

Producción de Materiales Educativos Digitales

(2019-20)



MASTER LETRAS DIGITALES

Victoria López, 2020

Objetivos

- Proporcionar un conocimiento general sobre:
 - Tecnologías de creación de materiales educativos digitales
 - Videojuegos educativos

Organización

- La asignatura está dividida en dos módulos:
 - **Módulo 1:** Profesora responsable: Victoria López (vlopezlo@ucm.es)
 - Tecnologías en producción de materiales educativos
 - Herramientas offline y online
 - Inclusión de elementos interactivos en materiales educativos
 - Creación de materiales educativos estructurados
 - **Módulo 2:** Profesor responsable: Borja Manero (bmanero@ucm.es)
 - Videojuegos educativos
 - Videojuegos como herramientas educativas
 - Las narrativas no lineales
 - Creación de videojuegos

Tutorías y CV

Victoria López: Despacho 309 Facultad de Informática, miércoles de 11 a 13.00

Borja Manero: Despacho 431 Facultad de Informática, por determinar.

□ **Documentación docente:** Campus Virtual (Moodle)

Planificación Módulo 1

Semana	Sesión presencial viernes
3 de febrero	Sesión en CV
10 de febrero	14-febrero
17 de febrero	Sesión en CV
24 de febrero	27-febrero
3 de marzo	Sesión en CV
10 de marzo	13-marzo

Programa módulo 1

- ✓ **Semana 1:** Introducción: tecnologías y visión global
- ✓ **Semana 2:** Generación automática de documento
- ✓ **Semana 3:** Aspectos avanzados de Markdown
- ✓ **Semana 4:** Elaboración de material on-line
- ✓ **Semana 5:** Diagramas interactivos y repositorios
- ✓ **Semana 6:** Desarrollo de material digital estructurado

Evaluación módulo 1

- Trabajo final (50%)
- Actividades evaluación continua (40%)
 - Resolución prácticas propuestas
- Participación en clase / foros (10%)