

## PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico 2016-2017

Identificación y características de la asignatura			
Código	401810	Créditos ECTS	6
Denominación (español)	Creación de productos digitales II		
Denominación (inglés)	Creation and development of digital products (II)		
Titulaciones	Máster Universitario en Gestión de la información en redes sociales y de los productos digitales en internet		
Centro	Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación		
Semestre	Segundo	Carácter	Obligatorio
Módulo	Creación y cultura digital		
Materia	Documentos digitales		
Profesor/es			
Nombre	Despacho	Correo-e	Página web
Antonio García Díez	110	antoniogd@unex.es	-
Javier Trabadela Robles	110	jtrarob@unex.es	-
José Maldonado Escribano	107	jmaldobano@unex.es	-
José Luis Garralón Velasco		jlgarvel@unex.es	-
Área de conocimiento	Comunicación Audiovisual y Publicidad; Historia del Arte		
Departamento	Información y Comunicación; Arte y Ciencias del territorio		
Profesor coordinador (si hay más de uno)	Javier Trabadela Robles		
Competencias (tipo, código y competencia)*			
<p><b>COMPETENCIAS BÁSICAS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. CB6 – Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.</li> <li>2. CB7 – Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.</li> <li>3. CB8 – Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.</li> <li>4. CB9 – Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.</li> </ol>			

\* Los apartados relativos a competencias, breve descripción del contenido, actividades formativas, metodologías docentes, resultados de aprendizaje y sistemas de evaluación deben ajustarse a lo recogido en la memoria verificada del título.

5. CB10 – Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

**COMPETENCIAS GENERALES**

1. CG2 – Conocer la estructura y organización de la información en las redes sociales y tener la capacidad de diseñar y elaborar productos culturales digitales de texto, fotografía, vídeo y audio.

**COMPETENCIAS TRANSVERSALES**

1. CT1 – Saber presentar y comunicar públicamente, de manera lógica y ordenada, ideas, problemas y soluciones, tanto de forma oral como escrita.
2. CT2 – Utilizar las tecnologías de la información como herramienta de trabajo intelectual y como elemento esencial para crear productos, informarse, aprender y comunicarse.
3. CT3 – Conocer la terminología especializada para el desarrollo de la actividad profesional relacionada con la creación de productos digitales y las redes sociales.
4. CT4 – Adquirir los conocimientos metodológicos necesarios para afrontar los retos profesionales de una forma ética y rigurosa.
5. CT5 – Aprender y usar habilidades sociales e interpersonales en las relaciones con otras personas para poder trabajar en grupos multidisciplinares e interculturales.
6. CT6 – Garantizar que el trabajo profesional especializado que desempeñe en el entorno de la creación de productos digitales y las redes sociales contemple los principios de igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.

**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

1. CE9 – Conocer y aplicar técnicas de edición.
2. CE10 – Conocer los fundamentos del diseño gráfico y la tecnología específica para la creación de productos digitales.
3. CE11 – Entender los fundamentos de la creación fotográfica, de vídeo y audio digital, así como usar aplicaciones paradigmáticas para la captación y edición de fotografías, vídeo y audio en dispositivos móviles. Profundizar en la edición y postproducción de vídeo y audio para redes sociales.

**Temas y contenidos**

**Breve descripción del contenido\***

Fundamentos de diseño. Tecnología en diseño. Diseño básico, formas, espacio, color.

Introducción a la creación fotográfica digital. Encuadre y composición fotográfica.

Aplicaciones fotográficas paradigmáticas en dispositivos móviles. Ajuste técnico-fotográfico de los archivos de imagen fija para redes sociales (tamaños, resoluciones... con *Photoshop*). Acceso a recursos en bancos de imágenes.

Introducción al vídeo y al audio digital. Captación de vídeo y audio en dispositivos móviles. Edición y post-producción de vídeo y audio para redes. Integración en fotografía, imagen fija y diseños gráficos en vídeo. *Streaming* de vídeo y audio.

## Temario de la asignatura

### **Tema 1. Fundamentos y tecnología de diseño**

Contenidos del tema 1:

- 1.1. Fundamentos de diseño
- 1.2. Tecnología de diseño

### **Tema 2. Diseño básico**

Contenidos del tema 2:

- 2.1. Elementos del Diseño
- 2.2. Leyes de la Percepción
- 2.3. Fases del proceso del diseño

### **Tema 3. Edición de Fotografía (I)**

Contenidos del tema 3:

- 3.1. Introducción a la creación fotográfica digital
- 3.2. Encuadre y composición fotográfica

### **Tema 4. Edición de Fotografía (II)**

Contenidos del tema 4:

- 4.1. Aplicaciones fotográficas paradigmáticas en dispositivos móviles
- 4.2. Ajuste técnico-fotográfico de los archivos de imagen fija para redes sociales (tamaños, resoluciones... con *Photoshop*).
- 4.3. Acceso a recursos en bancos de imágenes

### **Tema 5. Sistemas de captación de vídeo y audio digital.**

Contenidos del tema 5:

- 5.1. Muestreo y compresión de vídeo y audio.
- 5.2. Relación de aspecto y resoluciones de vídeo según dispositivos de reproducción.
- 5.3. Captación de vídeo y audio con cámaras fotográficas réflex y dispositivos móviles.

