

MEMORIA DE ASIGNATURAS

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA 2022-23

ASIGNATURA	REA INCLUIDOS (Descripción, formato, características, finalidad)	Satisfacción de los estudiantes con la actividad vinculada al PIE
<p>Planificación y Desarrollo de Proyectos en la Red (3º Curso Grado Periodismo Semipresencial)</p>	<p>En esta asignatura se han creado y publicado recursos educativos abiertos para el total de la materia, con un total de 24 REA, según el detalle siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Formatos de comunicación digital [1.1. Nuevos formatos, nuevos contenidos; 1.2. El actual ecosistema mediático; 1.3. Características de los productos digitales; 1.4. Formatos de comunicación digital] 2. Soportes y medios [2.1. Nuevos soportes y medios; 2.2. Protocolos y sistemas web; 2.3. Lenguajes web; 2.4. Tecnologías móviles] 3. Estrategias y proceso de planificación [3.1. Gestión de proyectos: modelos y esquema profesional; 3.2. Estrategias y técnicas de composición visual; 3.3. Estrategias y técnicas de guionización multimedia; 3.4. Estrategias para la elaboración del Social Media Plan] 4. Diseño centrado en Usuario [4.1. Diseño centrado en Experiencia de Usuario; 4.2. Usabilidad; 4.3. Accesibilidad; 4.4. Estándares web] 5. Estructura de los contenidos digitales [5.1. Arquitectura de la Información; 5.2. Sistemas para la AI; 5.3. Estrategia de planificación web] 6. Desarrollo y operación de proyectos [6.1. Desarrollo de proyectos; 6.2. SEO; 6.3. Técnicas SEO; 6.4. Analítica web] 7. Sistemas, herramientas, aplicaciones y servicios [7.1. Tutorial básico de Shorthand] • Descripción: Cada REA desarrolla un apartado de los 6 temas de los que se compone el curso. Además, se incorpora un REA con un tutorial de 	<p>La valoración de los REA ha sido muy positiva por parte de los estudiantes. Valoran positivamente poder disponer de este contenido de manera previa para poder trabajar con el contenido.</p> <p>Además, consideran que es muy útil poder tener este material como referencia más allá de la finalización del curso, contando con la posibilidad de acceder a él con posterioridad, así como el poder compartirlo con terceros, gracias al tipo de licencia con el que se ofrece.</p> <p>Valoran, además, que el contenido esté muy estructurado y que permita seguir la secuencia de aprendizaje, apoyándose en él, así como la posibilidad de contar con recursos que amplían el contenido básico de la asignatura.</p>

