

Experto Universitario en Ciberseguridad y Blockchain



MULTILEVEL HYBRID LEARNING



FP + UNIVERSIDAD + EMPRESA



DIMENSIÓN
INTERNACIONAL

MULTILEVEL HYBRID LEARNING



DIMENSIÓN
INTERNACIONAL



Índice

01. PRESENTACIÓN
02. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA
03. CONTENIDO DETALLADO
04. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE
05. COMPETENCIAS
06. METODOLOGÍA
07. SALIDAS PROFESIONALES
08. PÚBLICO OBJETIVO
09. REQUISITOS DE ACCESO
10. EVALUACIÓN
11. TÍTULO
12. DURACIÓN
13. MATRÍCULA

01. Presentación

El **Experto Universitario en Ciberseguridad y Blockchain** desarrollado para el proyecto europeo **Multilevel Hybrid Learning** responde a la rápida evolución tecnológica y la nueva transformación digital que está generando una brecha entre demanda y oferta en el mercado laboral, que se intensificará de forma progresiva con la necesidad de nuevos perfiles profesionales emergentes en la ya denominada: «4ª revolución industrial».

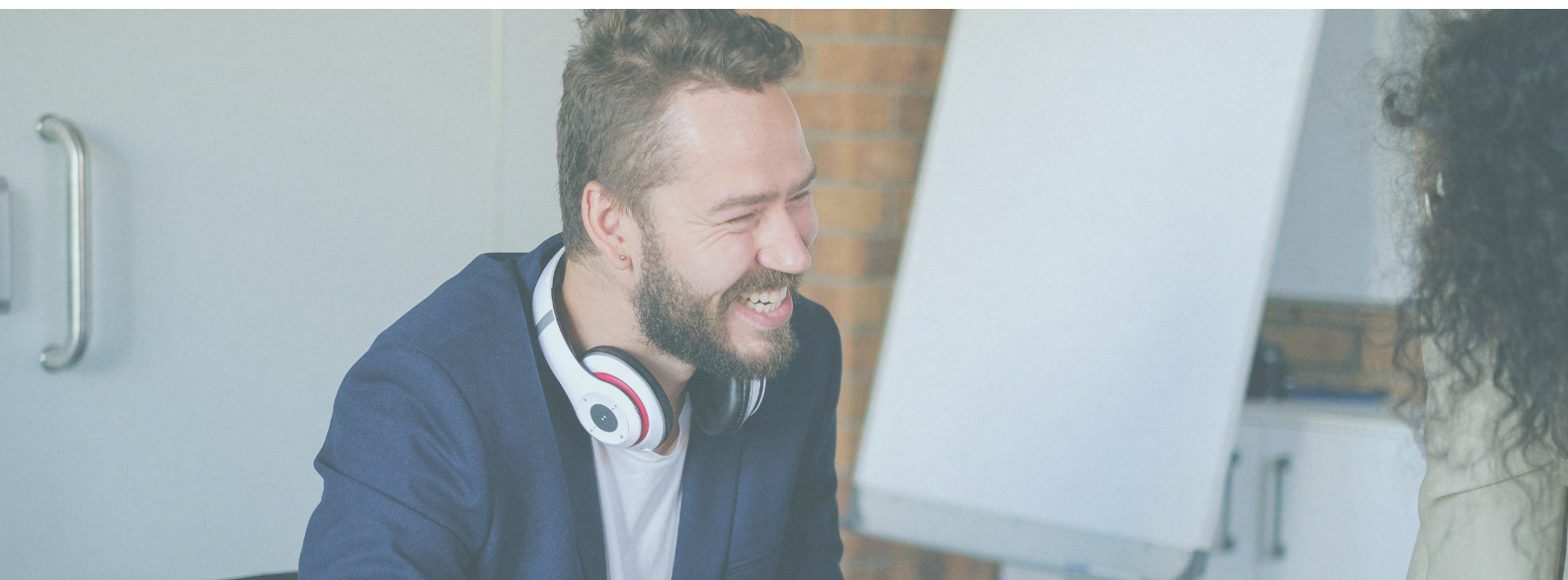
Multilevel Hybrid Learning avanza hacia la visión de la Comisión Europea de desarrollar un Espacio Europeo de Educación Superior en 2025 y contribuirá activamente a este fin desarrollando y explotando intensivamente, a escala europea, diversas innovaciones relacionadas con la mejora de la calidad e interconexión de los currículos y sistemas de Educación Superior europeos, la relevancia de los conocimientos y capacidades de los estudiantes, así como la modernización de las instituciones y sistemas de Educación Superior.


Los estudiantes que accedan a los programas de formación vinculados a este proyecto seguirán un modelo de formación híbrido donde a través de un campus online podrán seguir las sesiones teóricas, realizar ejercicios voluntarios y obligatorios y el seguimiento de dudas y consultas con los profesores de las diferentes materias además de acceder a foros de discusión. Las sesiones teóricas se verán completadas con sesiones prácticas a través de nuevas metodologías de estudio.

