ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA
EQUIPO DOCENTE
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CONTENIDOS
METODOLOGÍA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Convergencia de contenidos y servicios de comunicación de valor agregados es una asignatura optativa del Módulo formativo I, cuyo objetivo es proporcionar al estudiante los conocimientos básicos para el desarrollo de contenidos multimedia de calidad. Para cumplir este fin, la asignatura está compuesta de tres bloques temáticos. Cada uno de ellos ha sido desarrollado de acuerdo con la metodología específica de la enseñanza a distancia. Es importante remarcar el uso de inglés a nivel medio, ya que *la continua evolución de este campo hace que el material más actualizado pueda encontrarse en dicho idioma..*

En el Bloque Temático 1, *Multimedia e Hipermedia (complementariedad e integración de medios, lenguajes y contenidos comunicativos)*, el estudiante deberá ser capaz de trabajar con diferentes medios (audio, video, hipertexto) e integrarlos, dando con ello lugar a contenidos multimedia amigables y de calidad. El Bloque Temático 2, *Bajo demanda y distribución en dispositivos móviles (webcast: videocast y podcast)*, permitirá mostrar a los estudiantes la distribución de los materiales creados a través de dispositivos móviles (teléfonos, *ipads*). El Bloque Temático 3, *Orientación y participación social (redes sociales)*, aportará las nociones básicas para que el estudiante pueda demostrar una competencia digital suficiente para explorar las principales redes sociales desde un enfoque teórico, reflexivo y práctico.

Imparten la asignatura los profesores:

Manuel- Alonso Castro Gil

Formación académica: Doctor Ingeniero Industrial

Actividad docente/profesional/investigadora: Catedrático de Tecnología Electrónica en la UNED. Experto en Aplicaciones de la Simulación y la Electrónica, y en Tecnología Aplicada en la Enseñanza de la Ingeniería. Es miembro Fellow del Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónica (IEEE) y Presidente de su Sociedad de Educación siendo en 2013 el primer Presidente no Norteamericano. Ha recibido diversos premios, entre otros el Premio al Miembro Distinguido de la Sociedad de Educación del IEEE en 2010, o el Premio al Mérito del Congreso IEEE Educon 2011 (Education Engineering). Es co-editor de la revista electrónica IEEE-RITA y será el co-organizador en 2014 del congreso *Frontiers in Education* en Madrid.

https://www.ieec.uned.es/PersonalDIEEC/Ficha_personal_impres.asp?ID=2

Elio San Cristóbal Ruiz

Formación académica: Doctor en sistemas de ingeniería Eléctrica, Electrónica y de Control Por la Escuela Superior de Ingenieros Industriales de la UNED.

Actividad docente/profesional/investigadora: Profesor ayudante. También posee los títulos de Ingeniero Informático, especialidad en Ingeniería del Software, por la Universidad Pontificia de Salamanca (UPS) e Ingeniero Técnico en Informática de Sistemas por la misma Universidad. Ha realizado diversos cursos, entre ellos están: Experto Universitario en Seguridad y Comercio Electrónico, Experto Universitario en Sistemas de Comunicaciones: Redes Servicios e Infovía, y Especialista Universitario en Internet y sus aplicaciones. Ha

trabajado para el Instituto Universitario de Educación a Distancia de la UNED.

https://www.ieec.uned.es/PersonalDIEEC/ficha_personal.asp?ID=38

Roberto Hernández Berlinches

Formación académica: Doctor en Ciencias

Actividad docente/profesional/investigadora: Profesor Titular de la ETSI Informática y Director de la misma escuela. Docencia en los grados de Ingeniería Informática e Ingeniería de Tecnologías de la Información y en varios másteres EEES. Investigación en Control Robusto

Juan Carlos Lázaro Obensa

Formación académica: Licenciado en Ciencias Físicas

Actividad docente/profesional/investigadora: Profesor Titular de Escuela Universitaria de la ETSI Informática. Docencia en las asignaturas: Redes de Computadoras y Periféricos e Interfaces del grado de Ingeniería Informática, Transmisión de Contenidos Multimedia y Tecnología de los Contenidos Multimedia, del Máster de Comunicaciones, Redes y Gestión de Contenidos. Tutor del C.A. De Madrid desde 1990. Investigación en Tratamiento Digital de Señales para reducción de ruido coherente en señales ecográficas.

Antonio Colmenar

Formación académica: Doctor Ingeniero Industrial e Ingeniero Industrial, especialidad Electrónica y Automática por la ETSII de la UNED e Ingeniero Técnico Industrial por la Escuela Universitaria de Ingeniería Técnica Industrial de la Universidad de Valladolid, especialidad Electricidad, Intensificación Electrónica, Regulación y Automatismos.

