

## 1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado</b>	Comunicación
<b>Asignatura</b>	<b>Gestión de la Comunicación en Entornos Digitales</b>
<b>Módulo</b>	Módulo VI. Sistemas Multimedia y Plataformas Tecnológicas
<b>Área Departamental</b>	Ciencias Sociales y de la Salud
<b>Semestre</b>	Octavo semestre
<b>Créditos totales</b>	6
<b>Curso</b>	4º
<b>Carácter</b>	Formación Obligatoria
<b>Lengua de impartición</b>	Castellano

<b>Modelo de docencia:</b>	<b>Tipo C1</b>
<b>a. Enseñanzas Básicas (EB):</b>	50% (23 horas)
<b>b. Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD):</b>	50% (22 horas)
<b>c. Actividades Dirigidas (AD)</b>	

## 2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

<b>Nombre</b>	Prof. Dr. D. Salvador Reyes
<b>Centro</b>	Centro Universitario San Isidoro
<b>Áreas Departamentales</b>	Ciencias Sociales y de la Salud
<b>E-mail</b>	sreyes@centrosanisidoro.es

### 3. UBICACIÓN EN EL PLAN FORMATIVO

#### 3.1 Objetivos de la Asignatura

El objetivo fundamental de la asignatura consiste en introducir al alumno en la comprensión, análisis y manejo de las versiones más actuales de los sistemas de gestión de contenidos digitales en línea (CMS). Para ello, se estudiará su definición, sus aplicaciones y sus variantes.

Igualmente, se dedica un especial interés a la parte tecnológica con la intención de que el alumno aprenda la estructura de estos gestores, su funcionamiento y el uso de diversos modelos de plantillas con la finalidad de elaborar y mantener una plataforma de contenidos.

También se abordan conceptos intimamente ligados a estos procesos web tales como el diseño, la accesibilidad, la experiencia del usuario, la interactividad y el lenguaje de los vínculos. Sin olvidar la relevancia de la participación social en los procesos comunicativos y en el propio desarrollo de los servicios y contenidos. De ahí que se haga especial hincapié en los sistemas digitales abiertos, gratuitos y de fuente abierta.

Por su parte, las nuevas tendencias en el desarrollo de contenidos digitales, especialmente los audiovisuales, guiarán al alumno en el último tramo de la asignatura. En este sentido, conceptos como gamificación o branded content toman un protagonismo especial cuando se trata de trabajar en la Red.

#### 3.2 Aportaciones al plan formativo

Esta asignatura está ubicada en el cuarto curso del Grado en Comunicación, dentro del Módulo VI “Sistemas Multimedia y Plataformas Tecnológicas”. Tiene conexión con la asignatura incluida también es este módulo denominada “Diseño Web” y “Plataformas de Gestión de Contenidos”. Así como con las asignaturas de la materia “Tecnologías y Herramientas de la Comunicación” y la asignatura “Periodismo Digital”.

#### 3.3 Recomendaciones o conocimientos previos requeridos

Se recomienda a los alumnos el visionado de webs sectoriales, de acuerdo a las tendencias en el diseño pero sin olvidar la usabilidad. Además es relevante la lectura de obras que favorecerán la capacidad de relación y reflexión crítica, así como artículos que le permitan una familiarización con los conceptos relacionados con esta materia.

### 3.4. Tecnologías aplicadas a la docencia

El alto componente práctico y tecnológico de esta asignatura requiere del uso de talleres informáticos y softwares específicos para adquirir las competencias y vincularlos a los resultados de aprendizaje asociados. De forma general, hacen referencia a la necesidad de dotar al alumno de un conocimiento instrumental y operativo de las infraestructuras habituales en los entornos de trabajo profesionales.

Este aprendizaje se llevará a cabo a través de actividades, prácticas de clase, simulaciones, proyectos creativos, etc. basadas en todos los casos en alcanzar un grado suficiente de destreza técnica por parte del alumnado.

En concreto, esta asignatura posibilita así la puesta al día y mantenimiento de gestores de contenidos, con Wordpress como CMS más utilizado. Así mismo, se aprenden las técnicas de redacción, estructuración, presentación y publicación de contenidos en Internet.