	<p>Shorthand, aplicación que utilizan los estudiantes para desarrollar sus proyectos periodísticos en Red.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formato: Contenido Multimedia que incorpora diferentes tipos de recursos: texto, imagen, vídeo, ilustraciones, etc. • Características: Contenido accesible vía web para visualización y posibilidad de descarga de una versión estática en PDF de cada REA y de todos los temas del curso. • Finalidad: Proporcionar a los estudiantes una colección completa de REA que les permita trabajar mediante la metodología de la clase invertida. 	
ASIGNATURA	REA INCLUIDOS (Descripción, formato, características, finalidad)	Satisfacción de los estudiantes con la actividad vinculada al PIE
<p>Imagen Sintética y Videojuegos – Grado en Comunicación Audiovisual (Fuenlabrada)</p>	<p>En esta asignatura se han generado 6 recursos diferentes que están relacionados con las diferentes entregas en la asignatura:</p> <p>Entrega 0:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Requisitos de la entrega de Propuesta del tema <ul style="list-style-type: none"> ○ Descripción: Presentación que muestra de forma detallada los requisitos que debe tener la entrega “Propuesta del tema del videojuego”. ○ Formato: Presentación interactiva. ○ Características: Recurso interactivo que cuenta con la información necesaria para la entrega correspondiente. ○ Finalidad: Proporcionar una guía de apoyo al estudiante para la entrega correspondiente. • Recurso: Plantilla para entrega de propuesta de tema <ul style="list-style-type: none"> ○ Descripción: Documento de trabajo que contiene de forma estructurada las secciones de contenido que han de completar los estudiantes para la entrega “Propuesta del tema del videojuego”. ○ Formato: Documento Word ○ Características: Documento de trabajo descargable. ○ Finalidad: Proporcionar una plantilla de trabajo que facilite al estudiante la entrega correspondiente. <p>Entrega 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recurso: Requisitos de la entrega del Plan de producción 	<p>Basándonos en la información proporcionada, parece que hay un nivel moderado de entusiasmo por parte de los estudiantes cuando se les explica el concepto de (REA). Sin embargo, consideramos que no se sienten cercanos o conectados ese concepto.</p> <p>En términos prácticos, algunos estudiantes han experimentado la facilidad de uso de los recursos abiertos para diseñar sus proyectos. Sin embargo, dentro del contexto académico regulado, se observa cierta reticencia por parte de los estudiantes a utilizar la plataforma del PIE, quizá porque se trata de algo “institucional”.</p> <p>A pesar de esto, la mayoría de los estudiantes han accedido a compartir sus propios recursos, resultado de la asignatura, de manera abierta. Consideramos que realmente sí que han sido partícipes en el proyecto con la cesión de sus recursos, pero nuestra sensación es que no son conscientes de la importancia de sus opiniones, lo que podría explicar la baja participación en la encuesta de satisfacción al final del curso. Es posible que no se les haya</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Descripción: Presentación que muestra de forma detallada los requisitos que debe tener la entrega “Plan de producción del Videojuego”. ○ Formato: Presentación interactiva ○ Características: Recurso interactivo que cuenta con la información necesaria para la entrega correspondiente. ○ Finalidad: Proporcionar una guía de apoyo al estudiante para la entrega correspondiente. ● Recurso: Planilla para entrega del Plan de producción <ul style="list-style-type: none"> ○ Descripción: Documento de trabajo que contiene de forma estructurada las secciones de contenido que han de completar los estudiantes para la entrega “Plan de producción del Videojuego”. ○ Formato: Documento Word ○ Características: Documento de trabajo descargable. ○ Finalidad: Proporcionar una plantilla de trabajo que facilite al estudiante la entrega correspondiente. <p>Entrega Final:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Recurso: Requisitos de la entrega de diseño del videojuego y del proyecto en GDevelop: <ul style="list-style-type: none"> ○ Descripción: Presentación que muestra de forma detallada los requisitos que debe tener la entrega “Diseño del videojuego y proyecto en GDevelop”. ○ Formato: Presentación interactiva ○ Características: Recurso interactivo que cuenta con la información necesaria para la entrega correspondiente. ○ Finalidad: Proporcionar una guía de apoyo al estudiante para la entrega correspondiente. ● Recurso: Planilla para entrega del documento de diseño del videojuego <ul style="list-style-type: none"> ○ Descripción: Documento de trabajo que contiene de forma estructurada las secciones de contenido que han de completar los estudiantes para la entrega “Diseño del videojuego y proyecto en GDevelop”. ○ Formato: Documento Word ○ Características: Documento de trabajo descargable. ○ Finalidad: Proporcionar una plantilla de trabajo que facilite al estudiante la entrega correspondiente. 	<p>transmitido adecuadamente la importancia de sus opiniones.</p> <p>Su relación con los recursos abiertos se ha establecido más desde la creación de recursos que la utilización de estos. Consideramos que los estudiantes, a pesar de que lo han sido aportando sus recursos, no se han sentido partícipes en el proyecto.</p>
--	--	---

ASIGNATURA	REA INCLUIDOS (Descripción, formato, características, finalidad)	Satisfacción de los estudiantes con la actividad vinculada al PIE
<p>Tecnologías Audiovisuales: Cámara y Sonido - 2° Curso – Doble Grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual (Vicálvaro)</p>	<p>En esta asignatura se han generado una serie de relaciones entre contenidos audiovisuales adaptados para aplicarse a 4 ejercicios evaluables, dos de ellos para elaborarse en las prácticas del aula y los otros dos para realizarlos en casa. En total se han creado 11 recursos propios diferentes y se han reutilizado dos elaborados por otros compañeros docentes. Los recursos están basados en ABP (problemas y proyectos) con seguimiento activo en el aula.</p> <p>Contenido I:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contenido curado: Herramientas web y vídeo. Aplicaciones y herramientas necesarias para el manejo de la cámara. Vídeo de 5 minutos sobre el manejo de la cámara. <p>Contenido II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contenido en Vídeo: 3 Vídeos de 1 a 3 minutos de duración. Resolución de la imagen, muestreo y profundidad de color y cadencia. 1:49 <p>Contenido III:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contenido en Vídeo: Explicación del Triángulo de exposición. Aplicación CameraSim. 25:00 • <p>Ejercicio 1 y 2: Explicación teórica y práctica sobre los contenidos necesarios para la realización de los ejercicios prácticos. 6 clases prácticas. Explicación de la cámara DSRL y técnicas básicas. Profundidad de color y triángulo de exposición. Aplicación DoF table para calcular la profundidad de color.</p> <p>Contenido IV:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contenido en Vídeo: 6 vídeos de 1 a 2 minutos de duración. Enfoque, diafragma, distancia focal, profundidad de campo, velocidad de obturación e ISO: Contenido en Vídeo: 2 vídeos de 2 a 5 minutos. Colaboración de AulaFCCom. Movimientos de cámara y funcionamiento de JVC GY HM850. <p>Ejercicio 3 y 4: Se establecen las bases para que puedan tener las competencias para elaborar los dos ejercicios que se elaboran en grupos de 3 fuera del aula.</p>	<p>En general se nota una predisposición grande para los ejercicios elaborados en el aula, aunque cuando se les plantea participación activa son pocos activos y participativos.</p> <p>El uso de aplicación y recursos didácticos en formatos vídeo o de otro contenido resulta útil para ellos, pero son renuentes a usarlos como material de apoyo o consulta. Fue necesario insistir reiteradas veces que debía usar el contenido propuesto para afianzar contenidos y aprender a utilizarlos.</p> <p>Como resultados fue evidente la tendencia a la imagen en movimiento como medio de expresión, pero sin búsqueda de rigor técnico y poco interés en general.</p> <p>Los ejercicios en vídeos presentaban mucho más nivel expresivo y técnico que los de fotografía.</p> <p>A pesar del rechazo a las herramientas de consultas, de contenidos en texto o vídeo, el alumnado ha expresado su satisfacción con la propuesta educativa.</p>

