



- 1. Còdigo:** 33146 **Nombre:** Complementos de investigación
- 2. Crèdits:** 5,00 **--Teoría:** ,00 **--Pràcticas:** 5,00 **Caràcter:** Obligatorio
Titulació: 2197-MÀSTER UNIVERSITARIO EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA
Mòdulo: 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. Unidades didácticas

1. Introducció: metodologies creatives i metodologies de investigació
2. Formulació de hipòtesis
3. Buscar y sistematizar información. La elaboració de una bibliografía
4. Organización de la información y confección de índices
5. Escritura y desarrollo de hipótesis
6. Registro y desarrollo de pruebas experimentales
7. Extraer conclusiones
8. Estrategias de presentación del trabajo

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

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

<u>Descripción</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(04) Mapa conceptual	1	20
(11) Observación	1	30
(08) Portafolio	1	20
(07) Diario	1	30

La asignatura se evalúa de forma continua basándose en los resultados de los distintos actos de evaluación y en el registro cotidiano de variables ajustadas a la consecución de las competencias genéricas y específicas. Los criterios empleados en la evaluación constarán en la Guía Docente.

Teniendo en cuenta que el 50% de la asignatura se basa en Prácticas de laboratorio y el otro 50% 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	