## 4. RESULTADO DE APRENDIZAJE

Una vez cursada la asignatura el alumno podrá:

- Conoce el contexto en el que se van a desenvolver los trabajos comunicativos basados en la creación de páginas web.
- Conoce la variedad de diseños posibles en la red así como las tendencias futuras.
- Tiene una base de conocimiento en lenguaje html y hojas de estilo.
- Conoce el funcionamiento de las aplicaciones profesionales para el diseño web.
- Perfecciona el conocimiento de los contextos reales de páginas web tanto en el tema de redes locales como Internet, así como en el conjunto de posibilidades que ofrece Internet en cuanto a tipología, publicación de archivos en la web y servicios de mensajería.
- Define estrategias de desarrollo, realización y producción de proyectos específicos de creación y diseño web.
- Estructura la información en campos/formularios en bases de datos relacionales y documentales.
- Gestiona y posiciona webs en base a gestores de contenido (CMS).
- Desarrolla estrategias para facilitar los procesos de promoción a través de redes sociales generalistas.
- Desarrolla destrezas de redacción aplicada para medios sociales y blogs.
- Conoce la organización de los diferentes portales y comunidades digitales para una óptima organización y sindicación de los contenidos.
- Desarrolla estrategias de gestión y comunicación para redes sociales

audiovisuales como herramienta profesional.

## 5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA (TEMARIO)

### **Tema 1. Antecedentes de la gestión virtual**

- 1.1 Antecedentes
- 1.2 El profesional del Social Media
- 1.3 El papel de los blogs en la gestión de contenidos
- 1.4 Fidelización y Sindicación de contenidos.

### **Tema 2. Transmisión de contenidos audiovisuales**

- 2.1 Concepto de *streaming*
- 2.2 Tecnologías *streaming*:
  - 2.2.1 Formatos y códecs de vídeo
  - 2.2.2 Transmisión de contenidos por redes P2P
- 2.3 Plataformas audiovisuales
- 2.4 YouTube como escaparate de marca

### **Tema 3. Nuevos contenidos digitales**

- 3.1 Las narrativas *transmedia*
- 3.2 Gamificación
- 3.3 Juegos de realidad alternativa
- 3.4 Aplicaciones para móviles (Apps)

### **Tema 4. Nuevos contenidos digitales**

- 4.1 Identidad Digital
- 4.2 Reputación Online
- 4.3 *Crowdcontent* y *BrandedContent*
- 4.4 Redes sociales (Twitter y Facebook como herramientas de promoción de contenidos)
- 4.5 Posicionamiento orgánico SEO y SEM
- 4.6. Herramientas para la gestión de contenidos (Hootsuite).

### **Tema 5. Aspectos legales e industriales del contenido digital**

- 5.1 Contenidos en abierto y participación ciudadana
- 5.2 Contenidos digitales y propiedad intelectual
- 5.3 Licencias de propiedad intelectual para los contenidos en abierto
- 5.4 Protección al consumidor de contenidos digitales

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- AUBRY, C. (2015). Wordpress: diseño y personalización de temas. Barcelona, Ediciones ENI.
- EÍTO BRUN, R. (2014). Gestión de contenidos: procesos y tecnologías para gestionar activos de información. Barcelona, Editorial UOC.
- FUMERO, A. Y ROCA, G. (2007). Web 2.0. Fundación Orange: Madrid.
- GUALLAR, J. y LEIVA-AGUILERA, J. (2013). El content curator. Guía básica para el nuevo profesional de internet. Barcelona: Editorial UOC.

- JIMÉNEZ SÁNCHEZ, D. (2015). Diseño de comunidades en línea con software de código abierto. En: IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa, n.22, pp. 29-40.
- LIBROSWEB.es (2014). Diseño y programación web. Disponible en: <http://www.librosweb.es>
- LÓPEZ VIDALES, N. y GONZÁLEZ ALDEA, P. (2014). Audioblogs y Tvblogs, herramientas para el aprendizaje colaborativo en Periodismo. En: Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, n.42, pp. 45-53.
- MORENO, I. (2002). Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia. Barcelona: Paidós.
- Noguera, J.M; GRANDÍO, M.M y MARTÍNEZ, J. (2011). Redes sociales para estudiantes de Comunicación. UOC
- NOGERA, J. (2015). Crear un blog con Wordpress: la guía definitiva para la creación de webs profesionales con Wordpress. Createspace.
- OSUNA ALARCÓN, M.R. y DE LA CRUZ GÓMEZ, E. (2010). Los sistemas de gestión de contenidos de información y documentación, n. 20.
- PASTOR SÁNCHEZ, J.A; ORDUÑA MALEA, E. y SAORÍN PÉREZ, T. (2013). Mercado semántico automático en gestores de contenidos: integración y cuantificación. En: El profesional de la información, v. 22, n. 5, pp. 381-391.
- PÉREZ-MONTORO GUTIÉRREZ, M. (2014). Políticas universitarias de difusión de la información a través de la propia web institucional. En: El profesional de la información, v.23, n.2.
- PUBLICACIONES VÉRTICE. (2010). Técnicas avanzadas de diseño web. Vértice.
- RAMOS DEL CANO, F. (2014). Redes sociales y participación radiofónica: análisis de caso de Twitter y Facebook en la Cadena SER. En: Ambitos: Revista internacional de comunicación, n.25, pp. 66-76.
- RAMOS MARTÍN, A. y RAMOS MARTÍN, M.J. (2011). Aplicaciones web. Madrid, Ediciones Paraninfo.
- RISSOAN, R. (2013). Redes sociales: Comprender y dominar las nuevas herramientas de comunicación. Ediciones ENI.
- RODRÍGUEZ FIDALGO, M.; SÁNCHEZ MERA, A. y DÍAS GÓMES, A. (2014). El diseño interactivo, la fragmentación, el making-of como elementos claves en los nuevos contenidos de entretenimiento para el soporte de Internet. En: Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada, pp. 553-577.
- SÁNCHEZ, Y. y TELLADO, F. (2014). Wordpress 4.0. La tela de la araña. Anaya Multimedia.
- SIERRA, J. Y RODRIGUES, D. (Coords.). (2014). Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada. Madrid: Fragua.
- TASCÓN, M. (2012). Escribir en Internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales.
- WILLIAMS, B.; DAMSTRA, D. y STERN, H. (2013). Diseño y desarrollo. Anaya Multimedia / Wrox.

