

22-23

MÁSTER UNIVERSITARIO EN
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL DE
SERVICIO PÚBLICO

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



INTERFAZ, NAVEGACIÓN E INTERACTIVIDAD DIGITAL

CÓDIGO 24411136

Ambito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el
Código Seguro de Verificación (CSV) en la dirección <https://sede.uned.es/validar>



EEE2A857061A1B6F97DE90C84335D87F

uned

22-23

INTERFAZ, NAVEGACIÓN E
INTERACTIVIDAD DIGITAL
CÓDIGO 24411136

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

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el
"Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



EEE2A857061A1B6F97DE90C84335D87F

Nombre de la asignatura	INTERFAZ, NAVEGACIÓN E INTERACTIVIDAD DIGITAL
Código	24411136
Curso académico	2022/2023
Título en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL DE SERVICIO PÚBLICO
Tipo	
Nº ETCS	0
Horas	0.0
Periodo	SEMESTRE
Idiomas en que se imparte	

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

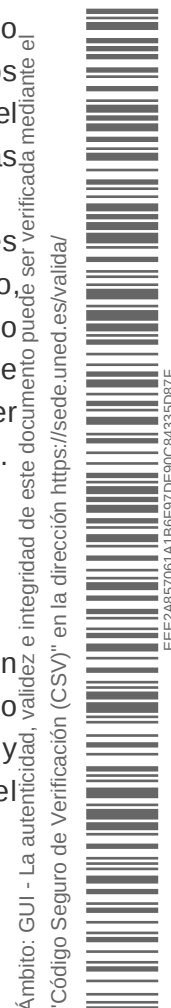
Interfaz, navegación e interactividad digital es una asignatura optativa, de 4 créditos, del MODULO profesional III, Convergencia Creativa y Tratamientos Interactivos de la Información Audiovisual y se impartirá en el primer cuatrimestre.

Las interfaces digitales son omnipresentes en la sociedad actual. La forma de navegar por ellas permite el éxito o el fracaso de una tecnología. La interactividad que podemos conseguir depende en buena medida de un diseño que tenga en cuenta a los usuarios. Actualmente estamos asistiendo a la denominada convergencia de medios. Se está produciendo una convergencia tecnológica y de terminales por la que accedemos a los mismos contenidos y podemos realizar actividades similares desde el teléfono móvil, las Smart TV, las tabletas, los smartphones, así como los ordenadores (de sobremesa o portátiles), sin olvidarse de las videoconsolas... Con todos estos dispositivos, podemos navegar por Internet, mantener conversaciones con otros usuarios alejados en el tiempo y el espacio, podemos comprar productos y servicios, organizarnos en grupos, debatir de temas apasionantes o trabajar desde nuestra casa.

La necesidad de diseñar nuevas interfaces que se adapten a las nuevas tecnologías es continua. Los dispositivos cambian continuamente y con ellos las interfaces. Asimismo, estamos asistiendo a una convergencia de servicios, por la que desde cualquier medio podemos acceder a contenidos situados en cualquier punto del planeta. La conexión de culturas, personas, ideas es más dinámica que nunca. Por todo ello, es necesario saber analizar y diseñar interfaces innovadoras adaptándolos a las necesidades de los usuarios.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

Los conocimientos previos que debe poseer el estudiante que opte por esta asignatura son los correspondientes a un egresado tipo del ámbito de las titulaciones que dan acceso directo al Máster (Licenciatura/Grado en Periodismo, Comunicación Audiovisual y Publicidad) o de quienes tienen otras titulaciones y provienen de los módulos del Complemento Formativo.



EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos
Correo Electrónico
Teléfono
Facultad
Departamento

TIBERIO FELIZ MURIAS
tfeliz@edu.uned.es
91398-7697
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DIDÁCTICA, ORGANIZACIÓN ESCOLAR Y DIDÁCTICAS ESPECIALES

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

Tiberio Feliz Murias:

(+34) 91 398 76 97

Miércoles, de 16.00 a 20.00

tfeliz@edu.uned.es

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

CG4 - Conocimiento de materias básicas y tecnologías, que les capacite para el aprendizaje de nuevos métodos y tecnologías, así como que le dote de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones

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

CG10 - Estudiar la problemática y necesidades de la comunicación digital en los medios de

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



EEE2A857061A1B6F97DE90C84335D87F

servicio público.

