



Sergio Martín

RESUMEN DE PROYECTOS DE MOVILIDAD Y UBICUIDAD PARA 2014



Índice

- Apps y emprendimiento
- Apps y educación
- Apps y Ávila
- Proyectos tendencias educativas

Apps y emprendimiento

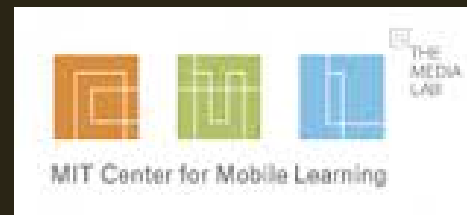


Mobiles 4 Change – Wireless Reach II

- Continuación WePrendo (Wireless Reach I)
- Usar Comunidades WePrendo y UNX para lanzar Concurso de Apps con fines sociales
- Organizar también hackatons presenciales

- Tecnologías:

- Vuforia
- Gimbal
- AllJoyn
- AppInventor
- Otros



Tareas M4C

- Diseño y planificación de cursos de formación a formadores
- Actualización de cursos Vuforia, Gimal y AllJoyn y AppInventor
- Tutorización/facilitación cursos
- Talleres y hackatons presenciales
- Diseño funcional de la app móvil WePrendo

HP Catalyst Academy

- Pasa a ser NMC Catalyst Academy
- 2 cursos en marcha
 - AppInventor
 - Vuforia
- Preparación nuevas propuestas para solicitar nuevos cursos



HP Catalyst Academy

Apps y educación



BlaBlapp Español e inglés



BlaBlapp 

ASIMILO >> COMPRUEBO

soldados-soldiers pobre-poor
 conflicto-conflict civil-civil
 violencia-violence to avoid-evitar
 demasiado-too much



Español:

- 1 app gratis
- 3 Apps pago

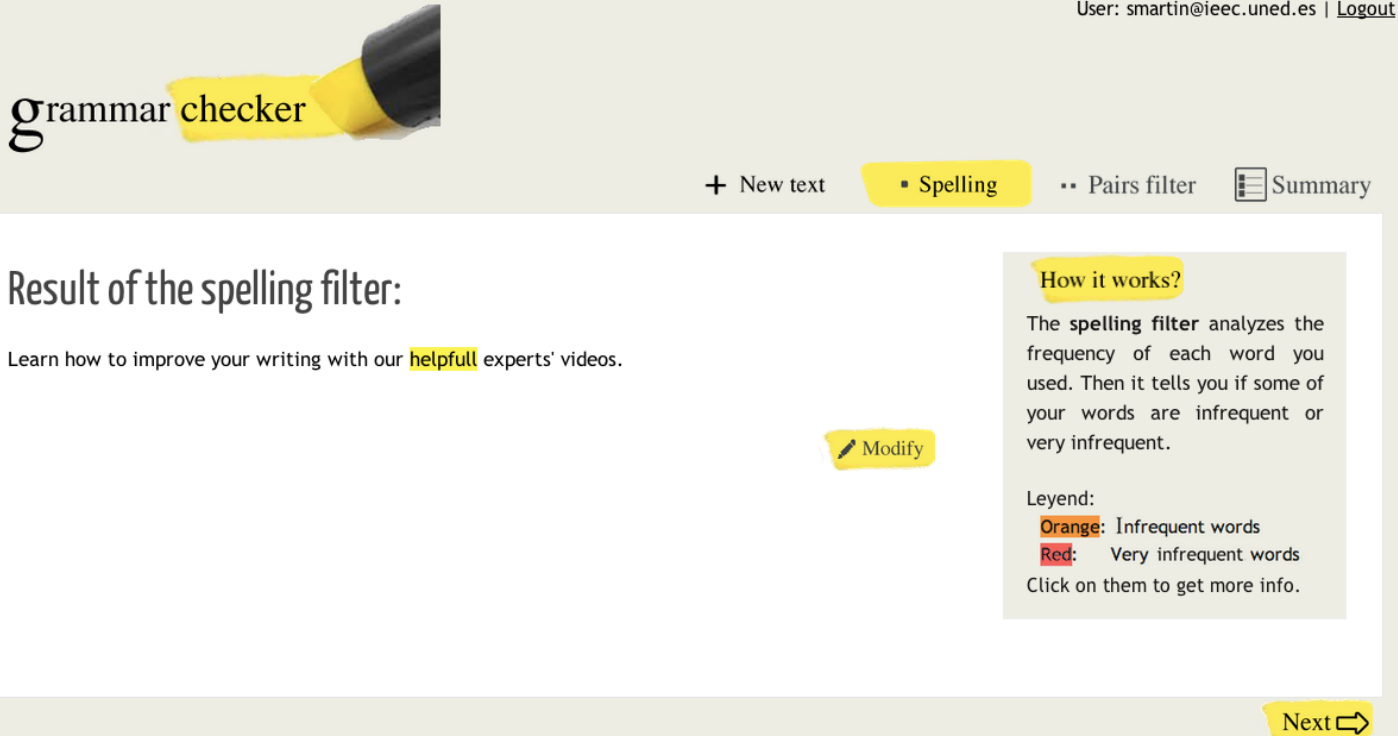
Inglés:

