

**TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN**

Código 804633

CARÁCTER	BÁSICA	CURSO	SEGUNDO
ECTS	6	CUATRIMESTRE	2º
MATERIA	TIC		
DEPARTAMENTO	MUSICOLOGÍA		

1. Breve descriptor

La Universidad debe asumir un papel de liderazgo ante los profundos cambios provocados por la transformación digital de la sociedad. En este sentido, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son elementos de vital importancia en la sociedad actual. Han contribuido a las rápidas transformaciones que se han producido en los últimos años, dando lugar a nuevos retos económicos, políticos y sociales. Las TIC han producido un cambio profundo en la manera en que los individuos se comunican e interactúan y, en especial, en las estrategias vinculadas a la divulgación e investigación. Esta asignatura, de carácter instrumental y eminentemente práctica, tiene como objetivos principales el conocimiento, el uso y la aplicación de dichas tecnologías en el ámbito de la educación musical y la investigación musicológica.

2. Resultados del aprendizaje

Al terminar con éxito esta asignatura, los estudiantes serán capaces de:

1. Identificar los principales hitos en la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación, así como sus aplicaciones más significativas en la sociedad actual.
2. Aplicar la terminología tecnológica en la expresión oral y escrita.
3. Utilizar herramientas informáticas para resolver necesidades planteadas dentro de un contexto educativo y/o de investigación musicológica.
4. Analizar las posibles aplicaciones, fortalezas y debilidades de las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito de la disciplina musicológica.
5. Diseñar productos multimedia destinados a la enseñanza y la difusión musical, haciendo un uso creativo de las tecnologías de la información y la comunicación.
6. Justificar la elección de herramientas y recursos *online* concretos, ya sea para su utilización en un contexto educativo o de divulgación, o para la confección de materiales multimedia originales.
7. Valorar la importancia de hacer un uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.

3. Contenidos temáticos

1. Conceptos básicos de las tecnologías de la información y la comunicación.
2. Plataformas para la creación de webs y blogs.
3. La edición musical con *software*. Editor de partituras Finale.
4. Historia de los sistemas de grabación y reproducción.



5. Introducción al audio digital. Editores de audio, estaciones de trabajo de audio (DAW) y secuenciadores MIDI.
6. Soportes de audio analógico.
7. Soportes digitales de audio y codificación perceptual.
8. El podcast como herramienta educativa y de divulgación. Editor de audio Audacity.
9. La grabación como objeto de estudio musicológico: producción musical y *performance studies*.
10. Herramientas *online* de gestión de proyectos. Diagrama de Gantt. Trello.
11. El vídeo educativo y el vídeo divulgativo. Aplicaciones de imagen y vídeo digital. Producción de materiales audiovisuales didácticos: videotutoriales, MOOCs. La *suite* de Adobe.
12. Presentaciones públicas con herramientas audiovisuales. Google Slides. Powerpoint. Canva.
13. Las TIC en la educación: *flipped classroom*, *gamificación*, *e-learning* y *B-learning*. Padlet. Kahoot. Socrative.
14. Las redes sociales del investigador: Academia.edu. Researchgate. Figshare. Mendeley.
15. Las redes sociales y la música. La web del artista. Electronic Press Kit.
16. El *smartphone* como herramienta educativa y de divulgación. Herramientas para el desarrollo de Apps móviles.

4. Competencias

Generales:

CG1. Conocer los procesos básicos del pasado humano, en especial la Historia, la Historia del Arte, la Historia del Pensamiento, la Literatura y las Ciencias Sociales aplicadas a la cultura en general y a la música en particular.

CG3. Comprender los temas más relevantes del mundo de las artes y la cultura y su imbricación en las estructuras e instituciones sociales.

Transversales:

CT1. Fomentar la motivación por la calidad y el compromiso ético con el trabajo.

CT2. Conocer y utilizar las estrategias de comunicación oral y escrita.

CT3. Aplicar herramientas de gestión de la información: recopilación sistemática, organización, selección, análisis, síntesis y presentación.

CT4. Fomentar el trabajo en equipos de carácter multidisciplinar o interdisciplinar, adaptándose a las nuevas situaciones.

CT5. Conocer y utilizar de forma eficiente las nuevas tecnologías de la información y la comunicación aplicables al ámbito de estudio.

CT6. Valorar la iniciativa, la capacidad de planificación, el aprendizaje autónomo y el espíritu emprendedor.

CT7. Promover la sensibilidad hacia los diferentes entornos sociales, culturales y medioambientales prestando especial atención a las cuestiones de género, de medioambiente, a los valores de la paz y la convivencia pacífica y la no discriminación por razones de sexo, raza, religión, opinión o discapacidad.

Específicas:



CE7. Diseñar estrategias para integrar la música en proyectos de carácter interdisciplinar.

