

BT04.- Recursos y herramientas para la creación y distribución de contenidos multimedia en educación

Créditos ECTS: 3

1.- DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA, y OBJETIVOS

La asignatura **Recursos y herramientas para la creación y distribución de contenidos multimedia en educación** introduce al alumno en los conceptos básicos multimedia y presenta un conjunto de recursos para la creación y distribución de contenidos a través de la red en el área de la educación. La tecnología ofrece múltiples herramientas para la creación y distribución de este tipo de contenidos en ámbitos educativos.

En esta asignatura se abordan las características de cada tipo de contenido multimedia (texto, audio, imagen y vídeo) y se introducen los métodos y técnicas para su creación y distribución en la red. Se describen las principales características de las herramientas tecnológicas disponibles para la comunidad docente. Las sesiones prácticas conllevan la instalación de paquetes software, el ajuste de dispositivos multimedia hardware, y la utilización de dichas herramientas de forma individual y colaborativa.

Es una asignatura de carácter obligatorio, que se imparte en el 1º ó 2º cuatrimestre del Máster Universitario en Tecnología, Aprendizaje y Educación. La carga lectiva total es de 3 créditos ECTS. La carga de trabajo para el alumno es de 75 horas a lo largo del cuatrimestre, de las cuales 30 son presenciales o de aula y 45 son de trabajo no presencial o fuera del aula.

- Requisitos Previos: no se especifican restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

- Otro tipo de requisitos: los conocimientos básicos previos necesarios para seguir el curso de la asignatura, son los que se adquieren en las asignaturas relacionadas con la Tecnología Educativa.

Los objetivos de la asignatura son los siguientes:

- 1.- Identificar la naturaleza de los diferentes tipos de los contenidos multimedia.
- 2.- Conocer las tecnologías y las metodologías asociadas para la creación y distribución de contenidos multimedia

en la docencia.

3.- Aplicar el conocimiento básico de los sistemas multimedia al mundo de la educación y formación.

4.- Desarrollar de forma colaborativa soluciones a la elaboración de contenidos multimedia, en entornos elearning y presenciales.

5.- Promover nuevas ideas para iniciar proyectos innovadores en este ámbito.

6.- Proveer y debatir artículos relevantes en ámbitos relacionados con las diferentes plataformas de distribución de contenidos multimedia en la educación.

2.- COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Las competencias específicas de la asignatura " Recursos y herramientas para la creación y distribución de contenidos multimedia en la educación" se desarrollan en el contexto de las competencias transversales y generales de la Titulación del Máster Universitario en Tecnología, Aprendizaje y Educación. En particular con las siguientes competencias específicas del bloque tecnológico del Máster:

[CE-BT 1] Conocer los recursos educativos TICs para facilitar un aprendizaje creativo, innovador y eficaz.

[CE-BT 2] Saber utilizar herramientas hardware y software para la generación de contenidos multimedia que enriquezca los contenidos didácticos multicanal de las materias docentes.

[CE-BT 3] Conocer e identificar las tendencias y vanguardia de las TICs orientadas a la enseñanza y aprendizaje para su utilización activa en la formación y educación.

[CE-BT 4] Saber utilizar recursos y herramientas de la red Internet para la creación y gestión de contenidos multimedia en el ámbito de aprendizaje y educación para su incorporación en los procesos formativos.

[CE-BT 5] Conocer las nuevas plataformas de distribución de contenidos y las metodologías didácticas asociadas para motivar un aprendizaje proactivo.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Los resultados del aprendizaje tras haber realizado la asignatura " Recursos y herramientas para la creación y distribución de contenidos multimedia en la educación " se sintetizan en:

- » Ser capaz de identificar la convergencia de los diferentes medios en el aula actual gracias a la digitalización.
- » Conocer y utilizar diferentes formatos de edición multimedia texto.
- » Saber los fundamentos, formatos y repositorios de los contenidos multimedia imagen, así como sus diferentes entornos de edición en la actualidad.
 - » Saber los fundamentos, formatos y repositorios de los contenidos multimedia audio, así como sus diferentes entornos de edición en la actualidad.
 - » Saber los fundamentos, formatos y repositorios de los contenidos multimedia video, así como sus diferentes entornos de edición en la actualidad.
- » Conocer las principales plataformas de distribución de contenidos multimedia en la educación .

3.- CONTENIDOS TEORICO-PRACTICOS

Temario Teórico

- Texto
- Imagen
- Audio
- Video
- Video Lectures
- Producción, Edición y Distribución Multimedia

Temario Práctico

Conjunto de sesiones de ordenador y/o laboratorio que comprenderán los aspectos prácticos del programa teórico de la asignatura, haciendo énfasis en las tutorías, trabajo colaborativo y evaluación.

Se utilizan herramientas software de edición texto, imagen, audio y vídeo y distribución de contenidos multimedia.

4.- TIPOS DE DOCENCIA

Tipo	Horas presenciales	Horas no presenciales	Horas totales
Magistral	15	20	35
P. Ordenador	15	25	40

5.- METODOLOGÍA

Las sesiones presenciales comprenden la explicación de los conceptos propios de la materia y el desarrollo de trabajos teóricos y de aplicación descritos en el temario teórico y práctico de la materia. Los alumnos materializan los conceptos descritos mediante la realización de prácticas guiadas sobre la utilización de las diferentes herramientas.

