

Escuela de Doctorado y Estudios de Posgrado

Máster Universitario en Innovación Comunicativa en las Organizaciones

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :

**Técnica y tecnología multimedia
(2022 - 2023)**

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Técnica y tecnología multimedia	Código: 835901103
<ul style="list-style-type: none"> - Centro: Escuela de Doctorado y Estudios de Postgrado - Lugar de impartición: - - Titulación: Máster Universitario en Innovación Comunicativa en las Organizaciones - Plan de Estudios: 2018 (Publicado en 2018-09-19) - Rama de conocimiento: Ciencias Sociales y Jurídicas - Itinerario / Intensificación: - Departamento/s: <ul style="list-style-type: none"> Ingeniería Informática y de Sistemas - Área/s de conocimiento: <ul style="list-style-type: none"> Arquitectura y Tecnología de Computadores Ingeniería de Sistemas y Automática - Curso: 1 - Carácter: Obligatoria - Duración: Primer cuatrimestre - Créditos ECTS: 3,0 - Modalidad de impartición: Presencial - Horario: Enlace al horario - Dirección web de la asignatura: http://www.campusvirtual.ull.es - Idioma: Castellano 	

2. Requisitos para cursar la asignatura

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: CARINA SOLEDAD GONZALEZ GONZALEZ
<ul style="list-style-type: none"> - Grupo: 1
General <ul style="list-style-type: none"> - Nombre: CARINA SOLEDAD - Apellido: GONZALEZ GONZALEZ - Departamento: Ingeniería Informática y de Sistemas - Área de conocimiento: Arquitectura y Tecnología de Computadores
Contacto <ul style="list-style-type: none"> - Teléfono 1: 922318284 - Teléfono 2: - Correo electrónico: cjgonza@ull.es - Correo alternativo: carina.gonzalez@ull.edu.es - Web: https://carinagonzalez.es

Tutorías primer cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	11:30	14:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.023
Todo el cuatrimestre		Jueves	11:30	14:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.023
<p>Observaciones: El despacho puede cambiar debido a la mudanza inminente del profesorado de la ESIT y se podrán concertar citas presenciales y por videoconferencia.. El horario de tutorías es orientativo. Se recomienda concertar cita previa vía email a cgonza@ull.edu.es- Las posibles variaciones se podrán consultar en el aula virtual de la asignatura.</p>						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	11:30	14:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.023
Todo el cuatrimestre		Jueves	11:30	14:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.023
<p>Observaciones: El despacho puede cambiar debido a la mudanza inminente del profesorado de la ESIT y se podrán concertar citas presenciales y por videoconferencia.. El horario de tutorías es orientativo. Se recomienda concertar cita previa vía email a cgonza@ull.edu.es- Las posibles variaciones se podrán consultar en el aula virtual de la asignatura.</p>						
Profesor/a: JOSE LUIS SANCHEZ DE LA ROSA						
- Grupo: 1						

General

- Nombre: **JOSE LUIS**
- Apellido: **SANCHEZ DE LA ROSA**
- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Área de conocimiento: **Ingeniería de Sistemas y Automática**

Contacto

- Teléfono 1: **922845043**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **jsanrosa@ull.es**
- Correo alternativo:
- Web: **<https://sites.google.com/ull.edu.es/joseluissanchezdelarosa/pagina-principal>**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	10:00	13:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.045
Todo el cuatrimestre		Martes	15:00	18:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.045

Observaciones: Las tutorías serán presenciales pero se podrán llevar a cabo de forma no presencial en aquellas asignaturas que imparto totalmente online. En ambos casos el alumno enviará un correo al profesor que creará un evento en el calendar que aparecerá tanto en el calendario del profesor como del alumno y que permitirá una mejor gestión de las citas de tutorías. Cualquier incidencia en las tutorías será comunicada a través de la página:

<https://sites.google.com/ull.edu.es/joseluissanchezdelarosa/pagina-principal/incidencias> y en el campus virtual de las asignaturas que se estén impartiendo en ese momento.

