

Guía docente

Gestión de la Comunicación en Entornos Digitales

Grado, centro y curso académico

GRADO	Comunicación
CENTRO	Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
CURSO ACADÉMICO	2025-2026

SUMARIO

[1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA](#)

[2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA](#)

[3. CONTEXTO](#)

[4. COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN EN LA ASIGNATURA](#)

[5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA](#)

[6. METODOLOGÍA, ACTIVIDADES Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE](#)

[7. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA Y DE SUS COMPETENCIAS](#)

[8. BIBLIOGRAFÍA](#)

[9. CRONOGRAMA](#)

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Gestión de la Comunicación en Entornos Digitales
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	404148
CURSO Y SEMESTRE	4º curso. VIII semestre
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Módulo VI. Sistemas multimedia y plataformas tecnológicas
CRÉDITOS ECTS	6
DEPARTAMENTO RESPONSABLE	Ciencias Sociales y de la Salud
CARÁCTER	OB (Obligatoria)
IDIOMA DE IMPARTICIÓN	Castellano
MODELO DE DOCENCIA	C1
NÚMERO DE HORAS DE CLASE QUE SUPONE CADA ACTIVIDAD	- Enseñanzas Básicas (EB): 23 - Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD): 22 - Actividades Dirigidas (AD): 0

2. Responsable de la asignatura

CATEGORÍA	Profesor
NOMBRE COMPLETO	Rafael Ojeda Morales
EMAIL	rojeda@centrosanisidoro.es

3. Contexto

Breve descripción de la asignatura

El objetivo fundamental de la asignatura consiste en introducir al alumnado 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 alumnado 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 relacionados con 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 a los alumnos y las alumnas 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.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura, el alumnado:

1. Conoce el contexto en el que se van a desenvolver los trabajos comunicativos basados en la creación de páginas web.
2. Conoce la variedad de diseños posibles en la red así como las tendencias futuras.
4. Conoce el funcionamiento de las aplicaciones profesionales para el diseño web.
5. 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.
6. Define estrategias de desarrollo, realización y producción de proyectos específicos de creación y diseño web.
7. Estructura la información en campos/formularios en bases de datos relacionales y documentales.

8. Gestiona y posiciona webs en base a gestores de contenido (CMS).
9. Desarrolla estrategias para facilitar los procesos de promoción a través de redes sociales generalistas.
10. Desarrolla destrezas de redacción aplicada para medios sociales y blogs.
11. Conoce la organización de los diferentes portales y comunidades digitales para una óptima organización y sindicación de los contenidos.
12. Desarrolla estrategias de gestión y comunicación para redes sociales audiovisuales como herramienta profesional.

Prerrequisitos

No procede

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

Se recomienda al alumnado 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.

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 “Edición de Plataformas de Contenidos”. Así como con las asignaturas de la materia “Tecnologías y Herramientas de la Comunicación” y la asignatura “Periodismo Digital”.

4. Competencias que se desarrollan en la asignatura

a) Competencias básicas

CB1. 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.

CB2. 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.

CB3. 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.

CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

b) Competencias generales

CG10 - Capacidad para comprender, analizar y aplicar la terminología y las distintas técnicas de la comunicación en su vertiente informativa, persuasiva y audiovisual.

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.

c) 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

d) 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.

5. Contenidos de la asignatura

Tema 1. Gestión de la comunicación digital

1.1 Concepto y evolución histórica

1.2 El profesional en la comunicación digital

1.2.1 El Social Media Manager y el Community Manager

1.3. El Content Management System o CMS

1.4 El papel de los blogs en la gestión de contenidos

1.5 Fidelización y Sindicación de contenidos

Tema 2. Transmisión de contenidos audiovisuales

2.1 Concepto de streaming

2.2. Tecnología streaming según plataforma audiovisual

2.2.1 Meta

2.2.2 YouTube

2.2.3 Vimeo

2.2.4 Spotify

2.2.5 Plataformas podcast

2.3 Formatos y códecs de vídeo

Tema 3. Nuevos contenidos digitales

3.1 Narrativas transmedia

3.2 Gamificación

3.3 Realidad aumentada

3.4 Aplicaciones Móviles

Tema 4. La reputación digital de la marca

4.1 Identidad digital

4.2 Reputación digital

4.3 Branded Content

4.4 Redes sociales: Facebook, X, YouTube

4.5 Estrategias de posicionamiento SEO y SEM

4.6. Monitorización de la reputación de marca

Tema 5. Aspectos legales e industriales del contenido digital

5.1 Contenidos en abierto y participación ciudadana

5.1.1 Agenda 2030. La reducción de las desigualdades

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. Metodología, actividades formativas y recursos para el aprendizaje