### **Tema 6. Edición, postproducción y publicación de contenidos audiovisuales.**

Contenidos del tema 6:

- 6.1. Aplicaciones paradigmáticas en la edición y postproducción de vídeo y audio.
- 6.2. Integración de imágenes fijas, animaciones y rotulación en un proyecto videográfico.
- 6.3. Compresiones y resoluciones idóneas para Streaming.

## Actividades formativas\*

Horas de trabajo del alumno por tema		Actividades de docencia virtual						Trabajo del alumno
Tema	Total	1	2	3	4	5	6	EP ( <i>Estudio Personal</i> )
<b>1</b>	30	1	3	1	4	1	-	20
<b>2</b>	20	1	3	1	4	1	-	10
<b>3</b>	25	1	3	1	4	1	-	15
<b>4</b>	25	1	3	1	4	1	-	15
<b>5</b>	13	1	1	2	3	1	-	5
<b>6</b>	37	1	2	3	5	1	-	25
<b>Evaluación del conjunto</b>	<b>150 horas</b>	<b>60 horas</b>						<b>90 horas</b>

1. Webquest (búsqueda de recursos en la web)
2. Elaboración de documentos escritos, de trabajos, realización de tareas, resolución de problemas, así como su evaluación.
3. Comunicación síncrona y asíncrona para tutoría individual o grupal (foro de debate, seminario, coordinación de trabajo colaborativo)
4. Diseño, elaboración y evaluación de materiales digitales multimedia en diferentes soportes.
5. Lectura de textos, artículos, capítulos de libros académicos y científicos.
6. Elaboración y presentación pública del trabajo fin de máster.

### Metodologías docentes\*

- Métodos de enseñanza-aprendizaje colaborativos
- Método expositivo apoyado en materiales digitales interactivos y audiovisuales
- Orientación y tutoría individual y grupal
- Aprendizaje basado en investigación (ABI) aplicado a la profesión en procesos de gestión, producción y difusión.

### Resultados de aprendizaje\*

Al finalizar el estudio de esta materia el alumno podrá:

- Conocer y dominar el lenguaje gráfico y sus recursos expresivos para hacer más eficaz la comunicación visual.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos audiovisuales (de diseño) con la funcionalidad y estética requerida.
- Entender el proceso de la percepción de una forma científica, comprendiendo la influencia que tienen en ella los elementos empleados (espacio, forma, color, etc.).
- Conocer los fundamentos del diseño gráfico y la tecnología específica para la creación de productos digitales
- Entender los fundamentos de la creación fotográfica, de vídeo y audio digital.
- Usar aplicaciones paradigmáticas para la captación y edición de fotografías, vídeo y audio en dispositivos móviles.
- Concebir, organizar y realizar comunicaciones visuales (fotográficos, videográficos...).
- Profundizar en la edición y postproducción de vídeo y audio para redes sociales.
- Utilizar diferente software para la creación artística.

### Sistemas de evaluación\*

Sistema de evaluación	Tipología de actividades	Ponderación
Evaluación Continua (=>60%)	Webquest (búsqueda de recursos en la web).	10%
	Elaboración de documento escrito, de trabajos, realización de tareas, resolución de problemas, cuestionarios.	20%
	Comunicación síncrona y asíncrona para tutoría individual o grupal (foro de debate, seminario, coordinación de trabajo colaborativo).	10%
	Diseño, elaboración y evaluación de materiales digitales multimedia en diferentes soportes.	40%
	Lectura de textos, artículos, capítulos de libros académicos y científicos.	--
Evaluación Final (=<40%)	1. Examen escrito: prueba objetiva y/o de desarrollo	20%

#### Observaciones

La evaluación se realizará a través de pruebas teóricas y realización de trabajos prácticos.

La evaluación consistirá en la superación de uno o varios exámenes de los conocimientos teóricos adquiridos, dichos exámenes podrán consistir en una prueba de desarrollo escrito, de preguntas

cortas o tipo test. Para la valoración final de la prueba se determinará previamente el valor de cada pregunta.

En todo caso el examen deberá aprobarse para superar la asignatura.

En cuanto al sistema de calificación en las actividades prácticas, se atenderá a la participación y el resultado de la resolución de problemas planteados a los alumnos en las actividades prácticas de la asignatura y, en su caso, podrá realizarse un examen práctico.

En cada caso, el profesor encargado de la asignatura hará públicos los criterios de evaluación que se determinen por la UEx.

La calificación es la suma de la evaluación continua y la evaluación final atendiendo a los siguientes criterios.