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	17:30	18:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.045

Todo el cuatrimestre		Jueves	17:30	18:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.045
Todo el cuatrimestre		Martes	10:30	12:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.045
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:30	12:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.045

Observaciones: Una vez terminado el periodo lectivo del segundo cuatrimestre y hasta el inicio del curso escolar siguiente el horario de las tutorías será Martes y Jueves de 10:00 a 13:00 Las tutorías serán presenciales pero se podrán llevar a cabo de forma no presencial en aquellas asignaturas que imparto totalmente online. En ambos casos el alumno enviará un correo al profesor que creará un evento en el calendar que aparecerá tanto en el calendario del profesor como del alumno y que permitirá una mejor gestión de las citas de tutorías. Cualquier incidencia en las tutorías será comunicada a través de la página: <https://sites.google.com/ull.edu.es/joseluissanchezdelarosa/pagina-principal/incidencias> y en el campus virtual de las asignaturas que se estén impartiendo en ese momento.

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Comunicación multimedia**
 Perfil profesional:

5. Competencias

Competencias Generales

CG3 - Capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios para lograr objetivos y resolver problemas conjuntamente
CG6 - Capacidad de generar formas innovadoras para comprender la realidad y resolver situaciones o problemas concretos dentro del ejercicio profesional

Competencias Básicas

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

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 Específicas

CE15 - Conocimientos, habilidades y destrezas para comunicar las decisiones de las organizaciones a la sociedad, al mercado y a la propia organización, a través de mensajes informativos y persuasivos presentados de forma atractiva y comprensiva en formatos diferentes (textual, audiovisual y multimedia)

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

Contenidos teóricos:

- Edición avanzada de vídeo y sonido.
- Arquitectura de la Información
- Diseño avanzado de páginas web.
- Creación de aplicaciones y contenidos para dispositivos móviles.
- Nuevas tendencias en Comunicación y cultura digital.

- Prácticas: Edición de vídeo y sonido / prototipo web

Actividades a desarrollar en otro idioma

- Se manejará documentación técnica y materiales audiovisuales en inglés

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

METODOLOGÍAS DOCENTES

Metodologías activas: Aula invertida y gamificación

Lección magistral/método expositivo (presentación o explicación por parte del profesorado)

Clases prácticas (actividades supervisadas por el profesorado)

Trabajo individual y/o grupal (sesiones de trabajo supervisadas en las que los estudiantes trabajan en un objetivo común)

Evaluación (pruebas utilizadas en la evaluación el progreso de los estudiantes)

Tutoría (período de instrucción en el que interactúan profesorado y alumnado con el objetivo de revisar y discutir materiales y

temas presentados en clase).

A continuación se describe el modelo de enseñanza:

1. La asignatura consta de clases teóricas, actividad con ordenadores y actividad en aula virtual.
2. La metodología docente que se seguirá en la asignatura será la de "Flipped Classroom" o "Aula invertida". Esta denominación se debe a la inversión de papeles respecto a las clases magistrales habituales. El profesorado ha elaborado un larga lista de videotutoriales a los que se puede acceder desde el aula y que se encuentran ordenados para una mejor temporización. Los estudiantes deben visualizarlos antes de ir a clase. Se fomenta el aprendizaje activo y participativo por parte del estudiante. Por tanto, se fomentará la interactividad en las clases. Desde el punto de vista metodológico, la visión de aula invertida significa que las habilidades cognitivas de orden inferior (recordar y comprender) se trabajan en casa mientras que las habilidades cognitivas de orden superior (aplicar, analizar, evaluar y crear) se trabajan en clase.
3. El profesorado indicará:
 1. Los videotutoriales que tienen que visualizar antes de las clases.
 2. Sobre qué conceptos tienen que reflexionar.
 3. Aspectos que tienen que traer pensados a clase (pueden ser tanto conceptos teóricos como procedimentales).

Actividades formativas

1. De acuerdo con la metodología docente empleada, previamente los discentes tienen que haber visualizado los tutoriales indicados.

En las clases, el profesorado hará una explicación sobre lo que deben haber visualizado en casa y se abrirá a la participación e intervención de los estudiantes para expresar sus dudas y el "cómo lo aplicarían" a sus actividades.