## 7.1. Competencias Básicas y Generales

**CB01** - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

**CB02** - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

**CB03** - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

**CB04** - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

**CB05** - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

**CG13** - Capacidad para entender los mensajes de texto e icónicos de los medios de comunicación.

**CG14** - Capacidad y habilidad para aplicar y manejar las tecnologías de la comunicación, al diseño gráfico y contenidos digitales.

**CG16** - Capacidad para elaborar discursos comunicativos a través del lenguaje audiovisual y analizar las distintas formas de comunicación a través de estos lenguajes.

## 7.2 Competencias Transversales

**CT01** - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

**CT02** - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

**CT03** - Resolver problemas y tomar decisiones.

**CT05** - Capacidad para el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo para la consecución de un objetivo común y previo.

**CT07** - Adquirir habilidades para liderar un equipo.

**CT09** - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

**CT10** - Localizar y gestionar documentación e información.

**CT11** - Capacidad de adaptación a nuevas necesidades y cambios en el entorno tecnológico y empresarial.

**CT13** - Generar ideas emprendedoras e innovadoras con iniciativa en el diseño y la gestión de proyectos.

**CT15** - Conocer y manejar las nuevas tecnologías de la información



### 7.3 Competencias Específicas

**CE08** - Capacidad analítica sobre los procesos, funciones y estructuras de la Comunicación Digital y habilidades instrumentales en tales procesos.

**CE15** - Capacidad para entender los mensajes de los medios sociales teniendo en cuenta los modelos y los contextos de la comunicación, conociendo el impacto de las tecnologías de la comunicación en la cultura colaborativa en la Red.

**CE20** - Capacidad para valorar la incidencia e impacto social de las tecnologías informativas y de la comunicación contemporánea y su influencia en los contenidos de los medios, los géneros, el diseño de la información, y las rutinas profesionales.

**CE21** - Capacidad para el uso de las tecnologías y herramientas de la comunicación en el ámbito del diseño, representación visual y creatividad digital, para expresar y difundir creaciones o ficciones en el ámbito de la comunicación persuasiva y el entretenimiento.

**CE23** - Capacidad y habilidad para recuperar, organizar, analizar y procesar información y comunicación con la finalidad de ser difundida, servida o tratada para usos privados o colectivos a través de diversos medios y soportes o en la creación de producciones de cualquier tipo.

**CE24** - Capacidad para gestionar la comunicación en la Red, particularmente en plataformas de gestión de contenidos y comunidades virtuales.

**CE25** - Capacidad y habilidad para aplicar con destreza las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir mensajes mediante el diseño web.

**CE26** - Capacidad y habilidad para la comunicación en entornos multimedia, interactivos y animados.

## 8. ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	PRESENCIALIDAD
<b>Actividades Presenciales (AP):</b> se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral del profesor, así como el análisis de supuestos, debates y proyección.	45	30%
<b>Actividades Autónomas (AA):</b> El alumno realizará una serie de trabajos individuales y en grupo en los que se trabajarán los distintos contenidos de la asignatura,	90	0
<b>Actividades de Evaluación (AE):</b> Se realizarán un aserie de pruebas orales y escritos. Además se realizará un examen escrito teórico práctico al final del periodo.	15	0

En la Universidad Pablo de Olavide se entiende, de acuerdo con las restantes universidades andaluzas, que en el ECTS la carga de trabajo del estudiante se distribuye de la siguiente forma:

- 1 crédito 25 horas de trabajo del estudiante (6 créditos:150 horas).
- Trabajo presencial: trabajo coincidente del profesor y del estudiante: 30% (6 créditos: 45 horas).
- Trabajo particular del estudiante: 60% (6 créditos: 90horas).
- Evaluación: 10% (6 créditos: 15 horas).

