



## MÁSTER LETRAS DIGITALES

### FICHA DE LA ASIGNATURA

Producción de materiales multimedia

#### Equipo docente

Foto

#### Dr. (6 créditos)

Profesor Asociado

Departamento de Lingüística

Tlf: 91 394

Email:

Página personal:

### Objetivos didácticos

El objetivo de esta asignatura es proporcionar a los estudiantes un conocimiento práctico del manejo de los materiales y de los principales programas para la producción de obras multimedia e interactivas. En esta asignatura aprenderán a producir obras multimedia gracias al manejo de herramientas y programas informáticos para la edición de imágenes digitales, la edición de audio digital, la composición y edición de vídeo digital, así como de tecnologías de creación en entornos de programación específicos para la producción de una variedad de obras que explotan las posibilidades de las textualidades electrónicas y su naturaleza distribuida.

Los objetivos serán:

- Ofrecer a los estudiantes las herramientas básicas para la creación y

<p>transformación de materiales que conformarán sus proyectos multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a realizar obras multimedia que aprovechen las posibilidades de la textualidad electrónica, como son los libros interactivos, de realidad aumentada, las obras locativas, la ficción interactiva y gamificada, o las producciones transmedia. Se contemplarán programas que sean no privativos o tengan un precio razonable.</li> <li>- Formar a los estudiantes para que aprendan a manejar programas de edición, tanto a un nivel básico como intermedio, utilizando la introducción de código.</li> <li>- Aprender a gestionar un proyecto multimedia desde sus fases de concepción, diseño del producto, planificación, preparación de materiales, programación de efectos y montaje final.</li> </ul>
<p><b>Conocimientos y/o destrezas previas recomendadas</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manejo de programas básicos de edición de textos, imagen, vídeo y sonido.</li> <li>- Conocimientos básicos de HTML, Css y Javascript.</li> <li>- No es necesario conocimiento previo de programas de creación digital.</li> </ul>
<p><b>Posibles asignaturas del Máster directamente relacionadas con ésta:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La asignatura de “Cibercultura” ofrecerá una visión general del contexto en el que se insertan las obras de literatura y arte digital y facilitar así su interpretación.</li> <li>- Las asignaturas de “Complementos de Informática” y “Tecnologías web” aportarán la formación básica necesaria para poder manejar código en programas de creación digital.</li> <li>- La asignatura de “Literatura y arte digital” ofrecerá un panorama de la evolución de la literatura y arte digital, mostrando obras canónicas que servirán de ejemplo de las posibilidades creativas de la textualidad electrónica.</li> </ul>
<p><b>Carga de trabajo/estudio prevista por semana para el alumno</b></p>
<p>10-12 horas de dedicación, repartidas entre el visionado de vídeos/presentaciones y el estudio del material docente (40%), el análisis de material adicional (10%), la resolución de casos prácticos y realización de cuestionarios (20%), la comunicación con el tutor y los compañeros (10%), la asistencia a seminarios presenciales (20%) y, en su caso, la resolución de las pruebas de evaluación.</p>
<p><b>Descripción general de la asignatura</b></p>
<p>Esta asignatura ofrecerá al estudiante una perspectiva práctica de las textualidades electrónicas con talleres dedicados a conocer el manejo de distintos programas que permitirán el ejercicio de la escritura digital creativa.</p>
<p><b>Cronograma del curso</b></p>
<p>Semana 1: (A decidir por el profesor)  Semana 2:  Semana 3:  Semana 4:  Semana 5:  Semana 6:  Semana 7:  Semana 8:  Semana 9:  Semana 10:  Semana 11:</p>

Semana 12:										
Semana 13:										
<b>Breve descripción de la Metodología(s) de aprendizaje(s) que se prevé utilizar:</b>										
<p>La asignatura sigue una programación semanal, de forma que el estudiante pueda conocer las distintas actividades a realizar durante esa semana. El estudiante realiza la mayor parte de su actividad fuera del aula: en el Campus Virtual, donde visionará los vídeos explicativos o las presentaciones y puede acceder al material docente.</p> <p>El estudiante trabaja sobre todo el material de forma autónoma. Periódicamente se programan tutorías virtuales a través del Campus Virtual, en las que el estudiante puede plantear sus dudas, al igual que sus compañeros, y recibir orientación/guía para la consecución de las tareas propuestas de forma que el tutor pueda resolverlas y plantear discusiones.</p> <p>La tutorización también se realiza por otros medios, como los foros o el correo interno del curso.</p> <p>Se proponen ejercicios y casos prácticos que el estudiante debe resolver, bien individualmente o en colaboración con compañeros (grupos), y entregar a través del Campus Virtual. Estos ejercicios son comentados y evaluados por el tutor. También se proponen otro tipo de actividades, como cuestionarios de autoevaluación o la participación en los foros.</p> <p>Las sesiones presenciales son teórico-prácticas. Se resumen los conceptos más relevantes y se estudian y debaten los ejercicios y casos prácticos más prototípicos. Estas sesiones incluyen también la realización de pruebas de evaluación.</p> <p>Todo el material docente estará disponible en el Campus Virtual de la UCM.</p>										
<b>Enumeración de las actividades de aprendizaje que se prevén utilizar para las sesiones presenciales:</b>										
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Talleres de resolución de casos prácticos, de puesta en común de cuestiones y dudas complejas y de evaluación.</li> <li>- Presentación de ejemplos.</li> <li>- Fomento de buenas prácticas.</li> <li>- Realización de talleres prácticos de carácter informático.</li> </ul>										
<b>Procedimiento de evaluación</b>										
<table border="0"> <tr> <td>- Evaluación continua</td> <td style="text-align: right;">30%</td> </tr> <tr> <td>- Asistencia a los seminarios presenciales, realización de ejercicios y casos prácticos, participación en foros y tutorías.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>- Controles de autoevaluación</td> <td style="text-align: right;">20%</td> </tr> <tr> <td colspan="2">A realizar al finalizar cada unidad didáctica semanal.</td> </tr> <tr> <td>- Pruebas presenciales</td> <td style="text-align: right;">50%</td> </tr> </table>	- Evaluación continua	30%	- Asistencia a los seminarios presenciales, realización de ejercicios y casos prácticos, participación en foros y tutorías.		- Controles de autoevaluación	20%	A realizar al finalizar cada unidad didáctica semanal.		- Pruebas presenciales	50%
- Evaluación continua	30%									
- Asistencia a los seminarios presenciales, realización de ejercicios y casos prácticos, participación en foros y tutorías.										
- Controles de autoevaluación	20%									
A realizar al finalizar cada unidad didáctica semanal.										
- Pruebas presenciales	50%									
<b>Competencias y destrezas que se desarrollarán</b>										
<p>CG3 - Analizar sistemáticamente la organización de un proyecto en el ámbito de las letras digitales</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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</p>										