- 1 app gratis
- 3 Apps pago

Dispositivos:

- Android
- iOS

CorrectMe Español e Inglés



grammar checker

User: smartin@ieec.uned.es | [Logout](#)

+ New text Spelling Pairs filter Summary

Result of the spelling filter:

Learn how to improve your writing with our [helpfull](#) experts' videos.

[Modify](#)

How it works?

The **spelling filter** analyzes the frequency of each word you used. Then it tells you if some of your words are infrequent or very infrequent.

Legend:
Orange: Infrequent words
Red: Very infrequent words
Click on them to get more info.

[Next](#) ➔

Idiomas:
- Español
- Inglés

Actualmente Web

Pronto en apps

You wrote:
helpfull

The correct spelling is helpful

Many adjectives end in **-ful**:

useful
careful
beautiful

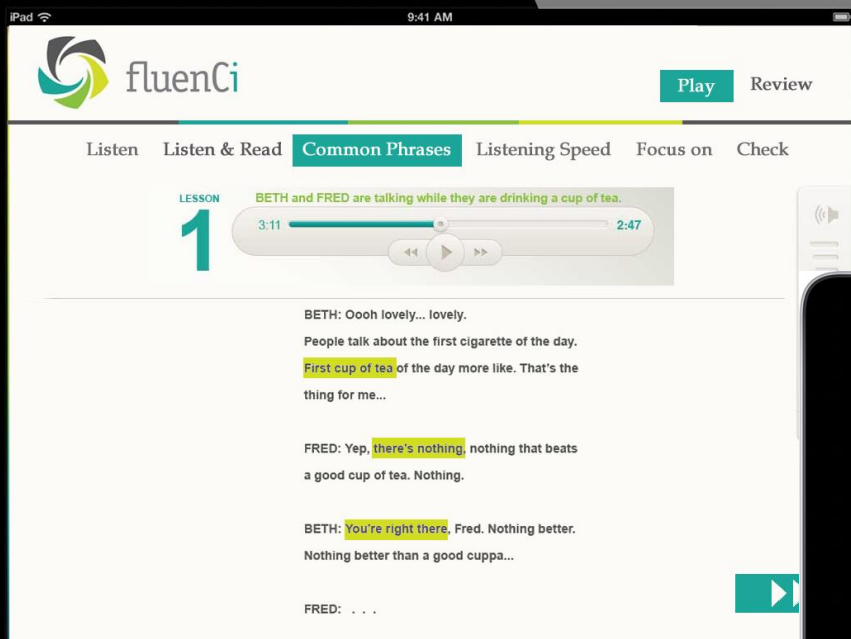
Fluenci (Listening inglés)