Un modelo innovador que impulsa la formación adquirida en la Formación Profesional con la adquisición de nuevas competencias universitarias adaptadas a los perfiles emergentes que necesita la empresa y que cuenta con la participación de la Empresa y la Universidad como piezas clave para el desarrollo profesional de las personas.

Es la respuesta a la validación de un nuevo modelo de aprendizaje ágil y flexible enfocado a cubrir demandas de especialización profesional no cubiertas por el currículo de la formación profesional formal. Para su diseño se han contemplado materias no previstas por los actuales currículos de formación profesional, diseñados e impartidos en colaboración con la empresa. Una programación eminentemente práctica donde el alumno aprenda haciendo, practicando, en contacto con la empresa y la universidad aplicando nuevas metodologías y conocimientos. Dirigido a un público que exige aprender de una manera diferente.

La titulación que obtendrán los alumnos de este programa será un título propio Experto Universitario que avala que la formación recibida cumple con los estándares de calidad universitarios y la obtención de créditos ECTS de acuerdo con el marco global de la Unión Europea.





**Un modelo innovador que
impulsa la formación
adquirida en la Formación
Profesional con la adquisición
de nuevas competencias
universitarias adaptadas a los
perfiles emergentes que
necesita la empresa.**

02. Descripción del programa

Multilevel Hybrid Learning es un proyecto europeo que fomenta que las personas adquieran y desarrollen habilidades y competencias clave que permitan impulsar la capacidad de empleo en nuevas especialidades y perfiles profesionales asociados a la profunda y rápida transformación del mercado laboral.

El Experto Universitario en Ciberseguridad y Blockchain consta de de 450 horas (18 ECTS) con titulación propia de la Universidad San Jorge.



NUEVAS ESPECIALIDADES
ASOCIADAS AL CAMBIO DEL
MERCADO LABORAL

IMPULSAR LA CAPACIDAD DE
EMPLEO

18 EUROPEAN CREDITS.
450 HORAS.

03. Contenido Detallado

MODULO 1 | CIBERSEGURIDAD | 300 horas

1. CIBERINTELIGENCIA

- 1.1. CIBERSEGURIDAD. DEFINICIÓN
- 1.2. FASES DE LA CIBERSEGURIDAD
- 1.3. INTELIGENCIA: CIBERINTELIGENCIA
- 1.4. FASES DE LA CIBERINTELIGENCIA
- 1.5. FUENTES DE INTELIGENCIA

2. ATAQUES, DEFENSA

- 2.1. CIBERATAQUES
- 2.2. ATAQUES MÁS COMUNES
- 2.3. MÉTODOS DE DEFENSA

3. INGENIERÍA SOCIAL

- 3.1. DEFINICIÓN
- 3.2. FASES
- 3.3. FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS
- 3.4. ATAQUES
- 3.5. DEFENSA

4. HACKING ÉTICO – PREPARACIÓN DEL ATAQUE

- 4.1. OBJETIVOS DE UN PENTESTING. DEFINICIÓN
- 4.2. TIPOS DE AUDITORÍA
- 4.3. METODOLOGÍA

5. HACKING ÉTICO – EJECUCIÓN DEL ATAQUE

- 5.1. HACKING ÉTICO. EJECUCIÓN DEL ATAQUE

6. ANÁLISIS FORENSE EN REDES Y EQUIPOS

- 6.1. DEFINICIÓN
- 6.2. METODOLOGÍA
- 6.3. EQUIPO NECESARIO
- 6.4. FASES

03.Contenido Detallado

7. S.O.C. SECURITY OPERATIONS CENTER

- 7.1. DEFINICIÓN
- 7.2. ESTRUCTURA DE UN SOC
- 7.3. SECURITY ONION
- 7.4. METODOLOGÍAS DE PREVENCIÓN DE INTRUSIONES

8. SEGURIDAD EN DISPOSITIVOS MÓVILES. BYOD

- 8.1. SEGURIDAD EN DISPOSITIVOS MÓVILES
- 8.2. TIPOS DE ATAQUE / INFECCIÓN
- 8.3. FUGAS DE INFORMACIÓN
- 8.4. OTROS TIPOS DE DISPOSITIVOS MÓVILES
- 8.5. BYOD Y BYO

MODULO 2 | BLOCKCHAIN | 150 HORAS

- 1. BITCOIN, GÉNESIS DE TODO
- 2. ¿QUÉ ES BLOCKCHAIN?
- 3. GAME THEORY
- 4. LA TECNOLOGÍA DE LA CADENA DE BLOQUES
- 5. FUNDAMENTOS CRIPTOGRÁFICOS
- 6. MINERÍA
- 7. PLATAFORMAS DE INTERCAMBIO Y MERCADOS
- 8. TOKENIZACIÓN
- 9. DEFI, EL GRAN CAMBIO ECONÓMICO
- 10. WEB3 Y METAVERSO

