



- 1. Còdigo:** 33158      **Nombre:** Investigaci3n aplicada
- 2. Crèdits:** 5,00      **--Teoria:** 2,50      **--Pràcticas:** 2,50      **Caràcter:** Obligatorio
- Titulaci3n:** 2197-MÀSTER UNIVERSITARIO EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA
- M3dulo:** 3-M3dulo de especializaci3n      **Materia:** 6-Metodología Proyectual 2
- Centro:** Unidad de M3steres Universitarios
- 3. Coordinador:** Mart3nez de Pis3n Ram3n, M<sup>a</sup> Jos3
- Departamento:** PINTURA

#### 4. Bibliografía

C3mo se hace una tesis : t3cnicas y procedimientos de estudio, investigaci3n y escritura	Umberto Eco
Relating Theory, Practice and Evaluation in Practitioner Research	Edmonds, Ernest A. ; Candy, Linda
Art practice as research : inquiry in the visual arts	Graeme Sullivan
Thoughts on research degrees in visual arts departments	Burgin, Victor
Is there a doctor in the house? A riposte to Victor Burgin on practice-based arts and audiovisual research	Bell, Desmond
Interdisciplinary Collaboration in Digital Media Arts: A Psychological Perspective on the Production Process	Steinheider, Brigitte ; Legrady, George
Visualizing Research. A guide to the research procces in art and desing	GRAY, C., y MALINS, J.

#### 5. Descripci3n general de la asignatura

Seminario avanzado de metodología de investigaci3n aplicada en el campo de los proyectos multimedia.

Análisis del paradigma: "pràctica artística como investigaci3n" en sus distintas tipologías, y de proyectos aplicados vinculados a I+D+i.

Conocimiento y uso de aplicaciones open source como recursos de investigaci3n para gesti3n de informaci3n y planificaci3n conceptual y temporal del proyecto.

Redacci3n de resultados basado en formatos estàndares internacionales de investigaci3n (comunicaci3n/papers/posters).

Presentaci3n de resultados de investigaci3n en Jornadas y Congresos.

#### 6. Asignaturas previas o simultàneas recomendadas

#### 7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

<u>Competencia</u>	<u>Se trabaja</u>	<u>Punto de control</u>
CE01(E) Conocer las diferentes fases que intervienen en la realizaci3n de un proyecto multimedia.	Sí	No
CG7(G) Conocer y aplicar los estàndares internacionales de investigaci3n para el desarrollo y difusi3n de resultados.	Sí	No
CE11(E) Habilidad para comunicar y difundir proyectos artísticos multimedia.	Sí	No
<u>Competencias transversales</u>	<u>Se trabaja</u>	<u>Punto de control</u>
(04) Innovaci3n, creatividad y emprendimiento	Si	Si

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisici3n de la competencia Participaci3n en las Jornadas de Investigaci3n Aplicada AVM
- Descripci3n detallada de las actividades Elaboraci3n de comunicaciones (papers) para su presentaci3n pùblica en un congreso interno del máster
- Criterios de evaluaci3n

La evaluaci3n tiene 2 fases: 1) Todos los participantes (estudiantes y profesores) son reviewers de las comunicaciones evaluàndolas en base a un formulario modelo. 2) Evaluaci3n de la presentaci3n del paper cuyo criterio principal es el grado de innovaci3n y creatividad en el contenido y la presentaci3n

#### 8. Unidades didàcticas

1. Pràctica artística como investigaci3n
2. El Proceso de investigaci3n - ¿Qu3? ¿Por qu3? ¿C3mo? ¿Y qu3?
3. Revisi3n bibliogràfica y anàlisis de investigaciones referenciales
4. Gesti3n de la informaci3n. Aplicaciones especializadas



## 8. Unidades didácticas

5. Documentación audiovisual del proceso y resultado
6. Realización y presentación de Papers. Participación en las Jornadas de Investigación Aplicada AVM

## 9. Método de enseñanza-aprendizaje

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	2,00	--	--	2,00	--	--	--	4,00	5,00	9,00
2	3,00	--	--	2,00	--	--	--	5,00	5,00	10,00
3	5,00	--	--	3,00	--	--	1,00	9,00	10,00	19,00
4	5,00	--	--	3,00	--	--	--	8,00	10,00	18,00
5	3,00	--	--	5,00	--	--	1,00	9,00	20,00	29,00
6	7,00	--	--	10,00	--	--	1,00	18,00	40,00	58,00
<b>TOTAL HORAS</b>	<b>25,00</b>	--	--	<b>25,00</b>	--	--	<b>3,00</b>	<b>53,00</b>	<b>90,00</b>	<b>143,00</b>

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

## 10. Evaluación

<u>Descripción</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(01) Examen oral	1	30
(12) Coevaluación	1	20
(11) Observación	1	10
(05) Trabajo académico	2	40

Teniendo en cuenta que el 40% de la asignatura se basa en Prácticas de laboratorio y el otro 60% en Teoría de aula, se recomienda que las actividades empleadas contemplen las metodologías activas de aprendizaje apropiadas para el proyecto docente de la asignatura: clases teóricas, clases prácticas, casos, trabajos en grupo, seminarios, debates, presentación en público, prácticas de campo, proyectos, visitas, etc.

Atendiendo a la Normativa de Régimen Académico y de Evaluación del Alumnado, las actividades docentes programadas para el curso se reflejarán en la Guía Docente de la asignatura. Asimismo, también constará el porcentaje mínimo de asistencia exigido.

## 11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	20	
Teoría Seminario	20	
Práctica Aula	20	
Práctica Laboratorio	20	
Práctica Informática	20	
Práctica Campo	20	

Document signat electrònicament per  
Documento firmado electrónicamente por  
Electronically signed document by

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Data/Fecha/Date

21/07/2015

2 / 2

Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació  
Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación  
Original document can be verified by Secure Verification Code

ALUKFEWIR40  
<https://sede.upv.es/eVerificador>

