



- 1. Código:** 33146      **Nombre:** Complementos de investigación
- 2. Créditos:** 5,00      **--Teoría:** ,00      **--Prácticas:** 5,00      **Caràcter:** Obligatorio  
**Titulació:** 2197-MÁSTER UNIVERSITARIO EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA  
**Módulo:** 1-Complementos de Investigación      **Materia:** 1-Complementos de investigación  
**Centro:** Unidad de Másteres Universitarios
- 3. Coordinador:** Pastor Aguilar, Marina  
**Departamento:** ESCULTURA

**4. Bibliografía**

Creatividad.	Steve Harrison
Hipertexto 3.0 : la teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización	George P. Landow
Técnicas de investigación en ciencias humanas.	Gemma Muñoz-Alonso López
Mapas conceptuales : una técnica para aprender	Antonio Ontoria Peña
Metodología de la investigación cualitativa	José Ignacio Ruiz Olabuénaga

**5. Descripción general de la asignatura**

Para potenciar la autoformación, aproximar su aprendizaje a la especificidad de la línea de investigación de su Trabajo Final, y como medio para interactuar con el contexto sociocultural del entorno, los estudiantes deben realizar una serie de actividades, organizadas y/o propuestas por el Máster como estrategias de investigación. Estas puede ser del tipo asistencia a conferencias, congresos, prácticas externas y colaboraciones con el sector cultural o proyectos I+D+i.

**6. Asignaturas previas o simultáneas recomendadas**

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

<u>Competencia</u>	<u>Se trabaja</u>	<u>Punto de control</u>
CE02(E) Conocer las teorías estéticas y prácticas artísticas del arte sonoro, arte electrónico y digital.	Sí	No
CE07(E) Capacidad creativa para la resolución de problemas propios del arte multimedia.	Sí	No
CG4(G) Capacidad para integrarse en grupos de trabajo interdisciplinares.	Sí	No
CE15(E) Habilidad en el uso de herramientas de desarrollo colaborativo en red.	Sí	No
CG7(G) Conocer y aplicar los estándares internacionales de investigación para el desarrollo y difusión de resultados.	Sí	No
CE11(E) Habilidad para comunicar y difundir proyectos artísticos multimedia.	Sí	No
CG5(G) Integrar las posibilidades de las TIC en otros modos de producción artística	Sí	No

<u>Competencias transversales</u>	<u>Se trabaja</u>	<u>Punto de control</u>
(10) Conocimiento de problemas contemporáneos	Si	Si
- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia Reflexión, debate y trabajo escrito acerca de las implicaciones y la imbricación en las cuestiones discutidas en la contemporaneidad sobre la investigación y la profesionalización en la realización de productos multimedia contemporáneos		
- Descripción detallada de las actividades Realización de un trabajo escrito sobre un taller o conferencia impartidos por uno de los profesores invitados a la asignatura, en el que se ponga de manifiesto la influencia social y la vinculación profesional de la investigación expuesta, así como los medios de difusión utilizados para dar a conocer la misma, así como las implicaciones en las cuestiones contemporáneas de debate		
- Criterios de evaluación Se evaluará la capacidad de inducción, teniendo en cuenta que en el trabajo se debiera reflejar el paso de una investigación concreta expuesta en la clase a las cuestiones que con carácter general se plantean como debate en la contemporaneidad en torno al uso y la creación relacionada con las tecnologías de la información y la comunicación.		



## 8. Unitats didàctiques

1. Introducció: metodologies creatives i metodologies de investigació
2. Formulació de hipòtesis
3. Buscar i sistematitzar informació. La elaboració de una bibliografia
4. Organització de la informació i confecció de índexs
5. Escritura i desenvolupament de hipòtesis
6. Registre i desenvolupament de proves experimentals
7. Extraer conclusions
8. Estratègies de presentació del treball

## 9. Mètode de ensenyança-aprenentatge

<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	<b>9,00</b>
2	--	--	2,00	2,00	--	--	--	4,00	12,50	<b>16,50</b>
3	--	--	2,00	5,00	--	--	--	7,00	15,00	<b>22,00</b>
4	--	--	2,00	2,00	--	--	--	4,00	12,50	<b>16,50</b>
5	--	--	2,50	2,00	--	--	--	4,50	17,50	<b>22,00</b>
6	--	--	--	15,50	--	--	--	15,50	12,50	<b>28,00</b>
7	--	--	5,00	--	--	--	--	5,00	12,50	<b>17,50</b>
8	--	--	--	6,00	--	--	--	6,00	12,50	<b>18,50</b>
<b>TOTAL HORAS</b>	--	--	<b>15,50</b>	<b>34,50</b>	--	--	--	<b>50,00</b>	<b>100,00</b>	<b>150,00</b>

UD: Unitat Didàctica. TA: Teoria de Aula. SE: Seminario. PA: Pràctica de Aula. PL: Pràctica de Laboratorio. PC: Pràctica de Campo. PI: Pràctica de Informàtica. EVA: Activitats de Evaluació. TP: Treball Presencial. TNP: Treball No Presencial.

## 10. Evaluació

<u>Descripció</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(04) Mapa conceptual	1	20
(11) Observació	1	30
(08) Portafoli	1	20
(07) Diari	1	30

La assignatura se evalua de forma continua basant-se en els resultats de els diferents actes de evaluació i en el registre cotidià de variables ajustades a la consecució de les competències genèriques i específiques. Els criteris emprats en la evaluació constaran en la Guia Docente.

Tenint en compte que el 50% de la assignatura se basa en Pràctiques de laboratori i el altre 50% en Teoria de aula, se recomana que les activitats emprades contemplen les metodologies actives de aprenentatge apropiades per al projecte docent de la assignatura: classes teòriques, classes pràctiques, casos, treballs en grup, seminaris, debats, presentació en públic, pràctiques de camp, projectes, visites, etc.

Atenint a la Normativa de Règim Acadèmic i de Evaluació del Alumnat, les activitats docents programades per al curs se reflectiran en la Guia Docente de la assignatura. Asimismo, també constarà el percentatge mínim de assistència exigida.

## 11. Percentatge màxim de ausència

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoria Aula	20	
Teoria Seminario	20	
Pràctica Aula	20	
Pràctica Laboratorio	20	
Pràctica Informàtica	20	
Pràctica Campo	20	