04. Objetivos de aprendizaje

Estos son los resultados de aprendizaje que se esperan obtener al finalizar este programa de formación:

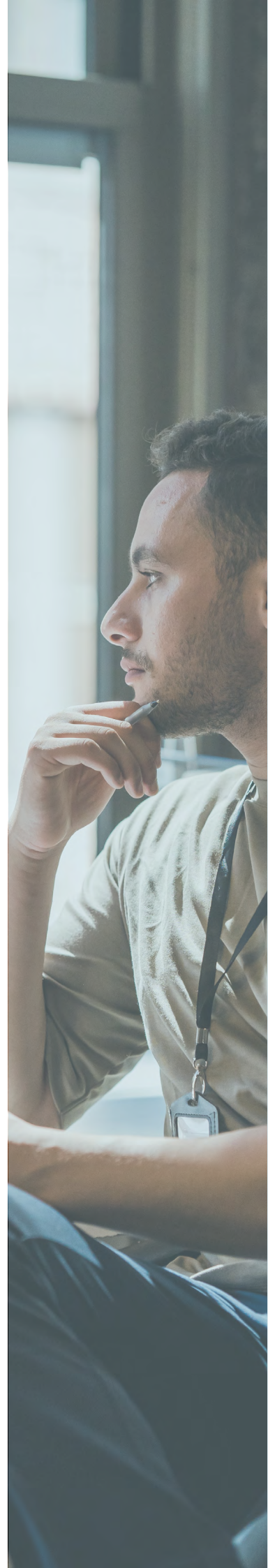
- Dotar al alumno de **competencias técnicas reales** como experto en definir e implementar estrategias en Ciberseguridad y bajo tecnología Blockchain.
- **Simular casos reales de empresa** que reflejen la realidad de formar parte de un equipo de infraestructura en una empresa TIC de Ingeniería.
- **Aplicar metodologías eficaces:** aprendizaje basado en proyectos; talleres colaborativos (workshops); laboratorios prácticos, aula abierta y ponencias con expertos (presenciales y streaming).
- **Respaldar la formación con expertos técnicos en activo** y con gran recorrido en el mundo de la ciberseguridad y en el diseño de soluciones seguras y tecnologías de contabilidad distribuida.



05. Competencias

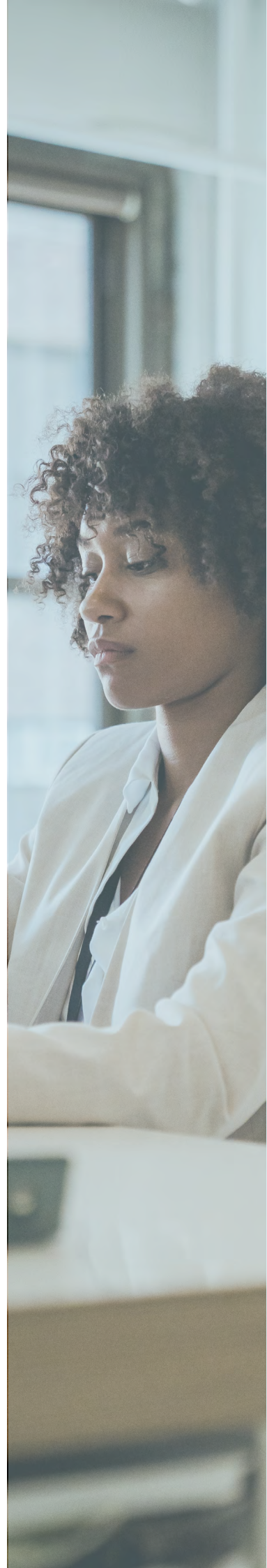
Las competencias que adquieren los estudiantes de este programa son:

- Elaborar e implementar planes de prevención y concienciación en ciberseguridad en la organización, aplicando la normativa vigente.
- Detectar e investigar incidentes de ciberseguridad, documentándolos e incluyéndolos en los planes de securización de la organización.
- Diseñar planes de securización contemplando las mejores prácticas para el bastionado de sistemas y redes.
- Configurar sistemas de control de acceso y autenticación en sistemas informáticos, cumpliendo los requisitos de seguridad y minimizando las posibilidades de exposición a ataques.
- Diseñar y administrar sistemas informáticos en red y aplicar las políticas de seguridad establecidas, garantizando la funcionalidad requerida con un nivel de riesgo controlado.
- Analizar el nivel de seguridad requerido por las aplicaciones y los vectores de ataque más habituales, evitando incidentes de ciberseguridad.
- Implantar sistemas seguros de despliegado de software con la adecuada coordinación entre los desarrolladores y los responsables de la operación del software.
- Realizar análisis forenses informáticos analizando y registrando la información relevante relacionada.
- Detectar vulnerabilidades en sistemas, redes y aplicaciones, evaluando los riesgos asociados.
- Definir y aplicar procedimientos para el cumplimiento normativo en materia de ciberseguridad y de protección de datos personales, implementándolos tanto internamente como en relación con terceros.
- Elaborar documentación técnica y administrativa cumpliendo con la legislación vigente, respondiendo a los requisitos establecidos.
- Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida.



