

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2025/2026

Identificación y características de la asignatura					
Código	401355				
Denominación (español)	Tecnologías de la información para el servicio y el emprendimiento				
Denominación (inglés)	Information and Communication Technologies for Service and Entrepreneurship				
Titulaciones	Máster Universitario Promoción de la Salud mediante la Actividad Física				
Centro	Facultad de Ciencias del Deporte				
Módulo	Mercado Laboral en Actividad Física y Salud				
Materia	Tecnologías de la información para el servicio y el emprendimiento				
Carácter	Optativa	ECTS	6	Semestre	2
Profesorado					
Nombre		Despacho		Correo-e	
Javier Romero Álvarez		Escuela Politécnica – SPILab Lab 01		jromero@unex.es	
Óscar Mogollón Gutiérrez		Escuela Politécnica- Laboratorio GIM - Edificio de Investigación		oscarmg@unex.es	
Área de conocimiento	Lenguajes y Sistemas Informáticos				
Departamento	Ingeniería de Sistemas Informáticos y Telemáticos				
Profesor/a coordinador/a (si hay más de uno)	Javier Romero Álvarez				
Competencias / Resultados de aprendizaje					
Específicas Optatividad					
CEO9. Utilizar las Tic como medio de comunicación con el entorno del emprendedor.					
CEO10. Conocer y participar en las comunidades y eventos existentes en Internet específicos para emprendedores en el ámbito de la actividad física y la salud.					
CEO11. Conocer aplicaciones, servicios y recursos digitales que permitan mejoras competitivas.					
CEO12. Utilizar herramientas de cloud computing para mejorar la eficiencia de los sistemas de información relacionados en el ámbito de la actividad física y la salud.					
Básicas y Generales					
CG7. Desarrollar una capacidad crítica en la descripción, análisis y comprensión de los fenómenos sociales y deportivos en el ámbito de la salud.					

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
Transversales
CT2. Saber aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) al ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, sobre todo en el ámbito de la actividad física y salud.
CT4. Desarrollar competencias para la adaptación a nuevas situaciones y resolución de problemas y para el aprendizaje autónomo, sobre todo en el ámbito de la actividad física y salud.
CT5. Desarrollar hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional sobre todo en el ámbito de la actividad física y salud.
CT9. Promover la igualdad de oportunidades entre todos los ciudadanos, independientemente de criterios socioeconómicos o culturales en el ámbito de la actividad física y del deporte, sobre todo en el ámbito de la actividad física y salud.
CT14. Poseer conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas en un contexto profesional o de investigación.
Contenidos
Breve descripción del contenido
Servicios y recursos de interés para el emprendedor disponibles en Internet, tales como comercio electrónico, redes sociales, administración electrónica, geolocalización, banca online, blogs, apps, videoconferencias, páginas web...
Aplicación práctica de los recursos anteriores en el ámbito de la actividad física y la salud.
Temario de la asignatura
Denominación del tema 1: Presencia online y Redes sociales
Contenidos del tema 1:
1. Panorama del Mundo Digital
2. Breve introducción a Trello para el desarrollo de trabajo en grupo
3. Herramientas y estrategias de presencia online
4. Herramientas y estrategias de redes sociales
Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Presencia online y Redes sociales.
Denominación del tema 2: Plan de Medios Sociales
Contenidos del tema 2:
1. Los pasos básicos del Plan de Medios Sociales
2. Acciones fundamentales: publicación, atención usuario, <i>engagement</i> .
3. Medición de las acciones en redes sociales
4. Herramientas
Descripción de las actividades prácticas del tema 2: Plan de Medios Sociales

Denominación del tema 3: Herramientas innovadoras para el trabajo colaborativo

Contenidos del tema 3:

1. Herramientas de planificación. El modelo *Kanban*.
2. Herramientas de gestión de tareas y eventos.
3. Herramientas ofimáticas colaborativas y de presentación de ideas.

Descripción de las actividades prácticas del tema 3: Herramientas innovadoras para el trabajo colaborativo.

Denominación del tema 4: Externalización de servicios TI para el emprendedor

Contenidos del tema 4:

1. Externalizar, ¿Qué?, ¿Cómo?, ¿Cuánto?
2. Casos de uso
 - 2.1. Herramientas de *Mailing*
 - 2.2. Herramientas de gestión de eventos, CRM

Descripción de las actividades prácticas del tema 4: Externalización de servicios.

Denominación del tema 5: Introducción a la generación de modelos de negocio en Internet

Contenidos del tema 5:

1. Lean startup
2. Business Model Canvas
3. Patrones conocidos para la generación de modelos de negocio en Internet

Descripción de las actividades prácticas del tema 5: generación de modelos de negocio.