Dispositivos:

- Tablets Android
- iPad

Modelo:

- 1 gratis
- 1 de pago



fluenCi Play Review

Listen Listen & Read **Common Phrases** Listening Speed Focus on Check

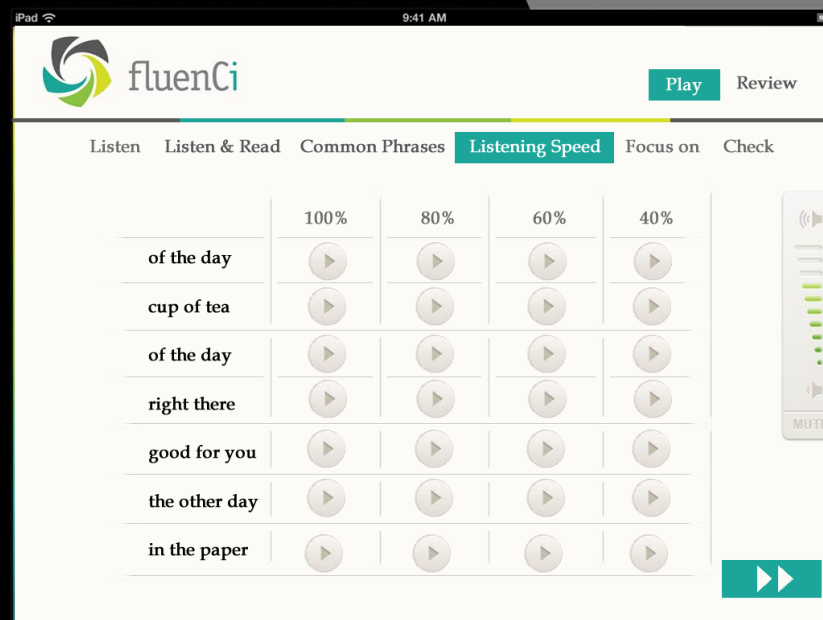
LESSON 1 BETH and FRED are talking while they are drinking a cup of tea. 3:11 2:47

BETH: Oooh lovely... lovely.
People talk about the first cigarette of the day.
First cup of tea of the day more like. That's the thing for me...

FRED: Yep, there's nothing, nothing that beats a good cup of tea. Nothing.

BETH: You're right there, Fred. Nothing better. Nothing better than a good cuppa...

FRED: . . .



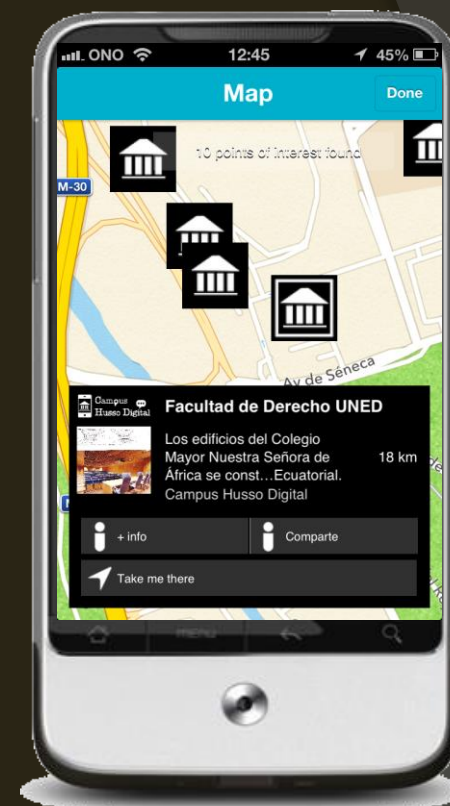
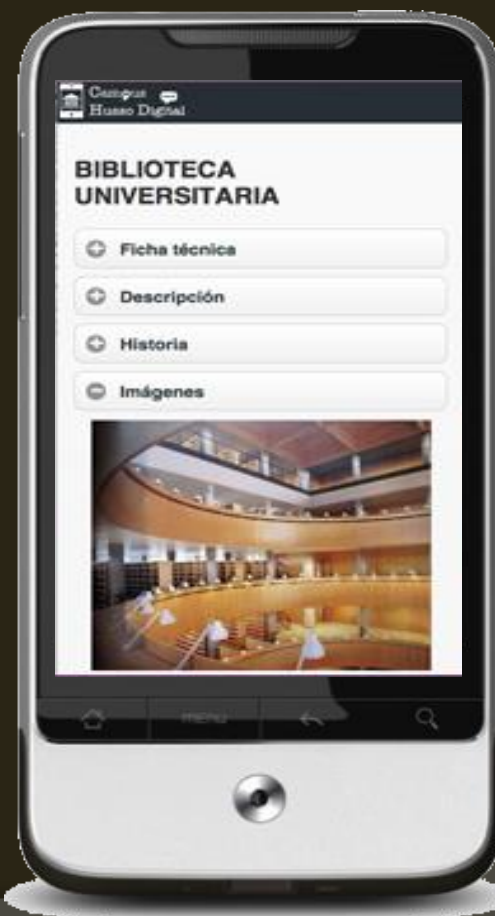
fluenCi Play Review