05. Competencias

- Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.
- Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la organización.
- Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de «diseño para todas las personas», en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.
- Conocer el impacto y la importancia que van a tener las tecnologías de cadena de bloques.
- Entender los componentes, los fundamentos y las características principales de las tecnología Blockchain.
- Entender qué son y cómo funcionan las criptomonedas más importantes.
- Identificar cómo las cadenas de bloques están aplicándose en distintos ámbitos y los beneficios que pueden llegar a generar.



06. Metodología

El proyecto se inicia a través de la adhesión de los stakeholders del sector tecnológico, educativo y de la innovación: Campus O2, Environment Park y Fundación San Valero con sedes en Austria, Italia y España, respectivamente.

Junto con la colaboración de diferentes empresas, asociaciones, centros de formación, cámaras de comercio y universidades de los diferentes países presentes en este proyecto se ha realizado una prospección del nuevo mercado laboral, atendiendo especialmente a las dificultades y necesidades de formación que reclaman los nuevos perfiles profesionales.

La adhesión a la Comunidad **Multilevel Hybrid Learning** de más de 100 empresas e instituciones ha permitido diseñar una nueva metodología de diagnóstico y proceso compartida con el mundo empresarial para generar nuevos modelos formativos. Además de compartir el nuevo enfoque necesario para formar personas que puedan responder a las necesidades del mercado laboral las empresas participarán con docentes que puedan aportar no solo una visión teórica sino también práctica de cada una de las materias de estudio y facilitarán casos reales para el estudio.

Una alianza que se completa con la participación de la universidad. La materialización de los diferentes estudios en programas Expertos Universitarios permite incorporar la metodología universitaria a la docencia y la actualización ágil de contenidos que requiere el mercado laboral y obtener una titulación propia universitaria con un marco de referencia modular a nivel de la Unión Europea de 18 ECTS.

Promueve así un “aprendizaje mixto y multidisciplinar basado en el trabajo abierto y la formación online”. Un desarrollo flexible pensado para que pueda ser aplicado en los centros de Formación Profesional, empresas y universidades en función de la demanda del mercado o las necesidades de empleo y el desarrollo profesional incluido. La modalidad didáctica combina criterios de formación «a medida» (a distancia, presencial o semipresencial) y es flexible en función del lugar donde se imparta o reciba la formación experta (centro de formación, universidad, domicilio o empresa). Incluye acciones para apoyar la equidad de género en las áreas STEM y el diseño de herramientas flexibles y adaptadas para el acceso a la formación técnica de personas con movilidad reducida.

Acción formativa de Centro San Valero (España), avalada por la Universidad de San Jorge (España) y bajo la plataforma digital experta en metodologías e-learning de SEAS, Estudios Superiores Abiertos (España).



06. Metodología

Los estudiantes que accedan a este programa de formación vinculado al proyecto de Multilevel Hybrid Learning seguirán un modelo de formación híbrido donde a través de un campus online podrán seguir las sesiones teóricas, realizar ejercicios voluntarios y obligatorios y el seguimiento de dudas y consultas con los profesores de las diferentes materias además de acceder a foros de discusión. Las sesiones teóricas se verán completadas con sesiones prácticas a través de nuevas metodologías de estudio que supondrán hasta el 25% de las horas totales del programa.

Blended learning: Se combinarán los encuentros digitales con encuentros presenciales con la empresa y universidad y así desarrollar habilidades en ambos campos. Algunas de las herramientas a utilizar en el desarrollo de los programas serán:

FLIPPED CLASSROOM

Modelo pedagógico que traslada el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del profesor, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición de conocimientos y prácticas dentro del aula, apoyando todas las fases del ciclo de aprendizaje. El alumno recibe en casa toda la información que debe aprender y el tiempo con el profesor se dedica a ejercicios, trabajos en equipo y prácticas diversas que refuerzan los conocimientos previamente adquiridos.