Las sesiones a distancia se desarrollan principalmente mediante tareas programadas (trabajos asignados a los alumnos que deben realizarlo en formato electrónico y subirlo a la plataforma) y foros temáticos; además se utilizan recursos web y multimedia, notas, blogs y mensajes. Los alumnos durante estas sesiones trabajan individual y colectivamente con la supervisión del profesor.

Los materiales y textos están accesibles al alumno a través la plataforma eGela <http://egela.ehu.es>.

El alumno dispondrá a través de eGela de:

- 1) los documentos relacionados con los contenidos de la asignatura (presentaciones, material complementario, bibliografía y enlaces de interés en Internet)
- 2) Enunciados y Tareas de las sesiones de prácticas de la asignatura.

Los conceptos teóricos son desarrollados en las sesiones presenciales para ser aplicados en las tareas prácticas. Éstas se trabajarán en el aula donde el trabajará inicialmente de forma individual y posteriormente en parejas, utilizando la documentación relativa a estas sesiones (Enunciados y Tareas de las sesiones de prácticas) que está disponible en eGela.

Las sesiones presenciales se realizan en un aula que dispone de pizarra, cañón, pc portátil e internet, y en las prácticas con ordenador se utilizará una sala del centro de cálculo habilitada para tal fin y/o se utilizarán los propios ordenadores portátiles que traen los alumnos.

Las sesiones a distancia se realizan en la modalidad online sobre la plataforma eGela de la universidad.

6.- SISTEMA DE EVALUACION

Herramientas y porcentajes de calificación.-

Portfolio 90%

Participación 10%

- Portfolio: registro en el espacio eGela de las Tareas propuestas. Los alumnos entregarán en la plataforma las memorias correspondientes a las tareas propuestas (la memoria recoge de manera ordenada y clara lo fundamental de la tarea propuesta).

- Participación: Participación en los foros y discusiones de la asignatura, y participación en las sesiones de teoría en el aula.

Podría utilizarse una prueba escrita o una defensa oral en caso de ser necesario para una correcta evaluación en casos especiales.

Al inicio del curso estará a disposición de los estudiantes el cronograma de la asignatura a través de la plataforma eGela (<http://egela.ehu.eus>). Este cronograma incluirá las fechas de entrega de los distintos trabajos y memorias del portfolio del alumno.

Se valorarán las competencias establecidas en la asignatura mediante la aplicación de una serie de procedimientos de calificación a cada tarea práctica propuesta como evaluable.

Las tareas prácticas realizadas representarán el 90% de la calificación final. Para su evaluación se tendrá en cuenta la calidad de los resultados y el portfolio de las prácticas. Esta evaluación es formativa a lo largo de las sesiones de prácticas, con retroalimentación del profesor al alumno con propuestas e indicaciones de mejora específica y personalizada.

Se podrá realizar un examen oral si se considera oportuno para valorar adecuadamente el trabajo realizado, y/o un examen teórico-práctico si el alumno no ha realizado la totalidad de las tareas prácticas de la asignatura.

La participación en los foros y discusiones de la asignatura, y la participación en las sesiones de teoría en el aula presencial representarán el otro 10% de la calificación final. La evaluación es de tipo sumativa.

El alumno obtendrá una calificación numérica entre 0 y

10 por cada actividad evaluable, la cual será ponderada según su peso, a fin de obtener la calificación global de la asignatura.

Para superar la asignatura, el alumno:
Ha de obtener un mínimo de 5 puntos en la evaluación de su portfolio más la evaluación de participación.

7.- MATERIALES DE USO RECOMENDADO

Presentaciones de los temas teóricos de la asignatura.

Presentaciones y enunciados de las tareas de las sesiones prácticas.

El material estará a disposición de los alumnos en la plataforma eGela (<http://egela.ehu.es>)

8.- BIBLIOGRAFÍA

Mancini, Pablo (2007). Simulación, interfaces no lineales y experiencias de aprendizaje. En *Universidad y virtualidad: nuevos escenarios*. Seminario, 18 de junio de 2007, Universidad Pública de Navarra, con Giulio Prisco, Pablo Mancini, Elisa García y David Benito.
http://csie.unavarra.es/universidadsl/eventos_pas.htm

Descarga y conversión de formatos de videos en internet
<http://cajondesastres.wordpress.com/2007/09/12/programas-para-descargar-y-convertir-videos/>

Aspectos Tecnológicos

http://multimedia.ehu.es/waf8c0/VW_Full_EHU_1/M-04/frame.htm

The Virtual Cutter – Guía

<http://video.surfnet.nl/virtualcutter/help/es/help-select-file.html>

Utilización del vídeo en el mundo académico

http://multimedia.ehu.es/waf8c0/VW_Full_EHU_1/M-01/frame.htm

Disciplinas académicas

http://multimedia.ehu.es/waf8c0/VW_Full_EHU_1/M-01/frame.htm

Utilización del vídeo en el mundo académico y disciplinas académicas

http://multimedia.ehu.es/waf8c0/VW_Full_EHU_1/M-03/frame.htm

Modelos de vídeo en el aula

http://multimedia.ehu.es/waf8c0/VW_Full_EHU_1/M-08/frame.htm

Análisis del proceso de grabación, producción, codificación y presentación

http://multimedia.ehu.es/waf8c0/VW_Full_EHU_1/M-09/frame.htm