



# POTENCIATE ONLINE

## Master Ejecutivo en **Diseño de Entornos Virtuales de Aprendizaje**

El programa de Máster Ejecutivo en Diseño de Entornos Virtuales de Aprendizaje responde a la necesidad actual de formar profesionales que hagan frente a la explosión del aprendizaje en línea en distintos sectores de la sociedad, tanto en ámbitos de educación formal, como no formal.

El estudio del programa es de carácter teórico – práctico. En su desarrollo se atenderán los principales conceptos, abordajes, tipos, elementos y tecnologías vinculados al diseño de entornos virtuales de aprendizaje, según los principales estándares de calidad que se establecen para la industria. Por lo cual, las personas participantes, además de adquirir los conocimientos, los podrán aplicar al diseñar un entorno virtual y los aspectos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje, desde sus múltiples perspectivas: educativa, tecnológica y de gestión.

La Universidad ofrece el programa a profesionales de distintos ámbitos de la educación, interesados en incursionar en el aprendizaje en línea. Asimismo, se considera plausible la participación de profesionales del área de la Comunicación o la Informática que ya cuentan con alguna experiencia demostrable en el campo.

### **Duración del Programa / Periodicidad**

12 meses con periodicidad bimensual (7 semanas por curso), matriculando 2 cursos por cuatrimestre.

### **Requisitos de Ingreso**

- Bachillerato Universitario en alguna de las áreas de las Ciencias de la Educación, Psicología Educativa (presentar copia). Como excepción podrán acceder al programa candidatos provenientes de otras áreas de conocimiento, con experiencia comprobada mínima de 3 años en el diseño y manejo de entornos virtuales de aprendizaje.
- Mínimo 2 años de experiencia laboral reciente en el área de conocimiento afín al programa por cursar.
- Entrevista del candidato con el director de posgrados o responsable del programa.
- Cualquier otra documentación solicitada por la Universidad para la admisibilidad.

## Master Ejecutivo en **Diseño de Entornos Virtuales de Aprendizaje**

### Principales aprendizajes del programa

- Definir instrumentos para orientar el desarrollo de las interacciones: estudiante – estudiante, estudiante – educador y estudiante - contenido en el entorno virtual.
- Aplicar criterios, estándares de diseño y la legislación nacional en la definición de interfaces de usuario para sistemas de administración de aprendizaje en línea (LMS).
- Diseñar interfaces de enseñanza- aprendizaje para aprendizaje en línea (e-learning) y aprendizaje combinado (b-learning), acordes con las características de las personas aprendices y con el nivel educativo.
- Crear objetos digitales de aprendizaje, basados en criterios y estándares adecuados a las características de las personas y del entorno de aprendizaje virtual.

### Perfil del graduado

#### El graduado de este Master Ejecutivo podrá:

- Crear estrategias de enseñanza y aprendizaje para entornos de aprendizaje en línea y aprendizaje combinado adecuadas a la población con la cual trabaja.
- Aplicar conceptos, estrategias, instrumentos y tendencias de aprendizaje en línea estudiados al diseño de entornos virtuales.
- Evaluar la calidad de entornos virtuales, estrategias de aprendizaje para aprendizaje en línea y objetos de aprendizaje, aplicando criterios y estándares de calidad.
- Desempeñarse como consultor, asesor y docente en la materia

### Diferenciadores del Programa

- Formación orientada por un programa de estudios estructurado en torno a contenidos y prácticas actualizados, fundamentados en las tendencias del sector y basados en evidencia científica, proveniente de la investigación realizada en el campo.
- Programa innovador que responde a las necesidades del mercado actual de aprendizaje en línea en los ámbitos de educación formal y no formal.
- Oportunidad de intercambio con profesionales experimentados y conocedores de la tarea.
- Cuerpo docente experimentado en el diseño, la gestión y la implementación de entornos virtuales de aprendizaje en distintos sectores.
- Aplicación de casos de negocio para mayor comprensión de los temas en desarrollo.

### Campo Profesional

El Máster Ejecutivo faculta a las personas graduadas para desempeñar funciones profesionales de diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje en todos aquellos contextos donde se ejecuten procesos de enseñanza- aprendizaje en línea. Tal es el caso de instituciones educativas públicas o privadas, empresas y otras organizaciones que ejecutan procesos de desarrollo profesional o gestión de experiencias de aprendizaje en línea para distintos públicos meta.

La persona profesional graduada podrá laborar como: director, asesor, coordinador, productor académico o cualquier otra nomenclatura utilizada para describir la tarea de un profesional encargado del diseño de un entorno virtual de aprendizaje y sus tareas conexas como son: diseño de interfaces, definición y diseño de estrategias de enseñanza- aprendizaje en línea, desarrollo de objetos digitales de aprendizaje, definición de tecnologías para la interacción sincrónica y asincrónica, definición y aplicación de estándares de calidad del aprendizaje en línea.

POTENCIATE  
**ONLINE** 

# Master Ejecutivo en Diseño de Entornos Virtuales de Aprendizaje

## Contenidos de los módulos

### MEDEVA-01 – Aproximaciones a la educación virtual

- Definición, características, tipos y aplicaciones.
- Enfoques y modalidades.
- Ubicuidad en el aprendizaje
- Aprendizaje híbrido.
- Aprendizaje en línea (e-learning)
- Aprendizaje combinado (b-learning)

### MEDEVA-03 – Diseño didáctico para aprendizaje e-learning

- Modelos de diseño: centrado en el estudiante, centrado en la tarea.
- El proceso de diseño instruccional.
- La evaluación en el entorno virtual de aprendizaje.
- Generar colaboración en el entorno virtual de aprendizaje.
- Diseño didáctico para aprendizaje en línea (e-learning).
- Diseño instrucción para aprendizaje combinado (b-learning).

### MEDEVA-05 – Diseño de interfaz de aprendizaje

- Diseño de interfaz de enseñanza – aprendizaje.
- Diseño de actividades de enseñanza – aprendizaje.
- Tendencias de la industria.
- Accesibilidad.
- Normas para el desarrollo de interfaces de enseñanza - aprendizaje.

### MEDEVA-02 – El entorno virtual de aprendizaje

- Concepto y componentes.
- Modelos de interacción sincrónica y asincrónica.
- Tecnologías abiertas para la interacción sincrónica y asincrónica.
- Diseño de interacciones sincrónicas.
- Diseño de interacciones asincrónicas.
- Criterios de calidad para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje.

### MEDEVA-04 – Diseño de interfaz de usuario

- Diseño de interfaz de usuario
- Diseño de infraestructura en plataformas abiertas.
- Tendencias de la industria.
- Accesibilidad.
- Normas para el desarrollo de interfaces de usuario.

### MEDEVA-06 – Diseño de objetos de aprendizaje

- Criterios de calidad para la selección y curaduría de objetos de aprendizaje.
- Plataformas para la construcción de acervos.
- Tecnologías abiertas para el diseño de objetos de aprendizaje
- Criterios para el diseño y desarrollo de objetos de aprendizaje.
- Construcción de objetos de aprendizaje.

POTENCIATE **ONLINE** 