Flipped Classroom tiene varias ventajas:

- **El protagonismo pasa a los alumnos.** Son los alumnos los que se responsabilizan de su propio aprendizaje y se convierten en sujetos activos del mismo. Se unen para encontrar soluciones a los problemas, debaten temas en clase o realizan proyectos en grupo.
- Se produce una **consolidación más duradera** de los conocimientos. Es evidente que se aprende más rápida y eficazmente haciendo que estudiando sólo teoría. En el Flipped Classroom, los conocimientos se fijan más fácil y duraderamente en la mente de los alumnos. Por otro lado, el tiempo que se pasa en el aula se dedica a resolver dudas o problemas más complejos.
- Se **mejora la capacidad de trabajo en equipo**. La forma de aprender en el flipped classroom es totalmente colaborativa. Para llevar a cabo un proyecto es necesaria la aportación de todos los alumnos implicados, todos deben aportar ideas y trabajar para conseguir un objetivo común.
- La **motivación de los alumnos aumenta**. Los alumnos son conscientes de que el aprendizaje está en sus manos, lo que aumenta su motivación y sus ganas de aprender y, además, aprenden haciendo, lo que lo convierte en un método divertido y ameno.
- Flipped classroom en la enseñanza superior. En esta etapa, los alumnos han alcanzado un nivel de madurez que permite utilizar diferentes métodos de flipped classroom, siempre con el foco puesto en el alumno. Uno de los métodos más utilizados es el **debate**. Los alumnos preparan un tema en casa con el apoyo de vídeos y otros materiales digitales, hacen resúmenes y piensan preguntas sobre las dudas que les surgen. En el aula, se plantean esas dudas y se debate el tema para que cada uno aporte su punto de vista y se intercambien ideas.

06. Metodología

HACKATHON ONLINE

Los participantes se enfrentarán a un reto que deberán completar en colaboración a lo largo de dos o tres días. La ejecución del reto estará siempre supervisada por un profesor y un tutor de la empresa.

Una forma eficaz y emocionante de generar ideas y soluciones en un breve periodo de tiempo. Sin embargo, el formato tradicional offline de los hackathons tiene algunas limitaciones importantes que pueden superarse fácilmente. Con una plataforma de gestión de ideas, puede lanzar un hackathon en línea para involucrar a cualquier público y gestionar sus soluciones de principio a fin.

Los hackathons demuestran a los empleados que la innovación no sólo es bienvenida, sino también esperada. Los hackathons bien organizados dan lugar a ideas concretas para nuevos productos y procesos que pueden mejorar la experiencia del cliente y aumentar el crecimiento.

Un hackathon de innovación es una forma poderosa de generar ideas que impulsen el valor sacando a relucir el espíritu competitivo de las partes interesadas internas o externas. Al organizar un concurso con unos parámetros claramente establecidos y un periodo de tiempo determinado, puede incentivar a los participantes en el hackathon para que resuelvan problemas y colaboren en la creación de nuevos productos, servicios y mejoras de procesos.

GAMES (QUIZZES)

Alumnos y profesores compartirán momentos de evaluación de las asignaturas con la participación activa y en directo del profesor para dar feedback sobre los resultados en tiempo real (Kahoot, Sway, Forms, H5Q,...)

Los cuestionarios virtuales son una brillante actividad de creación de equipos para los empleados, como parte de pequeñas reuniones de equipo, o en reuniones más grandes de la empresa.

Las nuevas tecnologías surgen y las técnicas sociales cambian; lo que era popular el año pasado puede estar anticuado este año, mientras que las nuevas tendencias son adoptadas rápidamente por aquellos que desean mantenerse por delante de la multitud. Los concursos ofrecen a los alumnos una experiencia atractiva que aumenta su curiosidad.

SEMINARIOS / ACTIVIDADES PRÁCTICAS / TRABAJO COLABORATIVO

Realizado en línea con un alto nivel de participación de empresas que presentan casos reales (Miro, padlet, gathertown, ether pad...).

El trabajo en colaboración -también conocido como trabajo conjunto o en asociación- abarca una variedad de formas en que dos o más organizaciones pueden trabajar juntas. Las opciones van desde las redes y alianzas informales, pasando por la ejecución conjunta de proyectos, hasta la fusión total. Implican algún tipo de intercambio, para beneficio mutuo, que en última instancia beneficia a los usuarios finales.

06. Metodología

En los últimos años ha crecido el interés por el trabajo en colaboración, impulsado por el afán de eficacia y eficiencia del sector, la política gubernamental y la opinión pública.

A través de un espacio de videollamada también los alumnos pueden practicar con plataformas virtuales para construir espacios digitales para equipos distribuidos que hagan más humanas las interacciones virtuales. Herramientas fáciles de usar que permiten a los alumnos colaborar en línea publicando textos, imágenes, enlaces, documentos, vídeos y grabaciones de voz. Los profesores pueden explotarlas con alumnos de cualquier nivel. A medida que los alumnos añaden sus propios posts, la habilidad que desarrollan depende de la tarea que se les asigne. Los alumnos pueden desarrollar habilidades de escritura (por ejemplo, escribir una breve descripción de una persona a la que admiran) o de expresión oral (grabarse contando una anécdota).