- **Examen final** consiste en la realización de una o varias pruebas escritas cuyo valor debe ser igual o inferior al 40% de la evaluación.
- **Evaluación continua** es la media ponderada de la calificación obtenida en los trabajos y tareas estipuladas en cada asignatura, siendo el total igual o superior al 60% de la evaluación. En su evaluación se tendrán en cuenta las diferentes actividades formativas.

Se aplicará el sistema de calificaciones vigente en cada momento; actualmente, el que aparece en el RD 1125/2003, artículo 5º. Los resultados obtenidos por el alumno en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa: 0-4,9: Suspenso (SS), 5,0 – 6,9: Aprobado (AP), 7,0 - 8,9: Notable (NT), 9,0 – 10: Sobresaliente (SB). La mención de Matrícula de Honor podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de los alumnos matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

## Bibliografía (básica y complementaria)

### BÁSICA

- AUSTERBERRY, D. (2000). *La tecnología streaming de vídeo y audio*. Andoain, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain.
- BARROSO, J. (2008). *Realización audiovisual*. Madrid, Síntesis.
- BRAHAM, B. (1994). *Manual del diseñador gráfico*. Madrid, Celeste.
- CASTILLO, J. M. (2016). *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid, IORTV.
- FERNANDEZ CASADO, J. L.; NOHALES ESCRIBANO, T. (2000). *Postproducción digital. Cine y vídeo no lineal*. Barcelona, Paidós.
- FERNÁNDEZ DÍEZ, F.; MARTÍNEZ ABADÍA, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona, Paidós.
- FREIRE SÁNCHEZ, A.; VIDAL MESTRE, M. (2015). *Manual de Montaje y composición audiovisual. Técnicas, soluciones, efectos, trucos*. Tarragona, Altaria.
- JARABA, G. (2016). *YouTuber: Cómo crear vídeos de impacto y triunfar con ellos en internet*. Barcelona, Redbook Ediciones.
- LONG, B. (2013). *Gran manual de fotografía digital*. Madrid, Anaya Multimedia.
- MILLERSON, G. (2000). *Técnicas de producción y realización en televisión*. Madrid, IORTV.
- MILBURN, K. (2000). *Fotografía digital*. Madrid, Anaya Multimedia.
- RIVAS, R. (2015). *La fotografía móvil*. Madrid, Anaya Multimedia.
- SIMMONS, M. (2015). *Cómo crear una fotografía*. Barcelona, Gustavo Gili.
- SWANN, A. (2004). *Bases del Diseño Gráfico*. Barcelona, Gustavo Gili.
- VIGUÉ, J.; GARCÉS, S. (2012). *Fotografía digital avanzada: ejemplos y ejercicios prácticos*. Madrid, Tikal.

- VV.AA. (2007). *HDTV y la transición a la difusión digital: conocer las tecnologías de la nueva televisión*. Andoain, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain.
- WATKINSON, J. (1999). *Compresión en vídeo y audio*. Madrid, IORTV.
- WONG, W. (2015). *Fundamentos del Diseño*, Barcelona, Gustavo Gili.
- ZUÑIGA, J. (2006). *Realización en televisión*. Andoain, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain.

#### **COMPLEMENTARIA**

- BAÑOS GONZÁLEZ, M. (2006). *Creatividad y publicidad*. Madrid. Laberinto.
- BROWN, B. (2012). *Iluminación para cine y vídeo*. Andoain, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain.
- GALÁN CUBILLO E. (2008). *Televisión en virtual*. Madrid, IORTV.
- HARRISON, S. (2010) *Creatividad*. Madrid. Prentice-Hall.
- O´DELL, J. A. (2014). *Foto blogueo: todo sobre diseño, contenidos, redes sociales, promoción y negocio*. Barcelona, Oceano ambar.
- PAREDES VELASCO, M; SANTACRUZ VALENCIA, L. P.; DOMÍNGUEZ MATEOS, F. (2012). *Programación multimedia y dispositivos móviles*. Madrid, RA-MA.
- RODRIGUEZ MATTALIA, L. (2011). *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento*. Castellón, Editorial Universitat Jaume I.
- SATUÉ, E., *Los demiurgos del diseño gráfico*, Madrid: Mondadori, 1992.
- SHEPPARD, R.; GUNCHEON, M. (2012). *Guía completa del video HD para fotógrafos digitales*. Madrid, Ediciones Tutor.
- YOUNG, J. (2015). *Publica y comparte tus mejores fotos*. Barcelona, Oceano ambar.

#### **Otros recursos y materiales docentes complementarios**

Todos los que se incluyan en el espacio virtual de la asignatura, ya sea en foros, mediante documentos enlazados, vídeos, etc.

#### **Horario de tutorías**

El horario de tutorías de libre acceso se establecerá para cada semestre dentro de los plazos previstos por la Universidad y podrá ser consultado en la página web de la Facultad.

#### **Recomendaciones**