CE8. Diseñar estrategias para comparar y asimilar nuevos objetos de estudio musicales a otros semejantes conocidos durante su formación.

5. Actividades docentes

Clases teórico-prácticas.

Talleres de edición de partituras y edición de audio y vídeo.

Dadas las características de esta asignatura, se integrarán actividades prácticas en la mayoría de las sesiones del cuatrimestre.

6. Criterios de evaluación

A) Prácticas individuales (55% de la calificación final)

Edición de partituras (15%): transcripción de dos partituras mediante las cuales el alumno deberá demostrar el dominio de las herramientas principales del editor Finale. Una de las partituras se realizará de forma presencial el día asignado en el calendario para la realización de esta práctica.

Presentación oral (40%): cada alumno deberá realizar de forma individual una presentación oral de diez minutos empleando diferentes plataformas audiovisuales: Google Slides, Powerpoint, Canva, espacios web, vídeos, etc.

B) Prácticas en grupo (30% de la calificación final)

Podcast (15%): Organizados en grupos de 3-4 alumnos se deberá realizar un podcast con las herramientas de grabación y edición de audio de Audacity (u otro editor de audio alternativo que se decida emplear).

Producción audiovisual (15%): Organizados en grupos de 3-4 alumnos se deberá realizar una producción audiovisual empleando como herramientas el editor de imágenes Photoshop, el editor de audio Audacity y el editor de vídeo Premiere (o cualquier otro editor de imagen, audio y vídeo que seleccione el grupo de trabajo).

C) Asistencia a clase y participación activa (15% de la calificación final)

- 0,5: Si se entregan las prácticas dentro de las fechas indicadas en el calendario. En los trabajos en grupo será responsabilidad de todos los miembros del equipo de trabajo que la entrega se realice dentro del plazo señalado.

- 0,5: Si se asiste a un mínimo del 80% de las clases.

- 0,5: Si se participa activamente en clase y en el foro de discusión del campus virtual. En el foro se plantearán temas de debate e hilos relacionados con las dudas sobre los programas informáticos que se den en la asignatura.

6. Cuestiones específicas de la segunda convocatoria

- Aquellos que no superen la asignatura en la primera convocatoria podrán acudir a la segunda convocatoria con la prácticas suspensas o no entregadas.

- La asistencia y participación activa solamente será evaluable en segunda convocatoria en los siguientes casos: alumnos a los que les falta la entrega de algunas de las prácticas y han asistido a un



mínimo del 80% de las clases, y si han participado activamente tanto en el aula como en el foro del campus virtual durante el desarrollo de la asignatura.

- En el caso en el que el alumno deba presentarse a toda la asignatura en segunda convocatoria, deberá realizar una presentación oral (40%) en la fecha oficial del calendario de exámenes y enviar a través del campus virtual en la misma fecha las prácticas correspondientes al editor de partituras Finale (15%), el Podcast (20%) y la producción audiovisual (25%), que deberá realizar en ese caso de manera individual. Deberá enviar además a través del campus el link a la web.

7. Bibliografía básica

ÁVALOS, M. (2016). *TIC: Cómo diseñar un ambiente educativo y tecnológico*. SB Ediciones.

CABERO, J. y JIMÉNEZ, F. (coords.) (2016). *Realidad Aumentada. Tecnología para la formación*. Madrid: Síntesis

CABERO, J. y ROMERO, R. (coords.) (2007). *Diseño y producción de TIC para la formación. Nuevas tecnologías de la información y la comunicación*. Barcelona: UOC.

ESCRIVÁN, J. (2012): *Music Technology*. Cambridge University Press.

FRITH, S., ZAGORSKI-THOMAS, S. (coords.) (2012). *The Art of Record Production: An Introductory Reader for a New Academic Field*. Farnham: Ashgate.

GUTIÉRREZ RIVAS, P., FERNÁNDEZ DELGADO, A. y TABASSO, E. (coords.) (2016). *Humanizar la utilización de las TIC en la educación*. Madrid: Dykinson.

MÁRQUEZ, J.A. y SEMPERE, J.F. (2013). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación musical*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.

McCORMICK, T. y RUMSEY F. (2002). *Introducción al sonido y la grabación*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, RTE.

SAN ANTONIO ÁLVAREZ, F. Y GUTIÉRREZ SÁNCHEZ, M. I. (2017). *Decálogo para crear un PDF accesible*. Disponible online en: [https:// biblioteca.ucm.es/data/cont/docs/60-2017-02-23-DEC%C3%81LOGO%20PARA%20CREAR%20UN%20PDF%20ACCESIBLE_febrero_2017_PUB.pdf](https://biblioteca.ucm.es/data/cont/docs/60-2017-02-23-DEC%C3%81LOGO%20PARA%20CREAR%20UN%20PDF%20ACCESIBLE_febrero_2017_PUB.pdf)