

INTERFAZ, NAVEGACIÓN E INTERACTIVIDAD DIGITAL

Curso 2016/2017

(Código:24411136)

1.PRESENTACIÓN

Interfaz, navegación e interactividad digital es una asignatura optativa, de 4 créditos, del MODULO profesional III, Convergencia Creativa y Tratamientos Interactivos de la Información Audiovisual y se impartirá en el primer cuatrimestre.

Imparte la asignatura el profesor colaborador:

Carlos Busón Buesa

Formación académica: Licenciado en Ciencias Geológicas en la Universidad Complutense de Madrid. Doctor en comunicación y educación en entornos digitales por la UNED, ha ampliado su formación académica con másteres y cursos de especialización.

Actividad docente: Desde 1993 ha trabajado impartiendo cursos para diversos organismos públicos y privados en entornos web, desde 1999 a 2008 fue experto formador de la Comunidad de Madrid en diseño y programación web. Asimismo desde 1995, ha trabajado como profesor de diversos cursos en la UNED de formación del profesorado, enseñanza abierta y títulos propios.

Actividad investigadora: Sus líneas de investigación: Desde 1993 empezó con la programación web desarrollando diversos materiales para centros públicos y privados . Actualmente trabaja en el diseño y desarrollo de nuevos materiales interactivos transmedia para el CEMAV.

2.CONTEXTUALIZACIÓN

Los interfaces digitales son omnipresentes en la sociedad actual, la forma de navegar por ellos permite el éxito o el fracaso de una tecnología. La interactividad que podemos conseguir depende en buena medida de un diseño que tenga en cuenta a los usuarios. En la Sociedad del Conocimiento estamos asistiendo al fenómeno denominado “convergencia de medios”. Se está produciendo una convergencia tecnológica y de terminales por la que desde el teléfono móvil, las Smart TV, los tablets, los smarthphones, así como los ordenadores (de sobremesa o portátiles), sin olvidarse de las videoconsolas... Con todos estos dispositivos podemos navegar por Internet, mantener conversaciones con otros usuarios alejados en el tiempo y el espacio.

La necesidad de diseñar nuevos interfaces que se adapten a las nuevas tecnologías es una necesidad continua. Los dispositivos cambian continuamente y con ellos los interfaces. Asimismo, estamos asistiendo a una convergencia de servicios, por la que desde cualquier medio podemos acceder a contenidos situados en cualquier punto del planeta. La conexión de culturas, personas, ideas es más dinámica que nunca. Por todo ello, es necesario saber analizar y diseñar nuevos interfaces adaptándolos a las necesidades de los usuarios.

Las competencias que pretendemos desarrollar básicamente en esta asignatura son:

Competencias instrumentales

- Capacidad de análisis y síntesis.
- Capacidad de organizar y planificar.
- Conocimientos generales básicos.

Competencias interpersonales

- Capacidad crítica y autocrítica.
- Capacidad de trabajar en equipo y en equipos interdisciplinar.
- Capacidad para comunicarse con expertos de otras áreas.
- Apreciación de la diversidad y multiculturalidad.

Competencias sistémicas

- Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
- Habilidades de investigación.
- Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones.
- Capacidad para generar nuevas ideas.
- Habilidad para trabajar de forma autónoma.
- Diseño y gestión de proyectos.
- Preocupación por la calidad.
- Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad).

Las competencias, tanto genéricas como específicas, de este Máster ofrecen garantías de acuerdo con el Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior (MECES). Concretamente son las siguientes:

1. Garantía de que los estudiantes han demostrado poseer y comprender conocimientos en el área, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
2. Garantía de que los estudiantes son capaces de aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y de que poseen las competencias que suelen demostrarse a través de la elaboración y defensa de proyectos y la resolución de problemas.
3. Garantía de que los estudiantes pueden transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público en el diseño de nuevos materiales.
4. Garantía de que los estudiantes han desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para acometer estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

3.REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

Los conocimientos previos que debe poseer el estudiante que opte por esta asignatura son los correspondientes a un egresado tipo del ámbito de las titulaciones que dan acceso directo al Máster (Licenciatura/Grado en Periodismo, Comunicación Audiovisual y Publicidad), o de quienes tienen otras titulaciones y provienen de los módulos del Complemento Formativo. Además, se espera que el estudiante:

- haya adquirido la suficiente capacidad de análisis, síntesis y comentario crítico en la comprensión de textos especializados como para realizar estudios de posgrado;
- haya adquirido la capacidad de relacionar el conocimiento de la comunicación con otras áreas o disciplinas;
- haya adquirido capacidad para manejar y sintetizar información bibliográfica y para elaborar recensiones;

- haya adquirido un dominio instrumental de informática para que pueda localizar, manejar y aprovechar información bibliográfica u otros materiales, y, sobre todo, para que pueda seguir el presente curso que se imparte únicamente a través de Internet.

