

5.5 NIVEL 1: Módulo Prácticas externas		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Prácticas externas		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Prácticas Externas	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	12	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El objetivo de esta materia es proporcionar a los estudiantes una experiencia real en ámbitos profesionales que trabajen textualidades electrónicas. Así, el estudiante:

- Aprenderá a desarrollar las actividades establecidas por el centro de acogida.
- Será capaz de elaborar una memoria de prácticas que recoja su experiencia.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Se entiende por Prácticas externas el conjunto de prácticas que el estudiante ha de realizar en empresas e instituciones vinculadas a la UCM. Se trata de un período formativo durante el cual el alumno realizará prácticas en un centro colaborador externo dentro de los ámbitos profesionales que trabajan textualidades electrónicas. El estudiante tendrá definido un proyecto formativo o plan de trabajo. El proyecto puede ser propuesto por el estudiante, la UCM o el centro de prácticas y, en todo caso, debe ser aceptado por las tres partes. El estudiante deberá asistir al centro en el horario y período determinado por la plaza elegida y realizar de forma responsable el programa de actividades establecidas por el tutor externo en ese centro, cuyo informe supondrá el 50% de la nota de las Prácticas externas. Las prácticas finalizarán con la elaboración de una memoria de prácticas que recoja su experiencia y grado de cumplimiento del proyecto y que se entregará al profesor tutor de la UCM cuyo informe supondrá el otro 50% de la nota, en los plazos determinados para ello

La oferta de prácticas cubrirá todos los campos de actuación profesional del máster en diferentes áreas: a) Industrias culturales; b) Industrias editoriales; c) Industrias con desarrollos en la Red; d) Asociaciones y fundaciones culturales; e) Instituciones culturales oficiales y bibliotecas; f) Centros y grupos de investigación; g) Centros de formación; h) Industrias de la lengua.

Las actividades que realizará el estudiante en cualquiera de estos entornos permitirán no solo la comprobación empírica de lo aprendido, sino esencialmente el aprendizaje de técnicas concretas mediante un entrenamiento específico en las condiciones reales de un contexto profesional.

Dichas actividades estarán en relación directa con los contenidos desarrollados en el Máster y responderán a los perfiles polivalentes de los diferentes entornos profesionales digitales recogiendo las orientaciones de los distintos módulos fundamentales y de especialización en que se articula el máster:

ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN Y METADATOS

Comprende las actividades vinculadas con la organización y proceso de textos digitales estructurados con tecnologías de marcado y formalismos de las gramáticas documentales

CIBERCULTURA

Comprende las actividades relacionadas con el reconocimiento e interpretación los fenómenos ligados al desarrollo de la Web 1.0 y de la Web 2.0 a la luz de la teoría de redes sociales y de la gestión cultural, los desafíos de la cibercultura académica, la ecología de medios y transformación en las condiciones de creación, distribución y difusión de los productos de la cibercultura,

TECNOLOGÍAS WEB

Comprende las actividades vinculadas con los procesos de definición, elaboración e implementación de recursos web que permiten construir textos multimedia

EDICIÓN Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICAS

Comprende las actividades relacionadas con la cadena del sector editorial y vinculadas con los procesos de utilización de herramientas de la edición digital

CREACIÓN DIGITAL

Comprende las actividades ligadas con la producción de materiales multimedia en entornos de programación específicos en forma de hipermediaciones, remediaciones y transmediaciones de las textualidades electrónicas

APRENDIZAJE EN LÍNEA

Comprende las actividades vinculadas con el funcionamiento de sistemas y las técnicas de análisis del aprendizaje, así como con la organización y proceso de producción de materiales educativos digitales,

COLECCIONES DIGITALES

Comprende las actividades relacionadas con procesos de definición e implementación de la gestión y desarrollo de proyectos informáticos y textuales en particular, relacionados con los principales modelos de producción y publicación de colecciones digitales

Comprende las actividades relacionadas con procesos de definición e implementación de la gestión y desarrollo de proyectos informáticos y textuales en particular, relacionados con los principales modelos de producción y publicación de colecciones digitales

Todas las tareas serán definidas con el fin de asegurar la relación efectiva entre el alumnado y la realidad profesional en entidades públicas y privadas, de modo que pueda desarrollar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridas en la titulación. A manera de ejemplo, los estudiantes podrán realizar tareas como obtener y organizar información, identificar problemas y elaborar diagnósticos; planificar proyectos textuales en soporte digital; analizar y evaluar colecciones, herramientas, ediciones y documentos digitales y objetos multimedia; realizar funciones de producción y gestión de colecciones, objetos y textos digitales; localizar software; evaluar y seleccionar tecnologías que permitan desarrollar proyectos; elaborar documentación técnica; realizar ediciones electrónicas para distintos dispositivos, cursos en línea para usuarios seleccionados y propuestas de creación digital; participar en la organización de jornadas; elaborar informes; participar en reuniones de concertación, etc,