También pueden hacer una lluvia de ideas de vocabulario relacionado con un tema para activar los conocimientos existentes antes de un texto leído o escuchado. Como todos los alumnos escriben sus ideas al mismo tiempo, es una forma inclusiva y eficaz de recopilar ideas. Estas herramientas permiten la colaboración sincrónica o asincrónica. Los alumnos pueden compartir ideas, materiales, audio y vídeo. Luego pueden comentarlas.

LABORATORIOS REMOTOS

Conjunto de tecnologías de hardware y software que permiten al usuario, a través de Internet, llevar a cabo un experimento del mismo modo que si estuviera en el laboratorio in situ. Ofrece la posibilidad de experimentar a distancia de forma similar a la interacción física. Bajo este esquema, el estudiante utiliza y controla los recursos disponibles en un laboratorio, mediante el uso de sensores e instrumentación para llevar a cabo una interacción real con equipos reales, en lugar de utilizar programas que simulan los procesos que quieren ser observados y estudiados.

En un laboratorio presencial, el usuario interactúa directamente con el equipo realizando acciones físicas (por ejemplo, manipulando con las manos, pulsando botones, girando mandos) y recibiendo retroalimentación sensorial (visual, sonora y táctil). En un laboratorio remoto, esta misma interacción tiene lugar a distancia con la ayuda de la infraestructura remota. Se trata de una nueva capa que se sitúa entre el usuario y el equipo de laboratorio. Se encarga de transmitir las acciones del usuario y de recibir la información sensorial del equipo. Proporciona una interfaz de usuario que permite supervisar y manejar el aparato de experimentación. Gestiona el acceso al laboratorio, para garantizar que sólo un usuario pueda utilizar un experimento a la vez.

REALIDAD VIRTUAL (METAVERSO)

Favorecerá la realización de actividades en un entorno colaborativo real (gather. Town, ...) La realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA) tienen un potencial apasionante en el futuro de los juegos, el marketing, el comercio electrónico, la educación y muchos otros campos. Ambas tecnologías son conocidas por su experiencia enriquecida que une un mundo virtual y el real con visuales tridimensionales mejorados. Aunque puede resultar fácil confundirlas, existen algunas diferencias significativas.

06. Metodología

A medida que la realidad virtual y la realidad aumentada se vayan entrelazando en nuestra forma de trabajar, jugar y aprender, el sector no dejará de crecer.

La realidad aumentada transforma el mundo físico y mundano en un mundo visual y colorido mediante la proyección de imágenes y personajes virtuales a través de la cámara de un teléfono o un visor de vídeo. La realidad aumentada no es más que un añadido a la experiencia real del usuario.

La realidad virtual lleva estos mismos componentes a otro nivel al producir una simulación totalmente generada por ordenador de un mundo alternativo. Estas simulaciones inmersivas pueden crear casi cualquier visual o lugar imaginable para el jugador utilizando equipos especiales como ordenadores, sensores, auriculares y guantes.

AULA MÓVIL

En aquellos casos en los que se considere oportuno como medio para acercar a los participantes a las industrias y empresas, se podrá trasladar a distintos puntos del país un aula móvil que ya ha sido validada en otros proyectos europeos.

FLIPPED CLASSROOM

Modelo pedagógico que traslada el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del profesor, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición de conocimientos y prácticas dentro del aula, apoyando todas las fases del ciclo de aprendizaje.

HACKATHON ONLINE

Los participantes se enfrentarán a un reto que deberán completar en colaboración a lo largo de dos o tres días. La ejecución del reto estará siempre supervisada por un profesor y un tutor de la empresa.

GAMES (quizzes)

Alumnos y profesores compartirán momentos de evaluación de las asignaturas con la participación activa y en directo del profesor para dar feedback sobre los resultados en tiempo real (Kahoot, Sway, Forms, H5Q,...)

SEMINARIOS / ACTIVIDADES PRÁCTICAS / TRABAJO

Realizado en línea con un alto nivel de participación de empresas que presentan casos reales (Miro, padlet, gathertown, ether pad...)