Actividad docente/profesional/investigadora: Profesor Titular. Actualmente es Profesor Titular en el área de Ingeniería Eléctrica del Departamento de Ingeniería Eléctrica Electrónica y de Control (DIEEC) de la UNED. Ha sido Profesor Asociado en el Departamento de Tecnología Electrónica en la Universidad Politécnica de Alcalá de Henares y en el DIEEC de la UNED. Es Profesor Titular en excedencia del Cuerpo de Profesores de Educación Secundaria y de Profesores Técnicos de Formación Profesional en las especialidades de Sistemas Electrónicos y Equipos Eléctricos respectivamente. Ha trabajado para la AECI-ICI como experto asesor en el proyecto INTECNA (Nicaragua).

https://www.ieec.uned.es/PersonalDIEEC/ficha_personal.asp?ID=11

Convergencia de contenidos y servicios de comunicación de valor agregados una asignatura optativa del Módulo formativo I, cuyo objetivo es proporcionar al estudiante los conocimientos básicos para el desarrollo de contenidos multimedia de calidad.

Competencias específicas

De manera coherente con respecto a las competencias básicas descritas, se proponen para el Máster las siguientes competencias específicas:

A) Conocimientos disciplinares

1. Conocimiento de los conceptos de multimedia e hipermedia para la creación e innovación

de aplicaciones.

2. Reconocimiento de interfaces amigables.
3. Conocimiento de los errores más comunes de la interfaz, la navegación y la interactividad.
4. Conocimiento de los medios utilizados en la comunicación digital.

B) Competencias profesionales

1. Diseño de contenidos multimedia e hipermedia.
2. Capacitación para evaluar aplicaciones multimedia e hipermedia.
3. Competencia en las herramientas, programas y aplicaciones informáticas específicas para la creación y producción de aplicaciones multimedia e hipermedia.
4. Capacitación para diseñar interfaces digitales en función de los públicos a los que van dirigidas y de los medios en los que será mostrada.
5. Diseño de contenidos didácticos multimedia.

C) Competencias académicas

1. Disposición para relacionar los distintos estudios del máster con las producciones de los medios de comunicación de servicio público.
2. Capacidad para localizar, seleccionar, manejar y sintetizar información bibliográfica y webgráfica.
3. Destreza para manejarse en la plataforma virtual del máster participando activamente en la construcción de su conocimiento.
4. Aptitud para trabajar en grupo, debatir en foros, realizar aulas virtuales y construir documentos colaborativos en wikis, entre otras actividades de aprendizaje.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

La asignatura desarrolla los contenidos tecnológicos desde una base asimilable por cualquier alumno típico admitido en el máster. Los conocimientos técnicos necesarios son los propios de un usuario avanzado de los sistemas informáticos sin necesidad de ser un experto informático.

El perfil ideal de los potenciales estudiantes del Máster es el de aquellos graduados y licenciados de las tres grandes ramas de la comunicación: Periodismo, Comunicación Audiovisual y Publicidad. También para los estudiantes de Humanidades, Sociología, Políticas y de estudios artísticos. Los alumnos procedentes de estudios técnicos ya conocerán parte de los contenidos, pero posiblemente no todos.

La asignatura proporcionará a estos perfiles de estudiantes el complemento tecnológico necesario para una formación integral que les permita un desarrollo profesional

EQUIPO DOCENTE

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

La tutorización se centrará en el uso de la plataforma virtual y se animará a los alumnos para que canalicen a través de ese medio todas las consultas de carácter general.

Se utilizarán las distintas herramientas de seguimiento y evolución de los estudiantes mediante detección de la participación/realización/finalización en las distintas actividades por parte de cada alumno, propias de los entornos virtuales de aprendizaje.

Se mantienen, por supuesto, los canales más tradicionales de tutorización como el correo electrónico o postal o el contacto telefónico directo. No obstante se animará a que estos medios se reserven principalmente para las cuestiones de tipo particular.

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

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 GENERALES

CG1 - Saber usar las herramientas, programas y aplicaciones informáticas específicas para la producción de documentos digitales creativos e innovadores para los medios de servicio público

CG3 - Diseñar contenidos audiovisuales utilizando lenguajes expresivos acordes a los objetivos educativos y de servicio público

CG8 - Capacitación para evaluar aplicaciones multimedia e hipermedia

CG9 - Capacitación para diseñar interfaces digitales en función de los públicos a los que van dirigidas y de los medios en los que será mostrada

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2 - Comprender la evolución histórica y tecnológica de los medios audiovisuales y multimedia de servicio público

CE37 - Diseñar contenidos didácticos audiovisuales y multimedia atendiendo a las

necesidades formativas de la ciudadanía

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1 - Localizar, seleccionar, manejar y sintetizar información bibliográfica y webgráfica

CT2 - Manejarse en la plataforma virtual del máster participando activamente en la construcción de su conocimiento

CT3 - Trabajar en grupo, debatir en foros, realizar aulas virtuales y construir documentos colaborativos en wikis, entre otras actividades de aprendizaje

CT4 - Aplicar los principios éticos y deontológicos a la comunicación audiovisual de servicio público, incluyendo perspectivas de igualdad de género y atención a la discapacidad.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Tras el estudio de esta asignatura el estudiante será capaz de:

- Promover la capacidad de diseño de sistemas, su interrelación con la interfaz de usuario, y los requisitos del mismo, tanto en plataforma *hardware* como en plataforma *software*.
- Evaluar los diferentes sistemas multimedia utilizados en los actuales sistemas de información.
- Adecuar los contenidos multimedia a su distribución dispositivos móviles, WWW, Televisión.
- Identificar las principales redes sociales en internet y conocer los usos más relevantes de las mismas como instrumentos de orientación y participación ciudadana.
- Utilizar las redes sociales como instrumentos de orientación y participación social al servicio de campañas específicas de servicio público.
- Desarrollar competencias comunicativas de gestión de comunidades virtuales en las redes sociales teniendo en cuenta el carácter horizontal y participativo propio de la web 2.0.

