



## GUÍA DOCENTE

# HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ACTIVIDAD PROFESIONAL

PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO 2019-2020

## ÍNDICE

RESUMEN	4
DATOS DEL PROFESORADO	4
REQUISITOS PREVIOS	4
COMPETENCIAS	5
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	5
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	5
METODOLOGÍAS	6
ACTIVIDADES FORMATIVAS	6
SISTEMA DE EVALUACIÓN	6
BIBLIOGRAFÍA	8

**RESUMEN**


---

<b>Centro</b>	Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas (ESCOEX)		
<b>Titulación</b>	Grado en Administración y Dirección de Empresas		
<b>Asignatura</b>	HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ACTIVIDAD PROFESIONAL	<b>Código</b>	F1C1P02001
<b>Materia</b>	Marketing Digital – Digital Business		
<b>Carácter</b>	Básica		
<b>Curso</b>	1º		
<b>Semestre</b>	Primer semestre		
<b>Créditos ECTS</b>	6		
<b>Lengua de impartición</b>	Castellano		
<b>Curso académico</b>	2019-2020		

**DATOS DEL PROFESORADO**


---

<b>Responsable de Asignatura</b>	Sabina Hernández / Jose Luis Sújar
<b>Correo electrónico</b>	<a href="mailto:sabina.hernandez@pdi.atlanticomedio.es">sabina.hernandez@pdi.atlanticomedio.es</a> / <a href="mailto:jose Luis.sujar@pdi.atlanticomedio.es">jose Luis.sujar@pdi.atlanticomedio.es</a>
<b>Teléfono</b>	828.019.019
<b>Tutorías</b>	<p>Consultar horario de tutorías en el campus virtual. El horario de atención al estudiante se publicará al inicio de curso en el Campus Virtual. En caso de incompatibilidad con las franjas horarias establecidas pueden ponerse en contacto a través del <i>mail</i> para concertar una tutoría fuera de este horario.</p> <p>Se ruega que se solicite la tutoría a través del Campus Virtual o a través del correo electrónico.</p>

## REQUISITOS PREVIOS

---

No es necesario que el alumno tenga conocimientos previos para cursar la asignatura. Se parte desde cero.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

El objetivo de la asignatura es que el alumno se familiarice con las herramientas digitales necesarias en el día a día y capacitarlo en el manejo eficaz de las aplicaciones existentes en la nube aplicadas al estudio, el trabajo y la investigación, mejorando su gestión del tiempo. Mediante los conocimientos teóricos y prácticos necesarios, el estudiante aprenderá a trabajar en entornos virtuales, adquiriendo las competencias necesarias para desenvolverse con éxito en ellos. El alumno dominará aquellas herramientas que le permitan crear entornos participativos, aportando valor al equipo de estudio o trabajo. Además, obtendrá una visión clara sobre las redes sociales, sus aplicaciones y posibilidades para su aprovechamiento en la investigación y la empresa

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

- Manejar las herramientas y aplicaciones de la web y el entorno digital existentes para conseguir resultados eficaces en el estudio y el trabajo.
- Gestionar eficazmente la información localizada mientras navegamos, reduciendo el tiempo empleado.
- Difundir los resultados obtenidos en la generación de conocimiento.
- Realizar networking efectivo para la creación de equipos orientados a la gestión del trabajo personal, proyectos y la investigación.
- Utilizar las redes sociales como espacio de trabajo compartido.
- Conocer las herramientas básicas dentro del Marketing Digital.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

---

El objetivo de esta asignatura es que el alumno se introduzca en las herramientas digitales para la actividad profesional y entienda las oportunidades y los retos del entorno digital desde el punto de vista empresarial. Para ello la asignatura se estructura en los siguientes módulos de contenido según la relación del contenido.