## 9. METODOLOGÍA DOCENTE

### METODOLOGÍA

Para la adquisición de conocimientos y evaluación del alumno se realizarán las siguientes acciones:

- Clases magistrales/expositivas (AP)
- Conferencias (AP)
- Realización de presentaciones en clase (AP)
- Ejemplificación y estudio de casos (AP)
- Prácticas de aula (AP)
- Prácticas en talleres y laboratorio (AP)



Exposición de trabajos en grupo (AP)  
Tutorías programadas (AA)  
Revisión de trabajos y ejercicios prácticos (AA)  
Salidas de trabajos de campo (AA)  
Laboratorios y talleres abiertos (AA)  
Portfolios y trabajos supervisados  
(AA) Preparación de trabajos de curso  
(AA) Estudio personal (AA)  
Realización de actividades prácticas (AA)  
Búsqueda de recursos en biblioteca e Internet (AA)  
Preparación de presentaciones (AA)  
Campus virtual (AA)  
Trabajo y permanencia en el centro para realizar las prácticas (AA)  
Conjunto de pruebas orales, escritas, prácticas, proyectos y trabajos utilizados en la evaluación del progreso de cada estudiante (AE)

## 10. SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se realizará de acuerdo con la “Normativa de evaluación de los estudiantes de Grado de la Universidad Pablo de Olavide”.

La evaluación en la convocatoria ordinaria de curso se regirá por el principio de evaluación continua. La convocatoria ordinaria de recuperación de curso y la convocatoria extraordinaria se evaluarán mediante prueba única.

El sistema de evaluación continua será considerado como preferente, de modo que se garantice al estudiante la posibilidad de adquirir las competencias y conocimientos de un modo progresivo y secuenciado.

Se entiende por evaluación continua, aquel conjunto de pruebas y actividades de evaluación realizadas a lo largo del periodo formativo y que permite valorar el progreso del estudiante a lo largo del mismo. Podrá consistir en la realización de supuestos prácticos, trabajos, proyectos o prácticas de laboratorio o de campo, prácticas de informática, la realización de exámenes, la participación en seminarios, exposiciones o cualquier otro tipo de prueba apta para valorar el progreso y adquisición de conocimientos y competencias por parte del estudiante.

La evaluación en las diferentes convocatorias se realizará de la siguiente forma:

• **Convocatoria ordinaria de curso.**

- a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua.
- b) La calificación de la asignatura se obtendrá atendiendo a la tabla anexa. En todo caso, se exige que el alumno apruebe tanto la prueba de evaluación final como las actividades de evaluación continua para superar la asignatura.

• **Convocatoria ordinaria de recuperación de curso.**

- a) Si el estudiante superó con éxito las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, la prueba o pruebas de evaluación tendrán el mismo valor porcentual que en la convocatoria de curso, y la calificación final de la asignatura será el resultado de sumar las calificaciones obtenidas en las pruebas de evaluación continua con las obtenidas en la prueba o pruebas de evaluación (examen) de la convocatoria de recuperación de curso.
- b) Los alumnos que no hayan seguido el proceso de evaluación continua, o no superaron las pruebas de evaluación incluidas en el mismo, en la prueba o pruebas de evaluación correspondiente a la convocatoria de recuperación de curso, se les evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente.
- c) Aunque el estudiante haya superado con éxito el conjunto de las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, tendrá derecho a ser evaluado del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, optando al 100 % de la calificación total de la asignatura, siempre que renuncie expresamente a la calificación obtenida en aquellas. El estudiante deberá comunicar esta circunstancia de modo expreso y por escrito al profesor responsable de la asignatura con un plazo mínimo de 10 días antes de la celebración de las pruebas, de cara a facilitar la organización del proceso evaluador.
- d) Los alumnos que no superen la asignatura en la convocatoria ordinaria de curso y de recuperación, deberán matricularse de nuevo de la asignatura y desarrollar la misma iniciando el proceso de aprendizaje y evaluación continua sin que quepa acudir a convocatoria extraordinaria, salvo lo dispuesto en el apartado siguiente.

• **Convocatoria extraordinaria.**

Esta convocatoria es la correspondiente al mes de noviembre, que se activa a petición del alumno siempre y cuando esté matriculado en todas las asignaturas que le resten para finalizar sus estudios de grado, tal y como establece la Normativa de Progreso y Permanencia de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla. Se evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuren en la guía docente del curso anterior, de modo que permita obtener el 100% de la calificación correspondiente a la asignatura.

<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PORCENTAJES</b>
Prueba objetiva: escrita u oral	<b>40 %</b>
Evaluación de trabajos o proyectos, individuales o en grupo	<b>40 %</b>

Participación en Enseñanzas Básicas, Enseñanzas de Prácticas y Desarrollo o Actividades Dirigidas	<b>20%</b>
---	------------