Listen Listen & Read Common Phrases **Listening Speed** Focus on Check

	100%	80%	60%	40%
of the day	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>
cup of tea	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>
of the day	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>
right there	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>
good for you	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>
the other day	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>
in the paper	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>

MUTE

Patrimonio universitario



App Electrónica Digital

R-S ASÍNCRONO ACTIVO A NIVEL ALTO

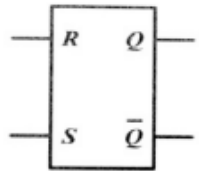
DEFINICIÓN

Dispone de dos entradas denominadas R y S y dos salidas Q y Q', complementadas (directa y negada). La entrada S pone a 1 la salida directa Q y la entrada R la pone a 0.

ENTRADA



SIMULADOR



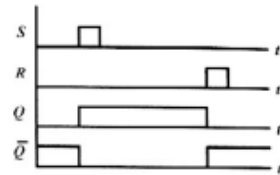
SALIDA



TABLA

R S	Q _{n+1}	
0 0	Q _n	Estado anterior
0 1	1	Puesta a uno
1 0	0	Puesta a cero
1 1	*	No permitido

CRONOGRAMA



[VOLVER](#)

CIRCUITOS SECUENCIALES - BIESTABLES

R-S ASÍNCRONO ACTIVO A NIVEL ALTO

R-S ASÍNCRONO ACTIVO A NIVEL BAJO

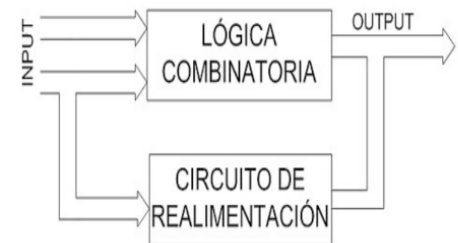
J-K ASÍNCRONO

R-S SÍNCRONO ACTIVADO POR NIVEL

D SÍNCRONO ACTIVO POR NIVEL

J-K SÍNCRONO MASTER-SLAVE

T SÍNCRONO ACTIVO FLANCO BAJADA



App Electrónica Digital Aumentada

Uso en Secundaria y en UNED
 Publicación por Editorial UNED para iPad

LOCALIZA LOS CIRCUITOS PARA VER EL SIMULADOR

R-S ASÍNCRONO NIVEL ALTO

UNED Departamento de Ingeniería Eléctrica, Electrónica y de Control

R-S ASÍNCRONO ACTIVO A NIVEL ALTO

DEFINICIÓN

Dispone de dos entradas denominadas R y S y dos salidas Q complementadas (directa y negada). La entrada S pone a 1 la salida directa Q y la entrada R la pone a 0.

