



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

DIRECCIÓN ACADÉMICA

COORDINACIÓN DE LA MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES.

1. DATOS GENERALES DEL CURSO

Nombre del curso	Infraestructura tecnológica para el aprendizaje
Programa al que pertenece	Maestría en Gestión del Aprendizaje en Ambientes Virtuales
Créditos	7
Horas	112 (80 BCA, 32 AMI)
Fecha de elaboración	30 de octubre de 2019

2. COMPETENCIA

Desarrollar habilidades para la toma de decisiones en la gestión de los elementos tecnológicos, técnicos y humanos que intervienen en la operación de programas educativos en modalidades apoyadas por tecnologías.

3. COMPETENCIA GENERAL DEL PERFIL DE EGRESO CON QUE SE VINCULA O A LA QUE APOYA

- Propone soluciones mediadas por tecnologías acordes a las necesidades de aprendizaje.
- Desarrolla proyectos innovadores de aprendizaje en ambientes virtuales, desde la idea hasta la comercialización.
- Gestiona los proyectos con visión ética, como los derechos de autor, el buen uso y manejo de información, entre otros.

4. PRODUCTO INTEGRADOR

Desarrollo de caso de estudio propio del contexto del participante en donde de forma incremental construya la caracterización y/o implementación

5. ESTRUCTURA DEL CURSO

Unidad 1	
Título	Gestión tecnológica de la organización
Objetivo	Conocer las principales áreas involucradas en la operación de un ambiente de aprendizaje virtual o apoyado por tecnologías
Contenido	



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

DIRECCIÓN ACADÉMICA

COORDINACIÓN DE LA MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES.

Unidad 2	
Título	Elementos tecnológicos para la infraestructura
Objetivo	
Contenido	Redes de telecomunicaciones Servidores de acceso a los servicios educativos
Unidad 3	
Título	
Objetivo	
Contenido	Producción de Recursos Educativos (RE) Metodología general de desarrollo de RE Recursos humanos para la producción de RE Equipo técnico de medios para la producción de RE
Unidad 4	
Título	Construcción del caso integrador
Objetivo	
Contenido	Construcción del caso propio del contexto Desarrollo del plan para la construcción/solución de los problemas del ámbito tecnológico/educativo

6. RECURSOS INFORMATIVOS