

## GUÍA DOCENTE 2024-2025

### DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

<b>ASIGNATURA:</b>	Producción en Nuevos Medios y Formatos
<b>PLAN DE ESTUDIOS:</b>	Comunicación Audiovisual
<b>FACULTAD:</b>	Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	Obligatoria
<b>ECTS:</b>	6
<b>CURSO:</b>	Tercero
<b>SEMESTRE:</b>	Segundo
<b>IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:</b>	Castellano
<b>PROFESORADO:</b>	Gerardo Revilla
<b>DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:</b>	Gerardo.revilla@uneatlantico.es

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

<b>REQUISITOS PREVIOS:</b>
No aplica.
<b>CONTENIDOS:</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción a la Producción Audiovisual en Nuevos Medios             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Producción en medios convencionales</li> <li>1.2. Características y ventajas de los nuevos medios frente a los tradicionales</li> <li>1.3. Evolución de los medios tradicionales hacia los nuevos formatos</li> </ol> </li> <li>2. Ecosistema Digital y Plataformas de Distribución             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Redes sociales como espacios de producción audiovisual</li> <li>2.2. Video on Demand (VoD)</li> <li>2.3. Streaming</li> <li>2.4. Podcasting</li> <li>2.5. Plataformas emergentes y nichos de contenido</li> </ol> </li> </ol>

3. Tendencias de comunicación
  - 3.1. Convergencia Multimedia
  - 3.2. Narrativa Transmedia
  - 3.3. Contenidos Interactivos
  - 3.4. Contenidos virales
  - 3.5. Contenidos Comerciales y Promocionales
  - 3.6. Contenidos hipertextuales
  - 3.7. Nuevos formatos de entretenimiento
  - 3.8. Contenidos Educativos
  - 3.9. Tendencias en Ficción
  - 3.10. Periódicos en redes sociales
4. Estrategias de Monetización
  - 4.1. Estrategias de Monetización para Creadores de Contenido
  - 4.2. Aplicación de Métricas y Analíticas para Evaluar Impacto y Alcance
5. Elaboración de contenidos para redes y nuevas plataformas
  - 5.1. Elaboración de un Caso práctico
  - 5.2. Herramientas
6. Tecnologías Emergentes

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CG3. Capacidad para crear y comunicar mensajes a públicos diversos.
- CG4. Capacidad para aplicar sus conocimientos en propuestas innovadoras.
- CG5. Capacidad para emprender iniciativas con autonomía.
- CG6. Capacidad para asumir un compromiso ético en la práctica profesional.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CE16. Conocer y aplicar técnicas del lenguaje y narrativa audiovisual, en el diseño, planificación y gestión de diferentes soportes y en nuevos medios.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

- Identificar modelos y técnicas actuales de producción audiovisual en nuevos medios y soportes.
- Desarrollar propuestas audiovisuales a partir del conocimiento de las nuevas tecnologías.

- Conocer el proceso de diseño y gestión de nuevos soportes y medios audiovisuales.
- Desarrollar procesos nuevos de convergencia entre medios.
- Reconocer las tendencias de creación audiovisual en entornos digitales y móviles.
- Analizar la evolución de las técnicas del lenguaje y narrativa audiovisual en el ámbito digital.
- Elaborar productos multimedia.

## METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

### METODOLOGÍAS DOCENTES:

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- Método expositivo
- Resolución de ejercicios
- Aprendizaje orientado a Proyectos
- Aprendizaje cooperativo / Trabajo en grupos
- Trabajo autónomo

### ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno participará en las siguientes actividades formativas:

Actividades formativas		Horas
Actividades dirigidas	Clases expositivas	7,5
	Clases prácticas	15
	Seminarios y talleres	15
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades	7,5
	Tutorías (individual / en grupo)	7,5
Actividades autónomas	Preparación de clases	15
	Estudio personal y lecturas	30
	Elaboración de trabajos	30
	Trabajo individual en el campus virtual	15
Actividades de evaluación	Actividades de evaluación	7,5

El primer día de clase, el profesor/a proporcionará información más detallada al respecto.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

### CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

Actividades de evaluación		Ponderación
Evaluación continua	Prueba teórico-práctica parcial	25 %
	Proyecto de investigación	25%
Evaluación final	Examen teórico-práctico final	50 %

La calificación del instrumento de la evaluación final (tanto de la convocatoria ordinaria como de la extraordinaria, según corresponda) **no podrá ser inferior, en ningún caso, a 4,0 puntos** (escala 0 a 10) para aprobar la asignatura y consecuentemente poder realizar el cálculo de porcentajes en la calificación final.

#### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltese el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de una prueba teórico-práctica con un valor del 50% de la nota final de la asignatura. El resto de la nota se complementará con la calificación obtenida en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

#### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Las siguientes referencias son de consulta obligatoria:

- ALBERICH, Jordi & ROIG, Antoni (Coords.) (2005). *Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. Barcelona: Editorial UOC.

#### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Las siguientes referencias no se consideran de consulta obligatoria, pero su lectura es muy recomendable para aquellos estudiantes que quieran profundizar en los temas que se abordan en la asignatura.

- CASACUBERTA, David (2003). *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*. Barcelona: Gedisa.
- TUBELLA, I. et al. (2008). *Internet y Televisión: la guerra de las pantallas*. Barcelona: Editorial Ariel.
- SEGARAN, T. (2008). *Inteligencia Colectiva: Desarrollo de aplicaciones Web 2.0*. Anaya Multimedia – O'Reilly.

#### WEBS DE REFERENCIA:

No aplica

#### OTRAS FUENTES DE CONCIERTO

No aplica