Las metodologías docentes quedarían divididas de acuerdo a las actividades formativas, según la Memoria de Verificación y atendiendo a la asignatura, en:

METODOLOGÍAS, ACTIVIDADES FORMATIVAS Y RECURSOS		HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (AP) 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)	Actividades Básicas (EB) Se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral de la profesora, así como el análisis de supuestos, debates y proyección. El/la estudiante dispondrá en su plataforma virtual de las unidades didácticas proporcionadas por la profesora responsable de la asignatura, material complementario y bibliografía.	23	30%
	Enseñanzas de Prácticas y de Desarrollo (EPD) Se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre prácticas y casos que faciliten la adquisición de competencias por parte del/la estudiante. Se fija como objetivo incrementar	22	

	el conocimiento práctico de la asignatura. El alumnado dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar estas EPD.		
Actividades Autónomas (AA) 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) 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)	El/la estudiante realizará una serie de trabajos individuales y en grupo en los que se trabajarán los distintos contenidos de la asignatura. El alumnado dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar ampliar su conocimiento en estas actividades autónomas, contando con bibliografía y material complementario.	90	0%
Actividades de Evaluación (AE) Conjunto de pruebas orales, escritas, prácticas, proyectos y trabajos utilizados en la evaluación del progreso de cada estudiante (AE).	Se realizarán una serie de pruebas orales y/o escritas. Además se realizará un examen escrito teórico práctico al final del periodo.	15	0%

7. Criterios generales de evaluación de la asignatura y de sus competencias

El sistema de evaluación se regirá conforme a lo establecido por la Normativa de Evaluación de los Estudiantes de Grado de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla.

1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)	a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua. b) La calificación obtenida por el trabajo sobre el Plan de Social Media Marketing y que se irá revisando periódicamente en las sesiones de seguimiento supondrá
---	--

	un 30% de la nota de la asignatura. c) La participación en clase supone un 30% de la nota de la asignatura, que se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades asociadas a este apartado y realizadas en clase a lo largo del periodo de docencia. d) La prueba objetiva de evaluación final, representa el 40% de la calificación final de la asignatura. e) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.
2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)	a) Si el/la 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 de la convocatoria de recuperación de curso, respetando las ponderaciones que tengan. b) Los/las estudiantes que no hayan seguido el proceso de evaluación continua o no superaron las pruebas de evaluación, en la prueba o pruebas de evaluación finales correspondiente a la convocatoria de recuperación de curso, se les evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, a través del formato de prueba única. c) Los/las estudiantes que no superen la asignatura en las convocatorias ordinarias de curso, deberán matricularse de nuevo de la asignatura y desarrollar la misma siguiendo el proceso de aprendizaje y evaluación (continua o prueba única) 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 y la alumna 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, así como la Normativa de Evaluación de los alumnos y las alumnas de Grado de dicha Universidad. 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.

Los/las estudiantes inmersos/as en un programa de movilidad o en un programa de deportistas de alto nivel, así como los afectados por razones laborales, de salud grave o por causas de

fuerza mayor debidamente acreditadas, tendrán derecho a que en la convocatoria de curso se les evalúe mediante un sistema de evaluación de prueba única. Para ello, deberán comunicar la circunstancia a la profesora responsable de la asignatura antes del fin del periodo de docencia presencial.