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.

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

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.

CE3 - Crear recursos digitales accesibles para personas con alguna discapacidad CE7 - Conocer y saber manejar los mecanismos de organización y descripción de la información en formato digital y de los recursos digitales y en la red

CE12 - Analizar y comparar los contextos antropológicos y sociológicos en el que ubicar los productos culturales de la cibercultura utilizando un vocabulario específico con una perspectiva multicultural

### **Procedimiento para mostrar el progreso del alumno:**

Se utilizará, por un lado, la facilidad del Campus Virtual de la UCM (Moodle 2.6) de mostrar el progreso del estudiante a medida que accede a los recursos y realiza las actividades. El alumno podrá ver su boletín de calificaciones y evaluar su evolución en el curso.

Asimismo, algunas actividades podrán evaluarse por pares para que el alumno reciba retroalimentación de sus compañeros.

### **Mecanismos de comunicación docente**

- Comunicación virtual:

Se utilizarán los foros del Campus Virtual: uno de novedades donde los estudiantes podrán estar al día de los eventos y actividades, más otros para la comunicación entre los propios estudiantes. Para una comunicación más directa e individualizada se utilizará el correo interno del curso en el Campus Virtual.

- Comunicación presencial:

El profesor estará a disposición de los alumnos en su horario de tutorías presenciales. Además de los seminarios presenciales para una comunicación directa.

### **Mecanismos de tutorización virtual:**

-Tutorías virtuales. Se programarán con cierta periodicidad.

-Correo interno del curso en el Campus Virtual para una tutorización individual

### **Mecanismos de contacto**

-Foro de soporte técnico en la asignatura virtual que podrá complementarse cuando sea necesario con sesiones de Videoconferencia. Lo atenderá el profesor de la asignatura.

-Correo electrónico institucional del profesor en caso de que no tenga acceso al campus virtual

-Además el alumno dispone de un servicio de ayuda para las incidencias informáticas de la Universidad en <http://www.ucm.es/ssii/atencion-al-usuario>,y particularmente en SITIO: <https://sitio.ucm.es>

#### **Mecanismos de contacto para quejas y sugerencias de la asignatura:**

-Todo estudiante podrá elevar la queja que desee, en primer lugar, de manera directa, al profesor, y hacerle cuantas sugerencias considere oportunas sobre la asignatura, tanto por vía de correo electrónico/mensaje como por un foro anónimo de “quejas y sugerencias” a tal efecto.

-El alumno se podrá dirigir también al Coordinador del Máster, así como al representante de alumnos.

- El máster dispone de un buzón de quejas y sugerencias en su página web atendido por el Coordinador del máster

#### **Mecanismos para recoger la opinión de los alumnos sobre la asignatura:**

Los estudiantes de la asignatura completarán cuestionarios de evaluación de la calidad de la asignatura, que contendrán preguntas generales para todas las asignaturas del Máster, consensuadas por los profesores y preguntas específicas sobre la asignatura concreta, también validadas por la coordinación del Máster. Los resultados serán analizados y comunicados al Coordinador del Máster, quien propondrá posibles ajustes en caso necesario.

Los estudiantes también participarán en el programa DOCENTIA de la universidad, con el que evaluarán al tutor de la asignatura.

Los estudiantes dispondrán también de un buzón de quejas y sugerencias en el espacio de coordinación del Máster del Campus Virtual, en el que podrán comunicar, si quieren anónimamente, sus opiniones, que serán tenidas en cuenta por la coordinación del Máster.

Los resultados de los procesos de evaluación y las sugerencias de los estudiantes se tendrán en cuenta para revisar los contenidos y los métodos de la asignatura.

#### **Requisitos técnicos especiales (no de campus virtual):**

Esta asignatura no tiene requisitos técnicos especiales, pues todas las herramientas utilizadas son de acceso libre y gratuito.