CG13 - Capacidad de diseñar, evaluar y aplicar diferentes procedimientos respecto a la recolección, análisis y presentación de información para la descripción y explicación de fenómenos

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1 - Identificar las fases de la producción audiovisual y multimedia

CE4 - Comprender y diferenciar los diferentes enfoques educativos que pueden aplicarse en comunicación de servicio público

CE18 - Analizar, producir y evaluar relatos audiovisuales y multimedia, atendiendo especialmente a sus elementos comunicativos (interfaz, navegación, interactividad, accesibilidad y usabilidad)

CE27 - Identificar y analizar críticamente los modelos de comunicación ciudadana (Tercer Sector) surgidos en el ecosistema informativo del siglo XXI

CE42 - Diseñar estrategias de comunicación basadas en los modelos de participación ciudadana

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

El contenido y las actividades de aprendizaje de esta asignatura se han diseñado para que el estudiante adquiera conocimientos y capacidades en varios campos teóricos, prácticos y aplicados:

1. Analizar y comprender el proceso de transformación de los medios analógicos en digitales y su integración en un nuevo soporte digital y como estos se presentan en diferentes soportes.
2. Identificar las características específicas de los medios digitales. Conjuguar aspectos teóricos (análisis de su influencia social y económica, servicios, etc.) con aspectos prácticos (diseño de documentos digitales propios, uso de los medios más novedosos).
3. Conocer las formas de producción integrada de los medios digitales, su modelo comunicativo y sus posibilidades actuales desde el punto de vista del usuario y el diseñador.
4. Descubrir las posibilidades de interacción entre productores y receptores de los nuevos medios digitales. Saber proponer mejoras en los materiales, diseñar nuevos materiales

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/validar>



EEE2A857061A1B6F97DE90C84335D87F

transmedia adaptados a los diferentes soportes digitales.

5. Reflexionar sobre las transformaciones sociales, culturales y educativas de la integración de medios en los interfaces y pantallas presentes en el ciberespacio.
6. Usar las distintas herramientas virtuales producto de la convergencia de medios de forma crítica valorando su potencial comunicativo. Debatir sobre las ventajas y los problemas que ocasionan para la sociedad del conocimiento.

CONTENIDOS

1. Modelos comunicativos de los documentos digitales.

El primer bloque del programa es introductorio, proporcionará una visión panorámica de los Modelos comunicativos de los documentos digitales, para adquirir una visión global de los mismos.

2. Elementos comunicativos de los documentos digitales: interfaz, navegación e interactividad.

El segundo bloque estudiaremos los diferentes elementos comunicativos presentes en los documentos digitales, dando especial importancia al diseño del interface, la navegación y la interactividad de los mismos.

3. Diseño de Interfaz y tipos de interfaz de usuario. Mapas de navegación digital, Niveles de interactividad digital.

En el tercer bloque estudiaremos la evolución de los diferentes tipos de interfaces según el uso que se le ha dado en el ciberespacio. Asimismo analizaremos los mapas de navegación digital, En la fase de diseño de nuestras aplicaciones debemos proponer el mapa de navegación que va a tener nuestro documento digital. Significa hacer un bosquejo de las conexiones de las distintas áreas de contenido, de las distintas tarjetas de storyboard. Su análisis y posterior desarrollo, teniendo en cuenta las necesidades específicas de cada proyectos. Se estudiarán los niveles de interactividad digital presentes en las diferentes plataformas que estudiaremos.