LABORATORIOS REMOTOS

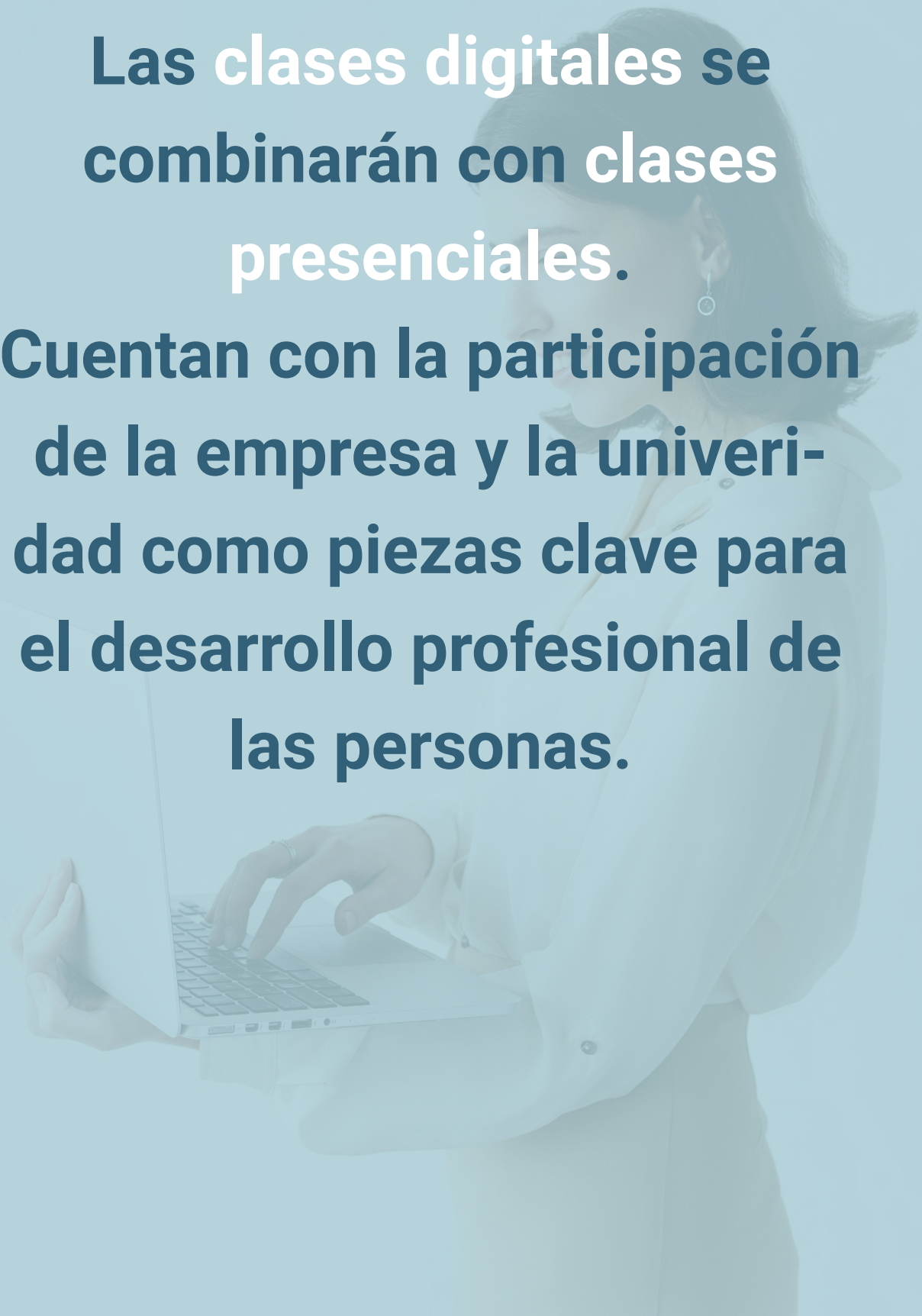
Conjunto de tecnologías de hardware y software que permiten al usuario, a través de Internet, llevar a cabo un experimento del mismo modo que si estuviera en el laboratorio in situ. Ofrece la posibilidad de experimentar a distancia de forma similar a la interacción física.

AULA MÓVIL

En aquellos casos en los que se considere oportuno como medio para acercar a los participantes a las industrias y empresas, se podrá trasladar a distintos puntos del país un aula móvil que ya ha sido validada en otros proyectos europeos.

**Las clases digitales se
combinarán con clases
presenciales.**

**Cuentan con la participación
de la empresa y la univeri-
dad como piezas clave para
el desarrollo profesional de
las personas.**



07.Salidas Profesionales

- Analista de Seguridad.
- Ingeniero de Seguridad.
- Arquitecto de Seguridad.
- Auditor de Seguridad Informática.
- Administrador de Seguridad.
- Pentester o hackers éticos
- Especialistas de respuesta a incidentes, peritos informáticos
- Criptoanalista.
- Chief Information Security Officer (CISO): director de Seguridad de la Información.
- Chief Security Officer (CSO): Responsable de Seguridad.
- Consultor de Seguridad.
- Arquitecto o director de Blockchain.
- Desarrollador de Blockchain (Desarrollo de Software).
- Ingeniero de Blockchain en Áreas Financieras o de Tecnología.
- Responsable Técnico de Proyectos Blockchain.
- Director de Equipos de Desarrollo BlockchainTarget Group.



08. Público Objetivo

El público objetivo al que está dirigido estos programas son aquellas personas que están en disposición de comenzar a trabajar o que ya desarrollan su actividad en un entorno industrial y/o empresarial y que deben actualizar sus conocimientos para adaptarse a un cambiante entorno laboral. Un entorno laboral que requiere de nuevas competencias y habilidades y que deben desarrollarse en un corto periodo de tiempo para adaptarse a las necesidades en el medio y corto plazo de la industria y la empresa.