## Contenido de la asignatura:

### **Módulo 1 - Computación en la nube. Aprendiendo a explotar la herramienta de productividad: Gestión de archivos en la nube:**

- Google Suite (Google Drive, Gmail,...)
- Dropbox
- One Drive
- Box

### **Módulo 2 - Herramientas de Gestión de Proyectos Agile. Espacios virtuales de trabajo y estudio individual y en grupo.**

- **Mejorar la Gestión de Proyectos Agile y el trabajo colaborativo :** *Trello, Basecamp, Google Keep, Asana, Atlassian Jira, Miro, Notion, etc.*
- **Mantente en contacto con tus colaboradores:** *Slack, Hangout, Skype, Zoom, etc.*
- **Mejorar la gestión de proyectos y el trabajo personal:** *Querly, Evernote, Google Keep, Trello.*
- **Mapas mentales:** *Mindmeister, Bubbl.us, Online Mockup (moqups), etc..*

### **Módulo 3 - Herramientas para seleccionar, organizar, gestionar y compartir fuentes de información en internet.**

- **Lectores de RSS:** *Feedly, onenote, notebook, Inoreader...*
- **Compartición de archivos:** *WeTransfer,*

### **Módulo 4 - Presentación de los resultados y trabajo en estudio.**

- **Plataformas de Blogs y microblogs:** *Wordpress, Blogger, Tumblr, Wix.* ● **Herramientas para presentaciones. Alternativas a Google y Power Point:** ○ **Crear presentaciones:** *Prezi, Present.me, Easel.ly, Visual.ly* ○ **Compartir presentaciones:** *Issuu, Slideshare, Slidetalk, Presentain* ● **Wikis:** *Wikispaces, Pbworks, Hackpad .*
- **Herramientas para videotutoriales:**
  - **Capturar pantallas y screencast:** *Jing, Ocam, Screenbird, Vidshot*

### **Módulo 5 - Publicación de trabajos y MOOC**

- **Open Access y Repositorios institucionales:** *Recolecta, Hispana, Drive, Europeana.*
- **MOOC (Cursos Online Masivos en Abierto):** *Coursera, EdX, Miriadax, Udemy, Udacity, Uned Abierta (<https://iedra.uned.es>)*

## Módulo 6 - Herramientas de Marketing Digital

- **Social Media:** *Hootsuite* y *Buffer*
- **Mailing:** Mailchimp y Acumbamail
- **Análítica Digital:** Google Analytics y SimilarWeb
- **Visualización de datos:** Google Data Studio

## METODOLOGÍA

---

- Clase magistral.
- Aprendizaje operativo.
- Aprendizaje on-line.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

---

Lección magistral
-------------------

Tutorías
----------

Trabajo en equipo
-------------------

Trabajo autónomo
------------------

## EVALUACIÓN

---

### Criterios de evaluación

	<b>% CALIFICACIÓN FINAL</b>
Participación activa en clase	10%
Resolución de casos o problemas, individual o grupalmente	40%
Examen	50%

### Sistemas de evaluación

La evaluación es el reconocimiento del nivel de competencia adquirido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

### **Entregas de Tareas lo Casos Prácticos ( individual o grupalmente)**

El alumno deberá hacer unos entregables en relación al contenido dado tras finalizar cada módulo. No habrá trabajo final, pero cada entregable (en grupo o individual según el bloque de contenido) deberá ser entregado obligatoriamente.

### **Criterios de calificación**

El criterio de calificación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la calificación final, sumando los criterios anteriores, es necesario haber obtenido un mínimo de cinco puntos sobre diez en la realización del examen final.

Si los alumnos asisten como mínimo al 75% de las clases, el sistema de calificación es el siguiente:

- (a) Examen final teórico-práctico que podrá constar de la realización de test, resolución de problemas o casos prácticos: 50% de la nota final.
- (b) Resolución de pruebas intermedias y de los ejercicios propuestos en cada bloque de la asignatura: 40% de la nota final.
- (c) Participación activa en clase: 10% de la nota final.

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 75%, el alumno no podrá presentarse en la convocatoria ordinaria.

Si no se presenta el alumno al examen de convocatoria oficial figurará como no presentado dado que aprobar el examen teórico-práctico es condición básica para aprobar la asignatura.

La nota de los trabajos desarrollados durante el curso se guardará para el resto de convocatorias asociadas al presente proyecto docente.