Actividades formativas

		Actividades Presenciales (AP)					Actividades Virtuales (AV)					
TEMA	TOTAL	GG	CH	L	O	S	CST	CSP	CAT	CAP	TP	TA
1	32,5	1				3			1,5	6	3,5	15
2	32,5	1				3			1,5	6	3,5	15
3	17,5	1				3			1	5	3,5	12,5
4	32,5	1				3			1,5	6	3,5	15
5	32,5	1				3			1,5	6	3,5	15
Evaluación	2,5	2,5				0				1,5	0	0
Totales	150	7,5				15			7	30,5	17,5	72,5
		15 % Presencialidad					25% Virtualidad					

Actividades Presenciales (AP)

Actividades que se desarrollan en un único espacio físico y que implican interacción física entre estudiante y docente:

- GG: Grupo Grande (85 estudiantes).
- CH: Actividades de prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)
- L: Actividades de laboratorio o prácticas de campo (15 estudiantes)
- O: Actividades en sala de ordenadores o laboratorio de idiomas (20 estudiantes)
- S: Actividades de seminario o de problemas en clase (40 estudiantes).

Actividades Virtuales (AV)

Actividades que no se desarrollan en un espacio físico común. Pueden ser síncronas (implican interacción estudiante / docente) o asíncronas:

- CST: Clase síncrona teórica.
- CSP: Clase síncrona práctica.
- CAT: Clase asíncrona teórica.
- CAP: Clase asíncrona práctica.

- TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tutorías ECTS).

– TA: Trabajo autónomo del estudiante.

Metodologías docentes

- Método expositivo que consiste en la presentación por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio. También incluye la resolución de problemas ejemplo por parte del profesor.
- Método basado en el planteamiento de problemas por parte del profesor y la resolución de los mismos en el aula. Los estudiantes de forma colaborativa desarrollan e interpretan soluciones adecuadas a partir de la aplicación de procedimientos de resolución de problemas.
- Estudio de casos; proyectos y experimentos. Análisis intensivo y completo de un caso real, proyecto, simulación o experimento con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y, a veces, entrenarse en los posibles procedimientos alternativos de solución.
- Actividades colaborativas basadas en recursos y herramientas digitales, especialmente aquellas que posee el CVUEx.

Situación de aprendizaje/evaluación en la que el alumno realiza alguna prueba que sirve para reforzar su aprendizaje y como herramienta de evaluación.

Resultados de aprendizaje

- Utilización de las TIC como medio de comunicación con el entorno del emprendedor.
- Conocimiento y participación en las comunidades y eventos existentes en Internet específicos para emprendedores en el ámbito de la actividad física y la salud.
- Conocimiento de las aplicaciones, servicios y recursos digitales que permitan mejoras competitivas.
- Utilización de herramientas de cloud computing para mejorar la eficiencia de los sistemas de información relacionados en el ámbito de la actividad física y la salud.
- Utilización de las TIC como medio de publicitar y ganar presencia en el entorno del emprendedor.

Adquisición de habilidades en el entorno de las TIC relacionados con el fomento del emprendimiento y el autoempleo.

Sistemas de evaluación

INSTRUMENTOS	ACTIVIDADES	%	COMPETENCIAS
Evaluación continua	Portafolios; observación de la implicación y participación del alumno en seminarios y participación en las tutorías; elaboración de diarios y otros documentos escritos; defensa de los diferentes trabajos; exposición de tareas y actividades; calidad técnica de los documentos escritos, gráficos, etc...; participación en blogs, foros, campus virtual, wikis, entre otros.	70%	Todas

Evaluación continua	Pruebas y exámenes escritos /orales: prueba objetiva y/o de desarrollo.	30%	Todas
Evaluación global	Pruebas y exámenes escritos /orales: prueba objetiva y/o de desarrollo.	100%	Todas

Para la evaluación de la asignatura existirán dos modalidades diferentes: evaluación continua y evaluación global. El estudiante podrá elegir la modalidad con la que quiere ser evaluado en el inicio del semestre. Para ello, dispondrá del plazo del primer cuarto del semestre donde se imparte la docencia de la asignatura, según indica la normativa de evaluación.

Se establecerá un segundo período durante el cual los estudiantes podrán elegir si desean mantener o cambiar la modalidad de evaluación para la convocatoria extraordinaria. Dado que la asignatura se imparte en el segundo semestre, y debido a restricciones de tiempo, se establecerá un plazo de una semana (siete días naturales) a partir del primer día en que se realice la revisión de exámenes de la convocatoria ordinaria de junio. Se considerará que los estudiantes que no respondan desean mantener la misma modalidad de evaluación utilizada en la convocatoria ordinaria anterior.