Las clases no son "puramente teóricas" o "puramente prácticas", ya que mientras el profesor aclara conceptos, el estudiante debe ir comprobándolos y aplicando simultáneamente en el ordenador. Por tanto, tanto en las clases prácticas como teóricas puede haber intervenciones por parte del profesor, así como interacción y práctica por parte de los estudiantes.

2. Cada semana se indicará, por parte de la profesora, los vídeos que se tienen que visualizar, sobre qué conceptos tienen que reflexionar y se resolverán problemas prácticos.
3. El trabajo práctico será grupal para fomentar el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo.
4. Asimismo, se aplicará el aprendizaje basado en proyectos.
5. Estudio autónomo. En la metodología Flipped classroom el estudio autónomo cobra especial importancia, dado que una parte importante se realiza previamente a la clase. Esto facilita que en el caso de una docencia no presencial los discentes puedan tener acceso a la información y gestionar el tiempo de forma personalizada para adquirir dichos conocimientos. Este estudio autónomo requiere, por parte de los alumnos y alumnas: a) La visualización de los tutoriales (u otras fuentes de información) indicados, b) La reflexión sobre los conceptos estudiados, c) La aplicación de dichos conceptos en los proyectos a realizar.
6. Participación activa y asistencia a clase. Con la metodología de aula invertida la participación activa del alumnado es fundamental. Los estudiantes deben acudir a clase con la intención de resolver las dudas que les han surgido al estudiar el material correspondiente con anterioridad a la clase.
7. Se utilizará además la metodología de aprendizaje basado en juegos y gamificación para incentivar la motivación y participación del alumnado en las clases teóricas y de problemas.
8. Realización de exámenes. El sistema de evaluación permite que los alumnos y alumnas superen la asignatura mediante evaluación continua sin tener que presentarse a examen final sobre la totalidad de la misma.

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas	14,00	0,00	14,0	[CB7], [CB6]
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	14,00	0,00	14,0	[CB7], [CB6]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	30,00	30,0	[CE15], [CB10], [CB9], [CB8], [CB7], [CB6], [CG6], [CG3]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	5,00	5,0	[CB7], [CB6]
Estudio/preparación de clases prácticas	0,00	5,00	5,0	[CE15], [CB7], [CB6]
Preparación de exámenes	0,00	5,00	5,0	[CE15], [CB7], [CB6]
Realización de exámenes	1,00	0,00	1,0	[CE15], [CB10], [CB9], [CB8], [CB7], [CB6], [CG6], [CG3]
Asistencia a tutorías	1,00	0,00	1,0	[CB7], [CB6]
Total horas	30,00	45,00	75,00	
		Total ECTS	3,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

Apuntes de la asignatura (accesibles desde el aula virtual).
Manuales de diseño web. Accesibles en: <https://desarrolloweb.com/manuales/>
Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan.

Bibliografía Complementaria

Bruns, A. (2018). *Gatewatching and news curation: Journalism, social media, and the public sphere*. Peter Lang.

Otros Recursos

Videotutoriales disponibles en el aula virtual.

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

De acuerdo con artículo 4.4 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (en adelante, REC), todo el alumnado está sujeto a EVALUACIÓN CONTINUA en primera convocatoria de la asignatura, salvo los casos previstos en los artículos 5.4. y 5.5. La evaluación continua requerirá cumplir los siguientes requisitos:

- Entrega de los trabajos programados del curso en las fechas establecidas. Según establece el artículo 4.7 del REC, se entenderá agotada la convocatoria cuando el alumno o alumna presente actividades cuya ponderación compute, al menos, el 50% de la evaluación continua. Para los trabajos que queden sin entregar, su nota para la evaluación continua será 0.

La EVALUACIÓN CONTINUA constará de las siguientes pruebas:

-En la primera mitad de la asignatura se resolverán casos y problemas relacionados con la edición de sonido y vídeo, ponderados en un 50% de la asignatura.

-En la segunda mitad de la asignatura se llevarán a cabo proyectos de edición web y experiencia de usuario, ponderados en un 50% de la asignatura.