4.RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El contenido y las actividades de aprendizaje de esta asignatura se han diseñado para que el estudiante adquiera conocimientos y capacidades en varios campos teóricos, prácticos y aplicados:

1. Analizar y comprender el proceso de transformación de los medios analógicos en digitales y su integración en un nuevo soporte digital y como estos se presentan en diferentes soportes.
2. Identificar las características específicas de los medios digitales. Conjugando aspectos teóricos (análisis de su influencia social y económica, servicios, etc.) con aspectos prácticos (diseño de documentos digitales propios, uso de los medios más novedosos).
3. Conocer las formas de producción integrada de los medios digitales, su modelo comunicativo y sus posibilidades actuales desde el punto de vista del usuario y el diseñador.
4. Descubrir las posibilidades de interacción entre productores y receptores de los nuevos medios digitales. Saber proponer mejoras en los materiales, diseñar nuevos materiales transmedia adaptados a los diferentes soportes digitales.
5. Reflexionar sobre las transformaciones sociales, culturales y educativas de la integración de medios en los interfaces y pantallas presentes en el ciberespacio.
6. Usar las distintas herramientas virtuales producto de la convergencia de medios de forma crítica valorando su potencial comunicativo. Debatir sobre las ventajas y los problemas que ocasionan para la sociedad del conocimiento.

5.CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

El temario de la asignatura consta de seis bloques temáticos, en los que estudiaremos diversos temas que tienen que ver con la materia propuesta. Dichos contenidos se organizan de la manera siguiente:

- Bloque temático 1: Modelos comunicativos de los documentos digitales.
- Bloque temático 2: Elementos comunicativos de los documentos digitales: interfaz, navegación e interactividad.
- Bloque temático 3: Diseño de Interfaz y tipos de interfaz de usuario. Mapas de navegación digital, Niveles de interactividad digital.
- Bloque temático 4: Usabilidad y accesibilidad

El primer bloque del programa es introductorio, proporcionará una visión panorámica de los Modelos comunicativos de los documentos digitales, para adquirir una visión global de los mismos.

El segundo bloque estudiaremos los diferentes elementos comunicativos presentes en los documentos digitales, dando especial importancia al diseño del interface, la navegación y la interactividad de los mismos.

En el tercer bloque estudiaremos la evolución de los diferentes tipos de interfaces según el uso que se le ha dado en el ciberespacio. Asimismo analizaremos los mapas de navegación digital, En la fase de diseño de nuestras aplicaciones debemos proponer el mapa de navegación que va a tener nuestro documento digital. Significa hacer un bosquejo

de las conexiones de las distintas áreas de contenido, de las distintas tarjetas de storyboard. Su análisis y posterior desarrollo, teniendo en cuenta las necesidades específicas de cada proyectos. Se estudiarán los niveles de interactividad digital presentes en las diferentes plataformas que estudiaremos.

En el cuarto bloque se analizarán la usabilidad y la accesibilidad de los interfaces recalcando la necesidad de adaptar la navegación a las necesidades propias de los usuarios.

En la exposición de contenidos, el equipo docente introduce los temas y aporta notas especialmente elaboradas para esta asignatura. Habrá partes de los temas que el estudiante únicamente deberá estudiar los materiales propuestos, lecturas, conferencias, etc. pero que se han incluido en el temario porque ayudan a comprender la asignatura en toda su dimensión y para que tenga una información actualizada de sus aspectos relevantes. En las orientaciones de cada tema, se especificará claramente lo que el estudiante debe estudiar (bibliografía básica) y lo que únicamente debe leer (bibliografía complementaria). El estudio de estos contenidos pretende invitar al estudiante a la reflexión y la crítica de los conocimientos adquiridos, así como a orientar acciones profesionales y educar actitudes.