En aquellos casos en los que los estudiantes residan en otra localidad y realicen las prácticas lejos de la UCM, el seguimiento de las Prácticas externas se podrá realizar mediante reuniones y otros mecanismos de comunicación en línea entre los tutores y mediante tutorías en línea con las herramientas que brinda internet y el Campus Virtual de la UCM.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

El estudiante realizará prácticas en empresas con las que la UCM haya establecido convenios o puedan ser establecidos *ad hoc* en el marco de este Máster. Las prácticas abarcarán ocho semanas en los meses de febrero a junio. Finalizan con la elaboración de una memoria de prácticas que recoja su experiencia y que se entregará al profesor tutor de la UCM en los plazos determinados para ello

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG3 - Analizar sistemáticamente la organización de un proyecto en el ámbito de las letras digitales

CG1 - Aplicar los conocimientos y habilidades especializados para llevar a cabo los procesos informáticos para el tratamiento de textualidades digitales

CG2 - Aplicar las bases tecnológicas requeridas para el manejo de las tecnologías web y la organización de información digital en el ámbito de las letras digitales

CG5 - Usar conocimientos y habilidades avanzadas en informática y tecnologías de la información y comunicaciones en el área de las Filologías y las Humanidades en general

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT2 - Identificar un problema y proponer una solución válida para su resolución

CT1 - Evaluar la validez del trabajo realizado

CT3 - Analizar necesidades para la toma de una decisión

CT4 - Tener conciencia de un compromiso ético y responsable con la sociedad en el trabajo realizado y llevarlo a la práctica

CT5 - Demostrar iniciativa en la generación de nuevas ideas, autoconfianza y espíritu emprendedor en el trabajo realizado

CT6 - Fomentar el trabajo en equipos de carácter multidisciplinar para aportar nuevas soluciones

CT7 - Planificar un trabajo

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE1 - Aplicar conocimientos avanzados a la creación, edición y producción de materiales digitales, incluyendo producción de materiales multimedia y contenidos digitales.

CE2 - Aplicar conocimientos avanzados de métodos y procesos de digitalización del patrimonio textual, métodos, técnica y herramientas de edición digital y literatura digital, con una perspectiva multilingüística.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Resolución de casos prácticos; se trata de que el alumno ponga en práctica lo aprendido para motivar el aprendizaje (menos dirigido) de nuevos contenidos a partir de la necesidad de resolver los casos prácticos reales (o simulados), de forma que se provoque la detección de situaciones relevantes, análisis de información complementaria, toma de decisiones en el escenario planteado, propuesta de soluciones o mejoras de la situación de partida, proyectos personales, fichas críticas de libros o artículos seleccionados, etc.	240	100
Comunicación virtual con el profesor: correo electrónico, foro, sesiones de chat, informaciones de última hora, o tutorías solicitadas con el profesor por vía telemática o telefónica.	10	0
Elaboración de memoria	30	0
Comunicación presencial con el profesor especialmente para el seguimiento del Practicum y TFM	10	100
Elaboración de un blog con entradas semanales donde el estudiante sintetiza la actividad realizada en el marco de las Prácticas	10	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Tutorías específicas: el Campus Virtual permite la tutorización personalizada del alumno. El alumno podrá contactar en cualquier momento con el profesor mediante las herramientas de comunicación síncronas y asíncronas de la plataforma virtual. Asimismo, el profesor realizará el seguimiento del alumno de forma personalizada de manera presencial durante las sesiones presenciales. De esta forma se fomentará la creación de comunidades de aprendizaje

Trabajos autoformativos: la programación será semanal, de forma que, al comienzo de cada asignatura, el alumno conoce el reparto de trabajo y la dedicación recomendada en horas de cada semana del curso, tanto las unidades desarrolladas como los trabajos, eventos, lecturas, etc., para una mejor organización del trabajo, con una explicitación de los objetivos didácticos, una guía para orientar el estudio, los contenidos básicos y opcionales para ampliar el aprendizaje, los ejercicios de autoevaluación y/o actividades virtuales (individuales y/o colaborativas).

Trabajo individual

Trabajo dirigido por el profesor que establece uno o varios itinerarios de aprendizaje,