de presentar un recurso digital interactivo desarrollado con la aplicación Genially sobre una temática, libremente elegida, relacionada a su actividad investigadora, que evidencie la adquisición de las competencias digitales que se trabajan en esta actividad formativa.
- e. Idioma de impartición: español
- f. Equivalencia de créditos ECTS: 2
- g. La calificación de no evaluado por falta de asistencia no justificada conllevará la penalización de no poder matricularse en actividades formativas propias de la EDUAM en el próximo curso académico.

14. Actividad de matrícula directa.