- La nota mínima para aprobar una prueba es de 5.0.

- Los criterios, actividades, competencias y ponderación están recogidos en la tabla de Estrategia Evaluativa.

-Las fechas de entrega de las actividades de cada parte de la asignatura tendrán como plazo límite la fecha indicada en el aula virtual.

- Las fechas de las pruebas se encuentran en el calendario de la asignatura de la guía docente.

Si el estudiante no se presentara a todas las pruebas aparecerá en la convocatoria correspondiente a la evaluación continua como NO PRESENTADO.

Si el estudiante se presenta a todas las pruebas pero suspende alguna de ellas, figurará en acta con la nota mínima de las obtenidas en el conjunto de tareas.

De manera general, en la segunda convocatoria, la asignatura se evaluará por EVALUACIÓN ÚNICA. No obstante, el alumnado que haya concurrido en primera convocatoria por evaluación continua y no haya superado la asignatura, podrá optar por recuperar las actividades de evaluación continua que no se hayan superado en primera convocatoria mediante la entrega de las prácticas correspondientes.

Por tanto, la EVALUACIÓN ÚNICA consiste en la entrega de las mismas prácticas solicitadas en la evaluación continua.

Si el alumnado no ha superado todas las pruebas en la evaluación continua, en la evaluación única sólo deberá presentarse a aquellas que no ha superado, manteniéndose la calificación de cualquiera de las partes hasta la convocatoria de septiembre del mismo curso académico.

CADUCIDAD DE LAS CALIFICACIONES:

No se conservan las calificaciones de un curso académico a otro.

CONSIDERACIÓN FINAL:

En lo no indicado explícitamente en esta guía (evaluación en el caso de copia, etc.) se actuará según lo indicado en el

Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (REC).

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Trabajos y proyectos	[CE15], [CB10], [CB9], [CB8], [CB7], [CB6], [CG6], [CG3]	Capacidad de integración de los conocimientos adquiridos de las diferentes partes de la asignatura en un proyecto. Grado de innovación y transferencia a la rama de profesional	60,00 %
Resolución de casos, ejercicios y problemas	[CE15], [CB7], [CB6]	Grado de aplicación de los conocimientos adquiridos en las herramientas impartidas.	40,00 %

10. Resultados de Aprendizaje

RA15 - Elaborar mensajes informativos y persuasivos, en formato textual, audiovisual y multimedia, que resulten atractivos y comprensibles para los distintos públicos de las organizaciones, con el fin de comunicarles de forma innovadora y efectiva las decisiones de esta.

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

El cronograma se presenta a título estimativo, de modo que el profesorado puede modificar esta planificación temporal si así lo demanda el desarrollo de la asignatura.

La asignatura tiene fundamentalmente dos partes. En la primera parte se verán los conceptos fundamentales de la edición avanzada tanto de vídeo como de webs y se harán trabajos "pequeños" de aprendizaje. En la segunda parte de la asignatura tendrán que aplicar dichos conocimientos a un proyecto final en el que tendrán que desarrollar una web en la que incorporen el vídeo.

Primer cuatrimestre

Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	-Edición avanzada de vídeo y sonido para la web (parte I) -Diseño avanzado de páginas web (parte I)	Clases teóricas y prácticas. Trabajo autónomo.	9.00	15.00	24.00

Semana 2:	-Arquitectura de la Información -Diseño avanzado de páginas web (parte II) -Creación de aplicaciones y contenidos para dispositivos móviles. -Nuevas tendencias en Comunicación y cultura digital.	Clases teóricas y prácticas. Trabajo autónomo.	9.00	15.00	24.00
Semana 3:	-Arquitectura de la Información -Diseño avanzado de páginas web (parte II) -Creación de aplicaciones y contenidos para dispositivos móviles. -Nuevas tendencias en Comunicación y cultura digital.	Clases teóricas y prácticas. Trabajo autónomo.	9.00	10.00	19.00
Semana 16 a 18:	Evaluación	Evaluación y trabajo autónomo del alumno	3.00	5.00	8.00
Total			30.00	45.00	75.00