6.EQUIPO DOCENTE

- [TIBERIO FELIZ MURIAS](#)

7.METODOLOGÍA

Esta asignatura se impartirá con la metodología de enseñanza a distancia propia de la UNED, conjugando el sistema, procedimientos y estructuras que dan soporte a la enseñanza en esta universidad. En el espacio virtual dedicado a la asignatura encontrará una serie de materiales, así como el apartado de preguntas más frecuentes, el calendario y otros documentos con toda la información sobre el funcionamiento de curso. Asimismo, en la página principal, se incluirán unas orientaciones muy precisas para el estudio de cada tema y materiales de índole diversa que le serán de gran ayuda como complemento al estudio.

Además, el curso virtual cuenta con los recursos de las nuevas tecnologías que ofrece la plataforma de la UNED:

- Foro de consultas atendido por el profesor tutor de su Centro Asociado/Campus/Intercampus correspondiente (en el enlace [Tutoría](#) del curso virtual) o el equipo docente.
- Foros temáticos (en el enlace [Foros](#)), que atenderá el equipo docente.
- Foro de consultas generales, atendido por el equipo docente y por el Tutor de Apoyo en Red (TAR).
- Correo electrónico, para responder de forma privada y personalizada, siempre que se considere oportuno.

Asimismo, se le proporciona al alumnado un conjunto de artículos, videos y textos muy actuales sobre la informática ubicua y sus aplicaciones con el fin de poder aplicar este tipo de aprendizaje a un escenario nuevo analizando sus posibilidades y limitaciones.

También se realiza un proceso de práctica de creación, interacción y trabajo colaborativo a través de una serie de materiales online creados expresamente para la asignatura donde el alumnado crea contenidos textuales y multimedia sobre los que debatir conjuntamente en un proceso de conocimiento colaborativo y compartido

8.BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ISBN(13): 9788423413362

Título: NARRATIVAS TRANSMEDIA: CUANDO TODOS LOS MEDIOS CUENTAN

Autor/es: Carlos Alberto Scolari ;

Editorial: : EDICIONES DEUSTO S.A.

Buscarlo en librería virtual UNED

Buscarlo en bibliotecas UNED

Buscarlo en la Biblioteca de Educación

Buscarlo en Catálogo del Patrimonio Bibliográfico

9. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Comentarios y anexos:

En las orientaciones para la preparación de cada bloque temático, el estudiante encontrará las referencias de los títulos recomendados como complementarios cuyo estudio no es obligatorio. En su gran mayoría, se facilitarán estos materiales en el curso virtual o se indicará su disponibilidad en Internet.

10. RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

Además, en cada tema, se facilitarán orientaciones precisas, basadas en la bibliografía recomendada (básica y complementaria), acerca de los aspectos en los que el estudiante debe centrar su atención en cada bloque temático y cómo debe plantearse su estudio.

Esta información se completará con referencias al material complementario que debe consultar para ampliar sus conocimientos: artículos especializados, vídeos seleccionados, artículos de actualidad, etc.; este material se irá incrementando con aportaciones nuevas si se considera necesario para el desarrollo del curso.

11. TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

La tutorización y el seguimiento del aprendizaje son responsabilidad del equipo docente de la sede central.

El modo más eficaz de ponerse en contacto con el equipo docente es a través de la asignatura virtual. Los foros son la herramienta recomendada para exponer cualquier duda; de este modo, el resto de los compañeros también se podrán beneficiar de la información que se proporcione.

Puede comunicarse con el equipo docente a través del correo electrónico o del teléfono (según los horarios abajo anotados).

Datos de contacto:

12. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Los criterios de evaluación que se llevarán a cabo en este módulo son los siguientes:

- Comprensión de los fundamentos teóricos en los que se basa la evolución de las tecnologías digitales de la comunicación.

- Identificación de los principios que rigen el diseño de los interfaces, la navegación y la interactividad presentes en los documentos digitales.
- Asociación del aprendizaje colaborativo con la construcción social del conocimiento.
- Dominio de los elementos de análisis y evaluación de las distintas tecnologías convergentes.

La calificación final del módulo obedecerá a los siguientes porcentajes:

- 50% para evaluar el ensayo y trabajo finales.
- 40% para evaluar la realización de las prácticas.
- 10% para evaluar la participación en Foros y videoclases.

En la participación en los foros y la redacción del Trabajo Final se valorará positivamente la capacidad de síntesis, la precisión terminológica y la exposición ordenada y clara de conocimientos y argumentos.

13.COLABORADORES DOCENTES

Véase equipo docente.