

## Memoria de Actividades 2011

**GITE-09026-UA**

**NOMBRE DEL GITE:** INFMAT

**Coordinador:** M<sup>a</sup> JESÚS CASTEL DE HARO

**a) Relación de actividades desarrolladas por el GITE en 2011 (máx. 200 palabras).**

**Reuniones de trabajo:** para la organización y desarrollo de las líneas de actuación el grupo INFMAT se ha reunido de manera formal en 3 ocasiones. Además el grupo mantiene conversaciones periódicas con las que llevan un control continuado de las actividades.

**Actividades en el marco del Mes Cultural de la EPS:**

1º.- “VII Concurso de Programación Lógica”, donde los estudiantes de los grados de Ingeniería Informática y de Multimedia muestran, durante dos días, su habilidad y destreza en el paradigma de la programación lógica usando el lenguaje Prolog.

2º.- “Demostración de Juegos y Realidad Virtual”: presentación y demostración de proyectos de juegos realizados por estudiantes de ingeniería informática de cursos anteriores.

**b) Resultados obtenidos en cada una de las líneas de actuación (enumerar líneas e indicar resultados). (máx. 1000 palabras).**

**1.- Incorporación de tecnología en el proceso de enseñanza/aprendizaje.**

**1.1.- Uso herramientas de virtualización (Campus Virtual, Moodle...):** el Campus Virtual y la plataforma moodle son las herramientas virtuales básicas de difusión de contenidos y de interacción con el estudiante que utiliza INFMAT.

Acciones dentro de dicho entorno:

- Atención al alumno, por parte de todos los profesores, mediante la herramienta de las Tutorías virtuales.
- Publicación de los materiales necesarios para el seguimiento de la asignatura (presentaciones de teoría y prácticas, enunciados de prácticas, ejercicios propuestos y resueltos, exámenes resueltos, calificaciones...).
- Publicación de elementos bibliográficos básicos y complementarios.
- Publicación de enlaces relevantes para el estudio de la asignatura.
- Pruebas objetivas (examinadores) para autoevaluación de teoría y de prácticas.
- Programación de sesiones docentes unidas a la agenda del estudiante para facilitar el trabajo en el caso de que se produzca alguna ausencia.
- Propuesta de debates sobre algún asunto relevante en la asignatura.
- Publicación de preguntas frecuentes relativas a dudas sobre aspectos teóricos y prácticos.

**1.2.- Tutorías virtuales:** herramienta fundamental del profesorado para la interacción con el alumnado. Sólo durante el primer semestre del curso 2010-2011 se computaron alrededor de 1800 tutorías, que sumadas a las del segundo cuatrimestre rebasan las 3500. Todas ellas fueron contestadas dentro de los plazos previstos por el Campus Virtual para las respuestas a las mismas. Además, aunque en menor número, se atiende a tutorías realizadas a través del email del profesor, en este sentido tenemos, aproximadamente, unas 200 tutorías.

**1.3.- Blogs:** contenidos relacionados con el grupo INFMAT.

**1.4.- Wiki.** La asignatura: Matemáticas-1 del Grado en Ingeniería Multimedia dispone de una wiki (<http://mi.ingenieriamultimedia.org>) en la se lleva a cabo una iteración docente y en la cual se ha creado un entorno para que cualquier alumno participe en la creación de apuntes, ejercicios y demás tareas propuestas por los profesores.

**1.5.- Videoconferencia**

**1.6.- Videostreaming:** se está preparando material para realizar grabaciones de diversos eventos vinculados a la docencia llevados a cabo por las asignaturas vinculadas a INFMAT (charlas, conferencias, actividades y reuniones del grupo).

**1.7.- OCW-UA:** algunas asignaturas del grupo INFMAT tienen materiales en RUA con:

- Presentaciones de cada tema, incluyendo bibliografía.
- Trabajos prácticos resueltos.



- Ejercicios resueltos en clase.

**1.8.- Otras innovaciones:** las asignaturas relativas a INFMAT disponen de una Web propia que contiene información general: profesores, grupos, horarios, normas, metodología y evaluación de la asignatura. Otras innovaciones:

- Web de recursos didácticos sobre lógica, llamada "ilógica", que dispone de documentos y material atrayente para cualquier persona interesada en la materia de lógica;
- Web creada para el seguimiento y realización de actividades y eventos relacionados con la programación lógica (como los Concursos de Programación Lógica).
- Simulador desarrollado en Java para simular algoritmos gráficos.
- Uso de computador y cañón para el desarrollo y explicación de los contenidos teóricos y prácticos de las sesiones de la asignatura
- Sistema on-line de control de prácticas.

## 2.- Generación de contenidos didácticos digitales:

**2.1.- Grabación de videos y 2.2 Grabación de audio:** actualmente se están preparando retransmisiones de conferencias.

**2.3. Generación de gráficas animadas y 2.4.- Generación de presentaciones:** tanto en las sesiones de teoría como de prácticas se dispone de presentaciones (.ppt) y en su caso, si su contenido lo requiere, se generan gráficas animadas.

**2.5.- Textos digitales:** en algunas asignaturas se dispone de textos digitales gratuitos publicados on-line a través del Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alicante.

### 2.6.- Otras innovaciones.

## 3. Generación de recursos digitales interactivos:

### 3.1.- Laboratorios virtuales

### 3.2.- Laboratorios remotos

### 3.3.- Simulaciones interactivas:

- Demos de ejemplos de juegos en clase.

**3.4.- Otras:** el software de la mayoría de las asignaturas que imparten los miembros de la red está disponible en el Aula Virtual de la Universidad de Alicante y los laboratorios ubicuos de la EPS. Estas herramientas se utilizan para que el alumnado realice parte de sus actividades no presenciales.

## 4. b-Learning.

## 5.- Incorporación de software libre en la docencia (Scilab, OpenInventor...)

- Desarrollo de software multilingüe para el autoaprendizaje en distintas asignaturas.
- Web RedmineI3A, como conjunto de herramientas para la gestión de un proyecto por parte de un grupo de alumnos (control de versiones, repositorio, lista de correo, wiki, documentos, noticias,...) y el seguimiento de dicho proyecto por parte de los profesores.
- POV-Ray, programa de modelado y rendering 3D, [www.povray.org](http://www.povray.org)
- VirtualDub, programa de edición de Vídeo, [www.virtualdub.org](http://www.virtualdub.org)
- Open Office, para la exposición y publicación de materiales de las asignaturas (presentaciones de clases, documentos,...)

## 6.- Otras innovaciones no contempladas.

- Monitorización en tiempo real: control de trabajos de alumnos por sistema on-line de prácticas y herramienta RedmineI3A.

c) **Publicaciones realizadas durante la convocatoria actual en los que se ha incluido la referencia al GITE (indicar título, autores, identificación de la publicación, ISBN, ISSN, número de revista y número de páginas).**

→ **Título:** "Matemáticas-1, del Grado en Ingeniería Multimedia, nuevo "fichaje" de la evaluación continua"

**Autores:** María Jesús Castel De Haro, Carlos J. Villagrà Arnedo.

**Publicación:** **Capítulo** – IX Jornadas Redes de Docencia Universitaria, ICE

**ISBN:** Pendiente de publicar

**Nº revista:**Nº **páginas:** Año: 2011