ENTRADA **SIMULADOR** **SALIDA**

0 0

0 0

1

CRONOGRAMA

S

R

Q

\bar{Q}

TABLA

R	S	OFF	Q _{n+1}	Estado
0	0	0	Q _n	Estado anterior
0	1	1	1	Puesta a uno
1	0	0	0	Puesta a cero
1	1	*	*	No permitido

VOLVER

VOLVER

LOCALIZA LAS IMÁGENES PARA RESPONDER

PREGUNTA: J-K ASÍNCRONO

Número preguntas: 1

Aciertos: 1

Errores: 2

UNED Departamento de Ingeniería Eléctrica, Electrónica y de Control

J-K ASÍNCRONO

DEFINICIÓN **ENTRADA** **SIMULADOR** **SALIDA**

RESUESTA CORRECTA

¿OTRA PREGUNTA ?

Su funcionamiento es similar al R-S de modo que la entrada K actúa para la puesta a 0 (reset) y la entrada J para la puesta a 1 (set). Cuando se activan las dos entradas simultáneamente, el biestable cambia de estado.

TABLA

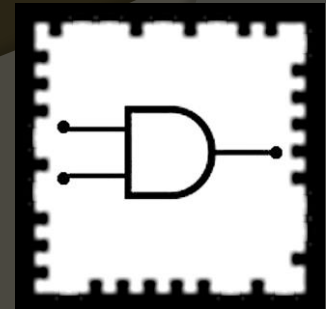
J	K	Q _{n+1}	Estado
0	0	Q _n	Estado anterior
0	1	0	Puesta a cero
1	0	1	Puesta a uno
1	1	\bar{Q}_n	Basculamiento

VOLVER

VOLVER

Ideal para repasar jugando

Experimentación muy positiva



Creación Aprendizaje Aumentado



Select Type of Resource (*): **1**

Select Area of Resource (*): **2**

File (PNG-JPG-3G2-MD2-OBJ):

For MD2 and OBJ models, Upload a .zip file that includes your 3D model (.dae, .obj, .stl), material (.mtl) and textures (.jpg, .jpeg, .png, .bmp or .tga)

The name of file must be the name of file .obj with extension zip. For example: truck.obj and trucktexture.png will be compress in the truck.zip file.

torre.obj **3**

Resource Description:

4

Test Questions (*): Yes No **5**

Pattern (JPG File): c00009sn.jpg **6**

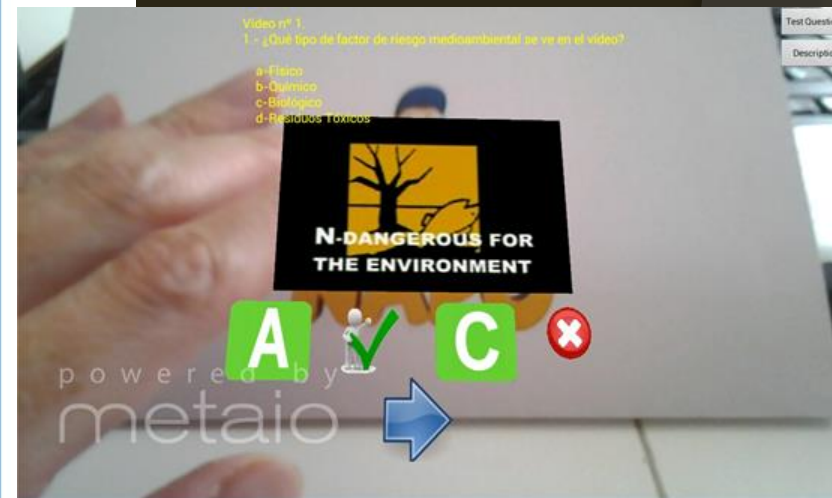
It is recommended to use 150x150 image.