La evaluación de la asignatura se hará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, enseñanzas de prácticas y de desarrollo y realización de ejercicios individuales o en equipo. La valoración de cada tipo de actividad se hará en función de la dedicación definida para cada una de ellas a través de los siguientes porcentajes:

Para evaluar el cumplimiento de las competencias, se dispone de una tabla detalle donde se indica dónde se adquiere cada una de las competencias asociadas a la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN		PORCENTAJES	COMPETENCIAS
PRUEBA OBJETIVA ESCRITA U ORAL		40%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Prueba objetiva final	La prueba escrita integra los contenidos de los temas 01, 02, 03, 04 y 05. Consta de dos partes claramente diferenciadas: PARTE 1: teórica (50%): - Preguntas cerradas multirrespuesta. PARTE 2: práctica (50%): - Resolución de un caso práctico, a través de tres preguntas, aplicando los conocimientos vistos en la asignatura. Durante las clases se realizarán ejercicios parecidos al que se incluirá en la Prueba final. El alumno o la alumna debe de tener, al menos, una puntuación de 5 (sobre 10) en el apartado teórico para poder superar el examen.	40%	CE08, CE15, CE20, CE21, CE23, CE24, CE25, CE26

EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL ALUMNADO DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		50%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Bloque de trabajos	-Diseñar un Plan Social Media de una marca. Cada grupo escogerá la empresa/compañía sobre la que trabajar. -Integrará cada uno de los puntos vistos durante las sesiones de seguimiento sobre cómo hacer un plan de Social Media Marketing. - El trabajo será presentado en clase y, además, se subirá al G-Workspace. -Modalidad: grupal. -Descripción completa: consultar la ficha técnica del trabajo (G-Workspace).	30%	CE08, CE15, CE20, CE21, CE23, CE24, CE25, CE26
	Práctica 1. Integrará cada uno de los puntos vistos durante el tema 1.	5%	CE08, CE15, CE20, CE21, CE23, CE24, CE25, CE26
	Práctica 2. Integrará cada uno de los puntos vistos durante el tema 2.	4%	CE08, CE15, CE20, CE21, CE23, CE24, CE25, CE26
	Práctica 3. Integrará cada uno de los puntos vistos durante el tema 3.	4%	CE08, CE15, CE20, CE21, CE23, CE24, CE25, CE26
	Práctica 4. Integrará cada uno de los puntos vistos durante el tema 4.	4%	CE08, CE15, CE20, CE21, CE23, CE24, CE25, CE26
	Práctica 5. Integrará cada uno de los puntos vistos durante el tema 5.	3%	CE08, CE15, CE20, CE21, CE23, CE24, CE25, CE26

PARTICIPACIÓN EN ENSEÑANZAS BÁSICAS Y ENSEÑANZAS DE PRÁCTICAS Y DESARROLLO		10%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Bloque de participación	Desarrollo de prácticas de clase: se integran en este apartado un amplio número de ejercicios prácticos (varios por tema) y prácticas (una por tema) vinculados a la demostración de la adquisición de competencias respecto a cada uno de los temas vistos.	10%	CE08, CE15, CE20, CE21, CE23, CE24, CE25, CE26

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Examen de recuperación)		PORCENTAJES	COMPETENCIAS
PRUEBA ÚNICA (Solo para los alumnos o alumnas que no hayan superado la parte práctica de la asignatura)		100%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Prueba objetiva escrita final	La prueba escrita integra los contenidos de los temas 1, 2, 3, 4 y 5. Consiste en un examen donde se pone a prueba el conocimiento general de la asignatura. El examen de prueba única será diferente de la prueba de evaluación continua siendo éste más extenso y mayor complejidad. Se debe aprobar el examen para superar la asignatura.	100%	CE08, CE15, CE20, CE21, CE23, CE24, CE25, CE26

Al constituirse la evaluación continua como preferente, y en pos de valorar adecuadamente la adquisición de competencias, la entrega de los ejercicios se registrará por los siguientes criterios:

- La vía y modo de entrega será determinado específicamente en la ficha de descripción del ejercicio en cuestión, disponible en el Campus Virtual G-Workspace, en cada asignatura. Se establece en todos los casos una fecha de entrega concreta, variable según la carga del curso. No se podrán entregar los ejercicios fuera de fecha.
- Podrá exigirse para la superación de la asignatura la presentación obligatoria a cualquiera de las pruebas correspondientes a la convocatoria de curso y la obtención en las mismas de una calificación que acredite un dominio mínimo de las competencias vinculadas a la asignatura correspondiente.

8. Bibliografía

ACED, CRISTINA: Relaciones públicas 2.0 .Cómo gestionar la comunicación corporativa en el entorno digital. Editorial UOC, 2013

APARICI, