

Guía docente de la asignatura

Inteligencia Colectiva y la Formación en las EmpresasFecha última actualización: 13/07/2021
Fecha de aprobación por la Comisión Académica: 15/07/2021**Máster**

Máster Universitario en Gestión y Tecnologías de Procesos de Negocio

MÓDULO

Tecnologías Orientadas a Soluciones de Negocio Específicas

RAMA

Ingeniería y Arquitectura

CENTRO RESPONSABLE DEL TÍTULO

Escuela Internacional de Posgrado

Semestre

Segundo

Créditos

3

Tipo

Optativa

Tipo de enseñanza

Semipresencial

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

NINGUNO

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Máster)

El impulso tecnológico producido en los últimos años ha revolucionado la forma de acceder a la información (casi instantánea) en cualquier lugar (ubicua) y a la forma de comunicarnos los demás (mediante redes sociales y mundos virtuales), provocando una clara influencia en nuestra vida diaria y en nuestra forma de pensar. El crecimiento espectacular del tiempo que pasamos en nuestra vida digital provoca que cada vez cobra mayor importancia nuestra identidad virtual (formada por nicks, tweets, perfiles) y nuestra forma de comunicarnos en esta nueva sociedad-red interconectada con el mundo real. Además, con esta nueva concepción sistémica, todos pasamos de una actitud pasiva y meramente consumidora a ser productores de contenidos activos o influir con nuestras referencias las tendencias de las futuras búsquedas de otros usuarios. Es más, según Pierre Lévy, la prosperidad de una nación, región geográfica, negocio o individuo puede depender de su habilidad para navegar el espacio del conocimiento. La inteligencia colectiva surge de la colaboración e interacción de diferentes individuos, que toman decisiones dentro de un contexto social, y donde la interacción de un grupo de personas genera resultados más inteligentes que si ellas actúan aisladas o se confiara la solución a un experto. Es importante conocer las características de estas comunidades, que se presentan de forma virtuales en la red de Internet, así como sus modelos de organización y decisión.



COMPETENCIAS

COMPETENCIAS BÁSICAS

- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en 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.

COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Habilidades cognitivas: conocer los principales problemas o retos tecnológicos planteados en el ámbito del máster, conocer los principios de las técnicas o metodologías de solución para dichos problemas propuestas por la comunidad científica y empresarial, conocer las debilidades y fortalezas de dichas soluciones, así como conocer las aplicaciones que este conocimiento tiene en la sociedad actual
- CG02 - Destreza para iniciar un trabajo de desarrollo tecnológico original e innovador, en el marco de los problemas descritos en el punto anterior
- CG05 - Destrezas tecnológicas: capacidad de usar, evaluar, crear, modificar o extender la herramientas informáticas útiles en la resolución de problemas relacionados con el ámbito del Máster
- CG06 - Destrezas creativas y emprendedoras: Capacidad para generar nuevas ideas y para resolver problemas con autonomía y creatividad
- CG08 - Competencias personales: capacidad de análisis y síntesis en la resolución efectiva de problemas, así como capacidad de toma de decisiones, organización y planificación. Capacidad de comunicación escrita y oral
- CG11 - Habilidades para gestionar la información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas)

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01 - Competencias interpersonales: capacidad de trabajo en equipo, incluyendo la toma de decisiones en colectivos o grupos. Habilidades en las relaciones interpersonales. Habilidades para presentar trabajos y mantener debates en grupo
- CT02 - Competencias multidisciplinares: capacidad de asimilación y comunicación de conocimientos de otras disciplinas, así como la integración en equipos de trabajo multidisciplinares
- CT05 - Capacidad de comunicación oral y escrita en el ámbito profesional con especial énfasis en la redacción de informes técnicos.
- CT06 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un



público tanto especializado, como no especializado

- CT09 - Capacidad de comunicación en lengua extranjera, particularmente en inglés
- CT15 - Respeto a los derechos fundamentales y de igualdad
- CT16 - Capacidad para proyectar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos para promover una sociedad basada en los valores de la libertad, la justicia, la igualdad y el pluralismo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- Conocer las tendencias actuales en el uso de la web 2.0, su impacto socio-económico, la cultura digital y su aplicación como método de creación de conocimiento.
- Conocer los distintos medios existentes en la red sobre identidades digitales.
- Conocer las características que permiten dinamizar y sacar provecho al diálogo entre los miembros de una comunidad, mejorando la participación y colaboración entre los miembros de esta.
- Diseñar comunidades de aprendizaje
- Utilizar de forma eficiente las herramientas de comunicación y colaboración social para la creación de comunidades.
- Utilizar los distintos recursos de gestión de las identidades digitales, tanto para su uso personal como profesional

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

- Identidad digital y comunidades online. El ecosistema de Aprendizaje Digital. Evolución de la Web 2.0 y características de la cultura participativa. La sociedad red y la vida en tiempo real. Los espacios virtuales y comunidades de prácticas
- Creación individual y creación colectiva. Técnicas de ideación y creatividad: UX & Design Thinking. Modelo de negocio: Wikinomía. Herramientas de inteligencia colectiva y comunicación social. Estrategias de difusión
- Modelos de aprendizaje. Técnicas de análisis y dinamización. Análisis sobre redes sociales. La Web 2.0 aplicada al conocimiento y difusión de las empresas
- Difusión del conocimiento. Recursos educativos en abierto. Nuevos entornos de aprendizaje. PLE. Movilidad y realidad aumentada. Aprendizaje en contexto y navegación social

PRÁCTICO

- Actividades Individuales: Estudio de la identidad digital. Creación del espacio personal de trabajo. Uso y análisis de herramientas web 2.0.
- Actividades Grupales: Creación de comunidades virtual. Presentación y análisis de resultados.



BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- BACON, J. (2009). The Art of Community. O'Reilly
- COBO, C., & PARDO, H. (2007). Planeta web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals. Universitat de Vic. [<http://www.planetaweb2.net/>]
- GÓMEZ VIEITES, A., OTERO BARROS, C. (2011). Redes sociales en la empresa. La revolución e impacto a nivel empresarial y profesional. Ed. RA-MA.
- LÈVY, P. (2004) Inteligencia Colectiva. Por una antropología del Ciberespacio. Organización Panamericana de la Salud [<http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/>]
- SEGARAN, T. (2008). Inteligencia Colectiva: Desarrollo de aplicaciones Web 2.0. Anaya Multimedia, O'Reilly.
- MALONE, T.W., BERNSTEIN M.S.(Eds.) (2015) Handbook of collective intelligence. MIT Press
- SATNAM, A. (2009) Collective intelligence in action. Manning
- SUROWIECKI, J.(2004). The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economies, Societies and Nations Little, Brown

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- FULLAN, M., LANGWORTHY, M. (2014) A Rich Seam: How New Pedagogies Find Deep Learning. Pearson 2014
- KAPTELININ, V., CZERWINSKI, M. (Eds.). (2007). Beyond the Desktop Metaphor. Designing Integrated Digital Work Environments . Cloth, MIT Press.
- WINDLEY, P. (2005). Digital Identity. O'Reilly

ENLACES RECOMENDADOS

- MIT Handbook of Collective Intelligence [<http://scripts.mit.edu/~cci/HCI>]
- "This is me" Project. [<http://thisisme.rdg.ac.uk/>]
- Aprendizaje invisible. [<http://www.aprendizajeinvisible.com/>]
- Educational networking [<http://www.educationalnetworking.com/>]

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Exposición de conceptos en clases magistrales
- MD03 Aprendizaje individual mediante la realización de trabajos
- MD04 Aprendizaje grupal mediante el debate y la realización de trabajos
- MD07 Tutorización grupal
- MD10 Análisis de entornos de trabajo reales

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)



EVALUACIÓN ORDINARIA

La calificación global responderá a la puntuación ponderada de los diferentes aspectos y actividades que integran el sistema de evaluación, utilizando de forma orientativa, la siguiente ponderación:

- Actividades y conocimiento individuales del alumno/a sobre competencias adquiridas: 40%
- Evaluación de Actividades y trabajo grupal del alumno/a: 40 %
- Exposición de trabajos y participación en debates: 20%

La materia se evaluará siguiendo un sistema de evaluación continua.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

La evaluación consistirá en la realización de un trabajo teórico-práctico y su posterior defensa oral sobre la temática de la asignatura. Se calificará atendiendo a calidad y relevancia del trabajo realizado así como competencias demostradas en su exposición.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

La evaluación será similar a la evaluación extraordinaria.