4. Usabilidad y accesibilidad

En el cuarto bloque se analizarán la usabilidad y la accesibilidad de los interfaces recalcando la necesidad de adaptar la navegación a las necesidades propias de los usuarios.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



EEE2A857061A1B6F97DE90C84335D87F

METODOLOGÍA

Esta asignatura se impartirá con la metodología de enseñanza a distancia propia de la UNED, conjugando el sistema, procedimientos y estructuras que dan soporte a la enseñanza en esta universidad. En el espacio virtual dedicado a la asignatura encontrará una serie de materiales, así como el apartado de preguntas más frecuentes, el calendario y otros documentos con toda la información sobre el funcionamiento de curso. Asimismo, en la página principal, se incluirán unas orientaciones muy precisas para el estudio de cada tema y materiales de índole diversa que le serán de gran ayuda como complemento al estudio.

Además, el curso virtual cuenta con los recursos de las nuevas tecnologías que ofrece la plataforma de la UNED, especialmente los foros.

Asimismo, se le proporciona al alumnado un conjunto de artículos, videos y textos muy actuales sobre la informática ubicua y sus aplicaciones con el fin de poder aplicar este tipo de aprendizaje a un escenario nuevo analizando sus posibilidades y limitaciones.

También se realiza un proceso de práctica de creación, interacción y trabajo colaborativo a través de una serie de materiales online creados expresamente para la asignatura donde el alumnado crea contenidos textuales y multimedia sobre los que debatir conjuntamente en un proceso de conocimiento colaborativo y compartido.

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

No hay examen presencial.

Criterios de evaluación

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

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC?

No

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación de la PEC en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



EEE2A857061A1B6F97DE90C84335D87F

OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

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

Descripción**BLOQUE 1: Modelos comunicativos de los documentos digitales.****Tarea de reflexión. 3 páginas.****BLOQUE 2: Elementos comunicativos de los documentos digitales: interfaz, navegación e interactividad.****01. Creación multimedia de cartel con Glogster o relato con Mydocumenta****02. Líneas de tiempo****BLOQUE 3: Diseño de Interfaz y tipos de interfaz de usuario. Mapas de navegación digital, Niveles de interactividad digital.****Breve análisis. 1 página.****BLOQUE 4: Usabilidad y accesibilidad.****Trabajo de 5 páginas.****Criterios de evaluación**

Comprensión de los conceptos.

Capacidad de análisis técnico aplicado.

Plausibilidad de las propuestas realizadas.

Competencia de elaboración con recursos en abierto.

Ponderación en la nota final

25% cada bloque.

Fecha aproximada de entrega

31/01/2022

Comentarios y observaciones

Septiembre: 15/09/2022

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

BLOQUE 1: Modelos comunicativos de los documentos digitales. 25%

BLOQUE 2: Elementos comunicativos de los documentos digitales: interfaz, navegación e interactividad. 25%

BLOQUE 3: Diseño de Interfaz y tipos de interfaz de usuario. Mapas de navegación digital, Niveles de interactividad digital. 25%

BLOQUE 4: Usabilidad y accesibilidad. 25%

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ISBN(13):9788423413362

Título:NARRATIVAS TRANSMEDIA: CUANDO TODOS LOS MEDIOS CUENTAN

Autor/es:Carlos Alberto Scolari ;

Editorial:: EDICIONES DEUSTO S.A.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/validar>



EEE2A857061A1B6F97DE90C84335D87F

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

En las orientaciones para la preparación de cada bloque temático, el estudiante encontrará las referencias de los títulos recomendados como complementarios cuyo estudio no es obligatorio. En su gran mayoría, se facilitarán estos materiales en el curso virtual o se indicará su disponibilidad en Internet.

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Además, en cada tema, se facilitarán orientaciones precisas, basadas en la bibliografía recomendada (básica y complementaria), acerca de los aspectos en los que el estudiante debe centrar su atención en cada bloque temático y cómo debe plantearse su estudio. Esta información se completará con referencias al **material complementario** que debe consultar para ampliar sus conocimientos: artículos especializados, vídeos seleccionados, artículos de actualidad, etc.; este material se irá incrementando con aportaciones nuevas si se considera necesario para el desarrollo del curso.

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.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



EEE2A857061A1B6F97DE90C84335D87F