Tesis

Tesis a defender en 2014

Aplicable a cualquier ámbito educativo

Integración de tests



QStream

- Asignatura Gabi (Seguridad)
- Batería de preguntas y respuestas con feedback, que se reciben por correo
- Sólo requiere 10 minutos por semana
- Ayuda a preparar la asignatura
- Aprender jugando y compitiendo con compañeros



QStream

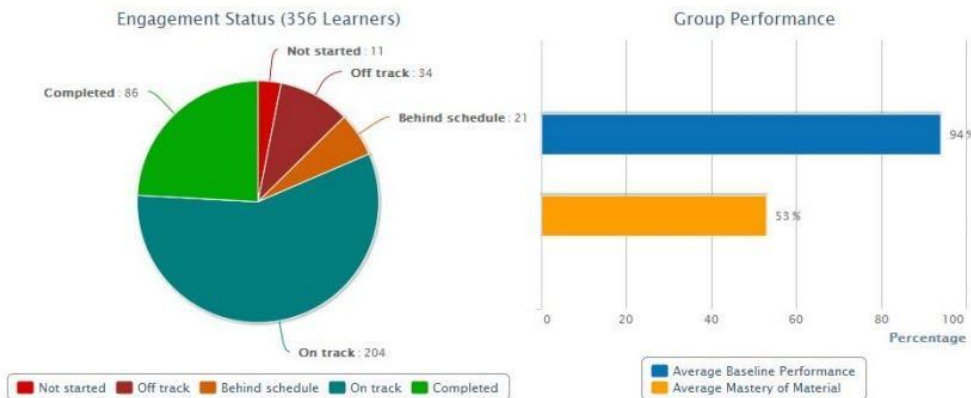
- Learning analytics
- Ofrece API en versión Premium



par4selling/pipeline (English) - User Engagement Report

Filter users

Summary



Details

Showing 1-20 of 356

LEARNER	Status	Performance	Most Recent Response
1	2	...	18



Apps y Ávila



Proyecto turismo rural Ávila

● Tareas

- Preparación propuestas de proyecto para realización de apps móviles para turismo rural en Ávila
- Ya realizada una app de RA para UNED-Ávila

● Resultados

- Abrir vía colaboración con Diputación Ávila

Escuela Policia Nacional Ávila

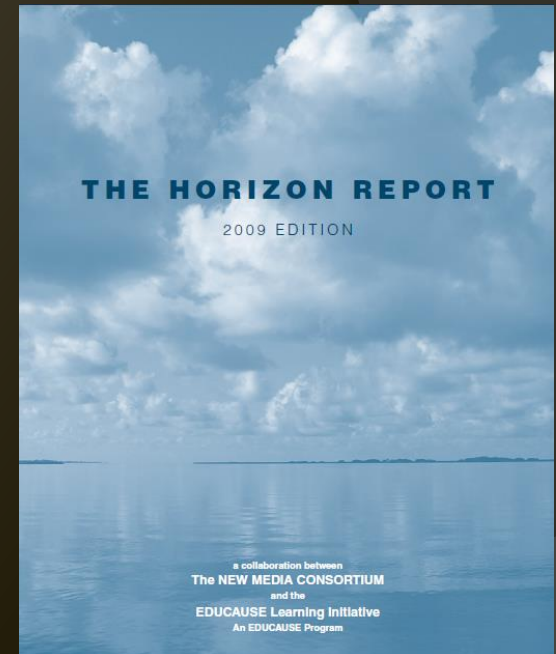
○ Tareas

- Propuesta Curso Verano
- Propuesta cursos para Policía Nacional (ciberdelitos, privacidad y vulnerabilidades en seguridad informática, redes sociales y apps móviles)
- Si lo aprueban preparación materiales curso