Los estudiantes deberán:

- Tener 18 años (o cumplirlos durante el año de matrícula) y demostrar estudios previos en ciencia y tecnología
- Jóvenes a punto de finalizar sus estudios de FP, acabados estos estudios o universitarios que quieran especializarse en una de las tendencias con mayor proyección de futuro.
- Profesionales con base tecnológica con al menos 1 año de experiencia que quieren adquirir conocimientos especializados para ser capaces de diseñar e implantar proyectos con distintas tecnologías, así como desarrollar aplicaciones descentralizadas.



09.Requisitos de acceso

Una vez superado con éxito el Experto Universitario en Ciberseguridad y Blockchain el alumno recibirá el Título Universitario propio expedido directamente por la Universidad San Jorge, con (18 créditos ECTS*).

El alumno debe cumplir uno de estos requisitos para obtener título de Experto Universitario:

- Estar en posesión del título de Bachiller o declarado equivalente. También titulados en Bachillerato europeo y en Bachillerato internacional, o equivalentes a títulos de bachiller de sistemas educativos de estados miembros de la Unión Europea o de otros estados no miembros.
- Estar en posesión de titulación de Técnico Superior de Formación Profesional.
- Ser mayor de 25 años con al menos 1 año de experiencia profesional acreditada y relacionada con el contenido de la formación.
- Ser titulado universitario o estar cursando un grado en la propia Universidad San Jorge.

En cualquier otro caso recibirá el título de Experto, indicando el contenido y la duración del estudio en horas. No otorga ECTS.

*Pendiente de validación



TÍTULO DE BACHILLER

Estar en posesión del título de Bachiller o declarado equivalente. También titulados en Bachillerato europeo y en Bachillerato internacional, o equivalentes a títulos de bachiller de sistemas educativos de estados miembros de la Unión Europea o de otros estados no miembros.



TITULACIÓN TÉCNICO SUPERIOR DE FORMACIÓN PROFESIONAL

Estar en posesión de titulación de Técnico Superior de Formación Profesional.



EXPERIENCIA PROFESIONAL ACREDITADA

Ser mayor de 25 años con al menos 1 año de experiencia profesional acreditada y relacionada con el contenido de la formación.



TITULADO UNIVERSITARIO

Ser titulado universitario o estar cursando un grado en la propia Universidad San Jorge.

10. Evaluación

El alumno podrá consultar el sistema de evaluación en la guía de la asignatura, dentro del campus virtual. Además, el alumno dispondrá de una temporización personal de las actividades, de cada asignatura, reflejada en su calendario del campus virtual.

El método de evaluación de cada asignatura del programa queda definido por: Nota evaluación continua.

- Un 30 % de la nota estará compuesta por la media de los test de evaluación de las Unidades principales del módulo (de carácter obligatorio). La media de todos ellos debe estar aprobada (son calificados de 0 a 10).
- El otro 40 % de la nota es el resultado de una prueba de carácter obligatorio (denominados ejercicios Feedback). Para superar está componente de evaluación, la nota del ejercicio será igual o superior a 5.
- Otro 30% se obtendrá por la participación en clase - streaming (asistencia).



TEST DE EVALUACIÓN

Un 30 % de la nota estará compuesta por la media de los test de evaluación de las Unidades principales del módulo (de carácter obligatorio).



EJERCICIO FEEDBACK

El otro 40 % de la nota es el resultado de una prueba de carácter obligatorio (denominados ejercicios Feedback).



STREAMING

El último 30% se obtendrá por la participación en clase - streaming (asistencia).

11. Título

Una vez superado con éxito el **Experto Universitario en Ciberseguridad y Blockchain** el alumno recibirá el título universitario propio expedido directamente por Universidad San Jorge, con 18 créditos europeos ECTS*.

*Sujeto a requisitos de acceso.

12. Duración

El Experto en Ciberseguridad y Blockchain tiene una duración de 10 meses. Comienzo durante el segundo cuatrimestre de 2023 y finalización durante el primer cuatrimestre de 2024.

13. Matrícula

Si estás interesado en este programa, puedes ponerte en contacto a través del correo electrónico internacional@gruposanvalero.es o a través del siguiente enlace: <https://hybrid-learning.eu/contacto>



MULTILEVEL HYBRID LEARNING



DIMENSIÓN
INTERNACIONAL



Cofinanciado por
la Unión Europea

KA220-HED-E327505D

El proyecto Multilevel Hybrid Learning está cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea.

El contenido de esta publicación es responsabilidad exclusiva de Fundación San Valero y ni la Comisión Europea ni el Servicio Español para la internacionalización de la Educación (SEPIE) son responsables del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.