CONTENIDOS

Bloque Temático 1, Multimedia e Hipermedia (Integración de medios, lenguajes y contenidos comunicativos)

El estudiante deberá ser capaz de trabajar con diferentes medios (audio, video, hipertexto) e integrarlos, dando con ello lugar a contenidos multimedia amigables y de calidad.

Lenguajes de marcado y lenguajes de script que facilitan la creación de aplicaciones Web multimedia

Bloque Temático 2, Bajo demanda y distribución en dispositivos móviles (webcast: videocast y podcast)

Introducción al envío de audio y vídeo (Videocast y podcast) a través de Internet

Bloque Temático 3, Orientación y participación social (Redes Sociales)

Aportará las nociones básicas para que el estudiante pueda demostrar una competencia digital suficiente para explorar las principales redes sociales desde un enfoque teórico, reflexivo y práctico.

METODOLOGÍA

La metodología docente será la propia de la UNED, focalizada especialmente en la formación colaborativa a través de la plataforma virtual utilizada.

- Dentro de la plataforma virtual se pondrá a disposición de los alumnos, buena parte del material de estudio y/o los enlaces a material complementario.
- Utilización de recursos multimedia para la comunicación de parte de los contenidos.
- Se dispondrá de foros de discusión sobre los distintos temas y apartados considerados en la asignatura.
- Mecanismos de autoevaluación dentro de las capacidades propias de la plataforma.
- Promover el aprendizaje colaborativo entre los alumnos encaminados a la búsqueda y discusión de contenidos y elementos formativos.
- Fomento de la participación mediante la utilización de foros calificados.
- Utilización de recursos colaborativos como una wiki o la elaboración colaborativa de glosarios.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen No hay prueba presencial

CARACTERÍSTICAS DE LA PRUEBA PRESENCIAL Y/O LOS TRABAJOS

Requiere Presencialidad No

Descripción

Trabajo Final

Criterios de evaluación

Ponderación de la prueba presencial y/o los trabajos en la nota final 50%

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC? Si,PEC no presencial

Descripción

Existen dos pruebas presenciales:

La PEC 1 Consiste en la creación de un sitio web multimedia y cuyo valor es del 30%

La PEC 2 Consiste en un trabajo sobre redes sociales 10%

Criterios de evaluación

Ponderación de la PEC en la nota final 40%

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s? Si, no presencial

Descripción

Participación en los foros

Criterios de evaluación

Ponderación en la nota final 10%

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

Nota Final = PEC (40%) + Trabajo Final (50%) + Participación en los foros (10%)

Para Aprobar la asignatura es Obligatorio entregar el trabajo final

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Debido al rápido avance en este campo, se desarrollará material y se ofrecerán recursos de la web. Aun así se adjuntan varias URL de interés:

- HTML5

<https://www.w3.org/html/wg/drafts/html/master/>

- The Cocktail Analysis, Observatorio de Redes Sociales (IV Oleada, Abril 2012):

<https://www.slideshare.net/TCAnalysis/4-oleada-observatorio-de-redes-sociales>

- INTEF, Ministerio de Educación. Monográfico sobre Redes Sociales y Educación. Abril 2012

<https://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1043-redes-sociales?showall=1>

- IREKIA. Guía de usos y estilo en las Redes Sociales del Gobierno Vasco. Abril 2011.

<https://www.irekia.euskadi.net/es/news/6717-guia-usos-estilo-las-redes-sociales-del->

gobierno-vasco

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

A lo largo del curso y debido al rápido avance en este campo, se facilitarán un conjunto de enlaces por bloques. Algunos de ellos serán a materiales en inglés, como por ejemplo la <https://pewinternet.org/topics/Social-Networking.aspx?typeFilter=5>, que hace referencia a informes sobre Social Networking (en inglés).

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Curso virtual

La docencia se centralizará en la plataforma de aprendizaje en línea (*e-Learning*). En ella se proporcionarán los materiales, los trabajos prácticos y demás actividades. El curso virtual debe ser también el principal canal de comunicación tanto entre los estudiantes, como entre estos y el equipo docente.

Dentro del curso virtual se usarán las herramientas propias de un entorno de este tipo: documentos compartidos, acceso condicionado, herramientas de evaluación y autoevaluación, calendarios, foros, etc.

Webconferencia

Se contempla la posibilidad de utilizar un sistema de webconferencia como forma de comunicación bidireccional síncrona con los estudiantes, tal y como se recoge en el modelo metodológico de educación a distancia propio de la UNED.

IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.