	<p>En el entorno de conocimiento abierto se facilitaron contenidos en H5P para ayudarles con sus procesos de elaboración fuera del Aula sobre: La cámara: Puesta a punto, La cámara de cine digital y un H5p/documento sobre la labor del ayudante de cámara que sirbiera de enlace entre lo visto en el aula y lo que debían realizar como entregas finales.</p>	
--	---	--

ASIGNATURA	REA INCLUIDOS (Descripción, formato, características, finalidad)	Satisfacción de los estudiantes con la actividad vinculada al PIE
<p>Computer Science Applied to Marketing – 1er Curso - Grado en Marketing – Inglés (Vicálvaro)</p>	<p>En esta asignatura se han generado 2 recursos:</p> <p>Recurso 1: Video tutorial explicativo sobre cómo llevar a cabo los cálculos necesarios para completar el plan de amortización de un contrato de leasing comercial.</p> <ul style="list-style-type: none"> o Descripción: El contrato de leasing es la fórmula que suelen utilizar empresas de todo tipo a la hora de constituir las flotas de vehículos comerciales que utilizará su equipo de ventas. Esta actividad tiene por objeto completar el cuadro de amortización del contrato de leasing utilizado para la constitución de la flota de vehículos del equipo comercial de nuestra empresa. El estudiante, además de calcular la tasa de interés, también debió calcular los valores de todos los conceptos fundamentales para un contrato de leasing de 48 períodos de duración. o Formato: Vídeo o Características: En la actividad se manejaron las siguientes funcionalidades de Microsoft Excel: Referencias absolutas, referencias relativas, funciones financieras, y formatos condicionales. El tiempo estimado para la visualización del vídeo fue de 30 minutos. 	<p>Si bien los estudiantes permanecen, en líneas generales, ajenos al propósito de la actividad, su formato suscita interés.</p> <p>La actividad fue completada de manera mayoritaria por prácticamente todos los alumnos; a pesar de realizarse desde casa y de no tener incidencia directa en la calificación final de la asignatura.</p> <p>Los conocimientos que se esperaba adquirieran los estudiantes en el transcurso de la actividad se asimilaron de manera satisfactoria.</p>

	<ul style="list-style-type: none">o Finalidad: Dotar al estudiante de la base de conocimiento necesario para que este, a posteriori, pudiera realizar los cálculos necesarios para completar el plan de amortización indicado. <p>Recurso 2: Fichero auxiliar facilitado para realizar los cálculos necesarios para completar el cuadro de amortización.</p> <ul style="list-style-type: none">o Descripción: El estudiante debió realizar los cálculos oportunos para completar el cuadro de amortización, aplicando además las opciones de visualización necesarias para ver la evolución de los conceptos de: Intereses por cuota, Capital principal por cuota, Capital pendiente y Capital amortizado en cada momento.o Formato: Hoja de cálculo.o Características: En la actividad se manejaron las siguientes funcionalidades de Microsoft Excel: Referencias absolutas, referencias relativas, funciones financieras, y formatos condicionales. El tiempo estimado para completar la actividad fue de 1 hora.o Finalidad: Proporcionar al estudiante un escenario de trabajo definido y controlado, idéntico al observado en el video tutorial facilitado en el recurso 1.	
--	--	--