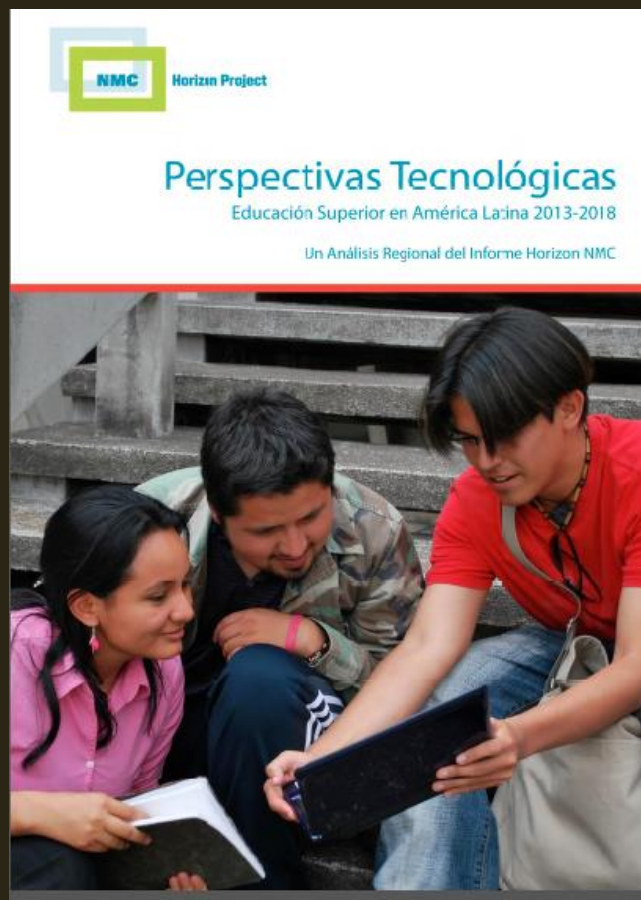
○ Resultados

- Abrir vía colaboración con Policía Nacional a través de cursos en Ávila o a distancia con vistas de perpetuación en el futuro

