Universidad Europea del Atlántico

GUÍA DOCENTE 2026-2027

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Aplicaciones Multimedia en la creación publicitaria
PLAN DE ESTUDIOS:	Grado en Publicidad y Relaciones Públicas
FACULTAD:	Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Obligatoria
ECTS:	6
CURSO:	Segundo
SEMESTRE:	Segundo
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	Castellano
PROFESORADO:	Adriana del Val Ruiz
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	adriana.delval@uneatlantico.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS PREVIOS:

No aplica

CONTENIDOS:

- TEMA 1. Narrativas digitales

  1.1. Introducción a las narrativas digitales
  1.2. Tecnologías y retos inmersivos
  1.3. Transmedia

- TEMA 2. Nuevos géneros y formatos

2.1. Novelas Visuales, Juegos de Rol, LARP
2.2. Nuevos escenarios creativos: teatro transmedia y creación colaborativa
2.3. Universos sonoros

- TEMA 3. El documental interactivo

3.1. Análisis del formato del webdoc
3.2. Creación y diseño
3.3. Realización y postproducción

- TEMA 4. Fronteras entre la ficción y No ficción

4.1. En las fronteras de la ficción
4.2. Tecnologías emergentes: ChatGPT y la creación IA frente al periodismo

4.3. Ciudadab@s cíborg

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CG1 - Capacidad para reconocer, analizar e interpretar diversos procesos de comunicación.
- CG3 - Capacidad para crear y comunicar mensajes a públicos diversos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Que los alumnos sean capaces de:

- CE16.- Conocer diversas aplicaciones multimedia disponibles en la actualidad para el soporte de actividades publicitarias.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

En esta asignatura se espera que los alumnos alcancen los siguientes resultados de aprendizaje:

- Conocer los fundamentos y antecedentes del lenguaje multimedia en el campo publicitario.
- Identificar las características y usos del lenguaje multimedia aplicados al campo de la publicidad.

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
- Aprendizaje basado en problemas
- 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	10.5
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades	15
Actividades autónomas	Preparación de clases	22,5
	Estudio personal y lecturas	45
	Elaboración de trabajos (individual / en grupo)	22,5
	Trabajo en campus virtual	4,5

Actividades evaluación	Actividades de evaluación	7,5

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

En cumplimiento con las medidas institucionales de garantía de la calidad académica y trazabilidad de la autoría, se destinará un mínimo del 10 % de las horas lectivas de la asignatura a la realización, supervisión y seguimiento de trabajos, actividades prácticas u otras actividades evaluables que requieran evidencias del proceso de aprendizaje del estudiantado.

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	Trabajo individual	10%
	Trabajo en grupo	20%
	Examen parcial	30%
Evaluación final	Prueba final teórico-práctica	40%

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 40% 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.

RÉGIMEN DE USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LAS ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Esta asignatura se rige por el Protocolo de Medidas para Garantizar la Calidad y la Integridad Académicas de UNEATLANTICO, en lo relativo al uso de herramientas de inteligencia artificial en actividades académicas y evaluativas.

Para cada actividad de evaluación, el régimen de uso de IA aplicable y el sistema de trazabilidad de autoría requerido se especificarán expresamente en el enunciado correspondiente a dicha actividad.

El incumplimiento de las condiciones establecidas en el enunciado de la actividad de evaluación dará lugar a la aplicación del régimen de sanciones previsto en el Reglamento Académico del Alumno.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Las siguientes referencias son de consulta obligatoria:

- Ávila, C. (2019). *Estrategias y marketing de contenidos.* Anaya Multimedia.
- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2013). *Spreadable media: creating value and meaning in a networked culture*. New York University Press.
- Orihuela, J. L. (2021). Culturas digitales. *Textos breves para entender cómo y por qué internet nos cambió la vida.* Pamplona: Ediciones Eunate.
- Tejedor, S. (2015). *Técnicas y herramientas en la creación de productos multimedia*. Material didáctico propio de la institución.
- Scolari, C. A. (2022). *La guerra de las plataformas: del papiro al metaverso.* Barcelona: Anagrama.

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.

- Koenitz, H., Ferri, G., Haahr, M., Sezen, D. & Sezen, T.I. (2015). *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*. Routledge.
- Martori-Muntsant, A. (2023). Las dinámicas multimedia y transmedia en la prensa de proximidad: ¿utopía o realidad? Un análisis del caso catalán. *Revista Mediterránea de Comunicación.*
- Orihuela, J.L. (2003). *Los 10 paradigmas de la e-Comunicación*. Trabajo presentado en V Foro de Investigación Europea en Comunicación: La Comunicación: Nuevos Discursos y Perspectivas, Madrid.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Planeta

WEBS DE REFERENCIA:

- Behance https://www.behance.net/
- Datawrapper (n.d.). https://www.datawrapper.de/
- El cañonazo transmedia (n.d.). http://elcanonazo.com/
- Laboratorio de Innovación Audiovidual Rtve: http://www.rtve.es/lab/
- Mediapro https://www.mediapro.tv/es/audiovisual/centros-produccion
- Scolari, C. (n.d.). *Hipermediaciones*. https://hipermediaciones.com/

OTRAS FUENTES DE CONSULTA:

No aplica