



1. Código: 35000 **Nombre:** Redacción Científica

2. Créditos: 1,00 **--Teoría:** ,50 **--Prácticas:** ,50 **Carácter:** Obligatorio

Titulación: 2293-Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia

Módulo: 1-Módulo Formación Interdisciplinar **Materia:** 2-Metodología

Centro: Unidad de Másteres Universitarios

3. Coordinador: Martínez de Pisón Ramón, M. José
Departamento: PINTURA

4. Bibliografía

Relating Theory, Practice and Evaluation in Practitioner Research Ernest Edmonds - Linda Candy
Art practice as research : inquiry in the visual arts Sullivan, Graeme
Visualizing research [Recurso electrónico-En línea] : a guide to research process in art and design Gray, Carole - Malins, Julian - Dawsonera (Servicio en línea)

5. Descripción general de la asignatura

Redacción de resultados de investigación basado en formatos estándares internacionales: comunicación, papers, posters.
Presentación de resultados de investigación en Jornadas y Congresos.

6. Conocimientos recomendados

No se solicitan conocimientos previos específicos

7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

Competencia

CG7(GE) Conocer y aplicar los estándares internacionales de investigación para el desarrollo y difusión de resultados.

Competencias transversales

(04) Innovación, creatividad y emprendimiento

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia
Participación en las Jornadas de Investigación Aplicada AVM
- Descripción detallada de las actividades
Elaboración de comunicaciones (papers) para su presentación pública en un congreso interno del máster
- Criterios de evaluación
La evaluación tiene 2 fases: 1) Todos los participantes (estudiantes y profesores) son reviewers de las comunicaciones evaluándolas en base a un formulario modelo. 2) Evaluación de la presentación del paper cuyo criterio principal es el grado de innovación y creatividad en el contenido y la presentación

8. Unidades didácticas

1. Modelos de comunicación en congresos: Short Paper, Full Paper, Poster.
2. Gestión de la información. Aplicaciones especializadas
 1. Revisión bibliográfica o contextual
 2. Normas de citación
3. Jornadas de investigación 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	1,00	--	--	--	--	--	--	1,00	2,00	3,00
2	3,00	--	--	--	--	--	--	3,00	5,00	8,00
3	1,00	--	--	5,00	--	--	3,00	9,00	10,00	19,00
TOTAL HORAS	5,00	--	--	5,00	--	--	3,00	13,00	17,00	30,00

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

Descripción

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





10. Evaluación

Teniendo en cuenta que el 50% de la asignatura se basa en Prácticas de laboratorio y el otro 50% en Teoría de aula, las actividades empleadas contemplan 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	10	
Teoría Seminario	10	
Práctica Aula	20	
Práctica Laboratorio	20	
Práctica Informática	0	
Práctica Campo	0	