Modalidad Evaluación Continua

En esta modalidad, existen dos bloques de evaluación principales:

Bloque de actividades de autoaprendizaje

- La nota del bloque representa el 70% de la nota global de la asignatura.
- Este bloque se superará por evaluación continua realizando una serie de actividades que se irán proponiendo a lo largo del curso. Según su naturaleza, se realizarán en las clases de teoría, laboratorio o en horario no presencial mediante el aula virtual.
- Sólo se contabilizarán aquellas actividades que superen una calificación mínima de 4 (sobre 10).
- Para superar este bloque es necesario superar, al menos, el 80% de las actividades.
- La nota de este bloque se obtiene realizando la media ponderada de las calificaciones obtenidas en cada actividad.
- La nota de este bloque (cumplidos los requisitos mínimos) se guardará durante todas las convocatorias de ese curso, siempre que el estudiante tenga derecho a examen en la convocatoria que supera el bloque.

Exámenes de conocimientos mínimos

- La nota del bloque representa el 30% de la nota global de la asignatura.
- Para superar este bloque es necesario obtener una nota mínima de 5 sobre 10.
- La nota de este bloque se obtiene mediante la superación de unos exámenes parciales a lo largo del curso.

Para superar la asignatura según esta modalidad es necesario que se cumpla una de las siguientes situaciones:

- (1) Superar el bloque de actividades con una calificación mínima de 7/10. Supone un 5 como calificación global.
- (2) Superar el bloque de actividades con una calificación mínima entre 5-7/10 y superar los exámenes de conocimientos mínimos. La nota global se calculará a partir de la suma de ambas calificaciones. Por ejemplo, si se obtiene un 5 en las actividades y un 5 en la media de los exámenes:

$$\text{nota global} = (5 \times 0,7) + (5 \times 0,3) = 5$$

Modalidad Evaluación Global

En esta modalidad, la evaluación se realizará únicamente en base a un examen de conocimientos global:

- En esta modalidad, la nota del bloque representa el 100% de la nota global de la asignatura.
- Para superar este bloque es necesario obtener una nota mínima de 5 sobre 10.
- La nota de este bloque se obtiene en las convocatorias oficiales mediante una prueba final.

Sistema de revisión y comentario de exámenes

El alumno podrá comentar y revisar los resultados de las actividades recuperables en las fechas previstas de acuerdo con la normativa vigente, para los exámenes de convocatorias oficiales.

Para el resto de las actividades no recuperables, la revisión se realizará en horario de clases o en el horario de tutorías de los profesores.

Bibliografía (básica y complementaria)

- Generación de modelos de negocio. Alexander Osterwalder. Yves Pigneur. Ediciones Deusto. 2011
- El gran libro del *community manager*. Técnicas y herramientas para sacarle partido a las redes sociales y triunfar en social media. Colección MARKETING Y VENTAS. Manuel Moreno. Editorial Gestión 2000. 2014

Otros recursos y materiales docentes complementarios

Medios materiales utilizados

- Teoría: aula, pizarra, ordenadores portátiles de los alumnos y cañón de vídeo.
- Práctica: laboratorio de ordenadores (1 ordenador por alumno) con todas las herramientas software de la asignatura correctamente instaladas, pizarra, cañón de vídeo y aula virtual.

Materiales y recursos utilizados

Todo el material y recursos utilizados en la asignatura están disponibles en el aula virtual de la misma:

- Transparencias para cada tema de teoría.
- Planificación del curso.

Los recursos propios del aula virtual que se utilizarán en la asignatura son los siguientes:

- Sistemas de participación:
 - o Foros de comunicación.
 - o Tablón de anuncios y novedades.
- Información adicional:
 - o Conjunto de referencias web relacionadas con los contenidos de la asignatura.
 - o Tutoriales y vídeos explicativos.
- Autoevaluación:
 - o Test de autoevaluación de contenidos.
 - o Problemas de autoevaluación.
- Tareas virtuales para la entrega de problemas.

Recursos virtuales

Se utilizará de una forma constante el espacio de apoyo a asignaturas presenciales del campus virtual de la UEx como apoyo a la docencia de la asignatura, tanto para el seguimiento de las sesiones como para la realización y seguimiento de cualquier clase de actividad o ejercicio propuesto durante todo el curso. Las entregas de actividades, ejercicios, proyectos,... se realizarán también utilizando dicha plataforma virtual. Se utilizarán foros informativos para comentar, fomentar el debate y discutir sobre todos los aspectos relacionados con la asignatura; así como para anunciar posibles novedades sobre la asignatura.

Observaciones Adaptación RD822-2021

En la presente ficha 12A se identifican las siguientes vinculaciones y/o adaptaciones al RD822-2021, basadas principalmente su conexión con diferentes ODS en los siguientes apartados:

1. Vinculación de objetivos con competencias vinculadas a los ODS:

En la siguiente tabla se indican los ODS abordados por la asignatura:

Competencias	OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE					
	ODS3	ODS4	ODS5	ODS8	ODS9	ODS10
Básicas (CB)						
CB 6,7,8,9,10		X				
Generales (CG)						
CG 1,2,3,4,5,6,7,8,9	X					
Transversales (CT)						
CT2	X				X	
CT4	X	X				
CT5	X			X	X	
CT9	X		X			X
CT14		X				