Tendencias educativas



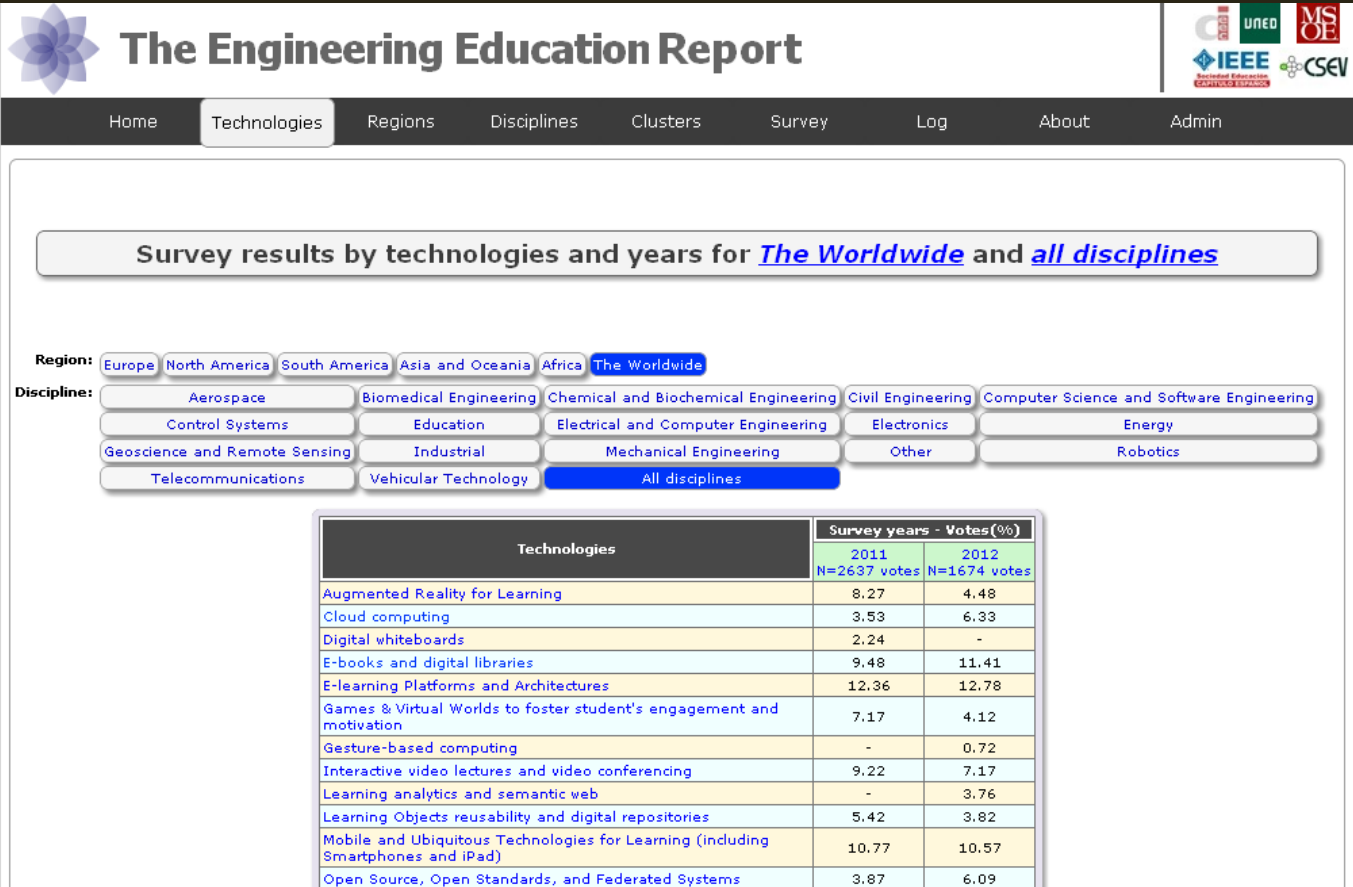
Horizon Report



Continuación
ambos proyectos
en 2014

Coordinación proyecto
Elaboración informe

Engineering Education Report



The Engineering Education Report

Home Technologies Regions Disciplines Clusters Survey Log About Admin

Survey results by technologies and years for [The Worldwide](#) and [all disciplines](#)

Region: Europe North America South America Asia and Oceania Africa **The Worldwide**

Discipline: Aerospace Biomedical Engineering Chemical and Biochemical Engineering Civil Engineering Computer Science and Software Engineering Control Systems Education Electrical and Computer Engineering Electronics Energy Geoscience and Remote Sensing Industrial Mechanical Engineering Other Robotics Telecommunications Vehicular Technology **All disciplines**

Technologies	Survey years - Votes(%)	
	2011 N=2637 votes	2012 N=1674 votes
Augmented Reality for Learning	8.27	4.48
Cloud computing	3.53	6.33
Digital whiteboards	2.24	-
E-books and digital libraries	9.48	11.41
E-learning Platforms and Architectures	12.36	12.78
Games & Virtual Worlds to foster student's engagement and motivation	7.17	4.12
Gesture-based computing	-	0.72
Interactive video lectures and video conferencing	9.22	7.17
Learning analytics and semantic web	-	3.76
Learning Objects reusability and digital repositories	5.42	3.82
Mobile and Ubiquitous Technologies for Learning (including Smartphones and iPad)	10.77	10.57
Open Source, Open Standards, and Federated Systems	3.87	6.09

2011: Inicio

2012: Plataforma Web, buenos resultados

2013: Continuación con caída de participación

2014: Expansión y nuevos miembros AB

Sergio Martín

**RESUMEN DE PROYECTOS
DE MOVILIDAD Y UBICUIDAD
PARA 2014**

