

GUÍA DOCENTE 2021-22

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Creación de productos multimedia
PLAN DE ESTUDIOS:	Grado en Ingeniería Informática
FACULTAD:	Escuela Politécnica Superior
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Optativa
ECTS:	6
CURSO:	Cuarto
SEMESTRE:	Segundo
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	Castellano
PROFESORADO:	Dr. Javier Odriozola
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	javier.odriozola@uneatlantico.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS PREVIOS:
No aplica
CONTENIDOS:
<ul style="list-style-type: none"> • Tema 1. Concepto y Aplicación de medios audiovisuales al entorno multimedia. <ul style="list-style-type: none"> - 1.1. La Sociedad de la Información y del Conocimiento. - 1.2. Los efectos de los cambios tecnológicos. - 1.3. Evolución de internet: de la web 1.0 a la web móvil. - 1.4. La estructura hipertextual. - 1.5. La composición digital.

- Tema 2. Web 2.0 y comunicación.
 - 2.1. Los paradigmas de la comunicación digital.
 - 2.2. La cultura digital.
 - 2.3. Modelos de comunicación digital.
 - 2.4. La narrativa transmedia.
 - 2.5. Branded media storytelling
 - 2.6. Las redes sociales.
- Tema 3. Plataformas y herramientas 2.0: Programas on line soporte para la elaboración de audiovisuales:
 - 3.1. Youtube como herramienta de creación y difusión.
 - 3.2. Soundcloud como herramienta de creación y difusión.
- Tema 4. Revisión de productos multimedia: Videoblogs, presentaciones, infografía, líneas de tiempo.
 - 4.1. Herramientas de narración y curación de contenidos.
 - 4.2. Herramientas de creación infográfica.
 - 4.3. Herramientas de creación de productos audiovisuales.
 - 4.4. Herramientas de participación: redes sociales.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CG2 Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática.
- CG9 Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.

COMPETENCIAS PROPIAS DE LA ASIGNATURA:

Que los alumnos sean capaces de:

- Desarrollar destrezas para la creación y gestión de productos multimedia.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

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

- Poseer habilidades para la creación y gestión de productos multimedia y manejo desarrollo de productos para la web 2.0.
- Conocer las características específicas del lenguaje multimedia.
- Identificar productos multimedia que se utilizan en el campo profesional.

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
- Estudio y análisis de casos
- 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	
Actividades dirigidas	Clases expositivas
	Clases prácticas
	Seminarios y talleres
	Actividades de Evaluación
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades
	Tutorías
Actividades autónomas	Preparación de clases
	Estudio personal y lecturas
	Elaboración de trabajos (individual / en grupo)
	Trabajo en campus virtual

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	Planificación de contenidos de la página web y de acciones en redes sociales (15%) + 2 presentaciones apoyadas en Timeline JS de los avances del producto transmedia (10%)	25%
	Desarrollo final de contenidos del proyecto transmedia	30%
	Interés y participación del alumno en la asignatura	5%
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 (consúltase 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.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Las siguientes referencias son de consulta obligatoria:

- Jenkins, H. (2008). Introducción: «Adoración en el altar de la convergencia»: Un nuevo paradigma para comprender el cambio mediático. En H. Jenkins (ed.), *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (pp.13-34). Paidós.
- 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. (Noviembre, 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.
- Tejedor, S. (2015). *Técnicas y herramientas en la creación de productos multimedia*. Material didáctico propio de la institución.

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.

- Bauman, Z. (2004). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Díaz-Noci, J. y Salaverría, R. (2003). *Manual de redacción ciberperiodística*. Ariel.
- Koenitz, H., Ferri, G., Haahr, M., Sezen, D. & Sezen, T.I. (2015). *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*. Routledge.
- Morales, A. (n.d.). 11 opciones para crear mapas personalizados. Recuperado de: <https://mappinggis.com/2017/04/opciones-para-crear-mapas-personalizados/>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Planeta

WEBS DE REFERENCIA:

- ChartsBin (n.d.) <http://chartsbin.com/about/apply>
- Codina, L. (n.d.). Lluís Codina: Comunicación y Documentación. <https://www.lluiscodina.com/>
- Datawrapper (n.d.). <https://www.datawrapper.de/>
- El cañonazo transmedia (n.d.). <http://elcanonazo.com/>
- Facebook (n.d.): <https://es-es.facebook.com/>
- Flourish (n.d.). <https://flourish.studio/>
- Genially (n.d.): <https://genial.ly/why-genially/>
- Instagram (n.d.). <https://www.instagram.com/?hl=es>
- Laboratorio de Innovación Audiovisual Rteve: <http://www.rtve.es/lab/>
- Mymaps de Google: <https://www.google.com/maps/d/u/0/>
- Piktochart (n.d.). <https://piktochart.com/>
- Scolari, C. (n.d.). *Hipermediaciones*. <https://hipermediaciones.com/>
- Soundcloud (n.d.). <https://soundcloud.com/>
- Sutori (n.d): <https://www.sutori.com/>
- Thinglink (n.d.): <https://www.thinglink.com/>
- Tik Tok (n.d.): <https://www.tiktok.com/es/>
- Timeline JS (n.d.): <https://timeline.knightlab.com/>

- Timetoast (n.d.). <https://www.timetoast.com/>
- Twitter (n.d.). <https://twitter.com/?lang=es>
- Youtube (n.d.). <https://www.youtube.com/>
- Venngage (n.d.). <https://es.venngage.com/>
- Wakelet (n.d.). <https://wakelet.com/>
- Wix (n.d.): <https://es.wix.com/>