ASIGNATURA	REA INCLUIDOS (Descripción, formato, características, finalidad)	Satisfacción de los estudiantes con la actividad vinculada al PIE
<p>Estrategias Creativas en Publicidad – 4º Curso - Grado en Publicidad y Relaciones Públicas (Semipresencial)</p>	<p>En esta asignatura se ha generado un recurso con varios elementos:</p> <p>Contenidos de creatividad publicitaria en medios no convencionales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descripción: documento en el que se definen y explican las fórmulas de comunicación comercial no convencional que, actualmente, utilizan las marcas para dirigirse a sus públicos. • Formato: pdf. • Características: documento informativo descargable. • Finalidad: proporcionar información sobre fórmulas de comunicación comercial utilizadas por los anunciantes sin recurrir a medios convencionales, difundiendo sus mensajes, especialmente, a través de medios propios y ganados. <p>Videoconferencia con casos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descripción: videoconferencia con ejemplos reales de anunciantes que han recurrido a este tipo de fórmulas. • Formato: vídeo. • Características: videoconferencia disponible en TV URJC. • Finalidad: proporcionar ejemplos prácticos sobre los contenidos teóricos de la asignatura. <p>Práctica para aplicar los contenidos teóricos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descripción: adaptar un mensaje publicitario de un anunciante a diferentes herramientas de comunicación de las consideradas no convencionales. • Formato: pdf. • Características: recurso con la información necesaria para realizar la tarea relacionada con las fórmulas de comunicación comercial no convencional. • Finalidad: proporcionar una guía para realizar esta tarea. 	<p>El grupo pertenece a la modalidad online o semipresencial que está acostumbrado a contar con material que el profesorado sube al Aula Virtual, por lo tanto, no siempre diferencian los recursos en abierto con los contenidos que obtienen a través del Aula Virtual.</p> <p>Aun así, de acuerdo con la información obtenido al comenzar el curso, quienes participan en la primera videoconferencia, cuando se explica el proyecto de innovación, muestran su interés por este tipo de contenidos; sin embargo, no está claro que fueran conscientes del valor de estos recursos en abierto o que diferenciasen realmente estos recursos de los contenidos disponibles, habitualmente, en el Aula Virtual de la asignatura.</p>

ASIGNATURA	REA INCLUIDOS (Descripción, formato, características, finalidad)	Satisfacción de los estudiantes con la actividad vinculada al PIE
<p>Diseño y Creación Multimedia – Doble Grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual</p>	<p>Se han incluido recursos de dos tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guías específicas para el conocimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible que han sido objeto de los diferentes proyectos de creación web (relatos multimedia) que los estudiantes han realizado como trabajo grupal. Formato: pdf. • Especificaciones técnicas y formales para el desarrollo del proyecto colectivo (relato interactivo), a realizar por los estudiantes, en formato de trabajo grupal. Formato: pdf. • Plantilla para la elaboración y desarrollo de un espacio web, atendiendo a criterios de diseño centrado en el usuario, usabilidad, accesibilidad y estandarización. Formato: pdf. 	<p>En general inicialmente los estudiantes desconocían el concepto de conocimiento abierto, si bien se mostraron receptivos ante la posibilidad de realizar una actividad de innovación docente.</p> <p>Con el paso de las semanas, fueron tomando el “Entorno de Conocimiento Abierto” como referencia para el desarrollo de la actividad “proyecto colectivo”.</p> <p>En la parte final del proyecto mostraron un interés considerable por las posibilidades de la publicación en abierto, así como por la posibilidad de que sus propios contenidos fuesen también publicados de forma abierta.</p>

ASIGNATURA	REA INCLUIDOS (Descripción, formato, características, finalidad)	Satisfacción de los estudiantes con la actividad vinculada al PIE
<p>Área de Creación de Contenidos Digitales – Máster en Competencia Digital y Pensamiento Computacional (Semipresencial)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad didáctica sobre creación de contenidos educativos digitales; antecedentes históricos y programas institucionales, Destinada principalmente a conocer las políticas educativas y su conceptualización como base para el desarrollo y creación de contenidos. Formato: pdf. • Unidad didáctica sobre propiedad intelectual y licencias en abierto para su aplicación a la creación y uso de contenidos educativos digitales. Formato: pdf. • Unidad didáctica sobre diseño instructivo, elaboración, planificación y desarrollo de las fichas de diseño instructivo. Formato: pd. 	<p>En líneas generales los estudiantes desconocían las principales utilidades del conocimiento abierto.</p> <p>Los estudiantes han mostrado poca iniciativa a la hora de conocer cuáles eran los aspectos más destacados del proyecto de innovación docente.</p> <p>La fase final recogió la participación de algunos estudiantes, si bien la mayoría no reflejó de forma clara su satisfacción e insatisfacción, siendo difícil reconocer su percepción. Se determina que probablemente la modalidad, en este caso semipresencial, haya dificultado la participación del alumnado.</p>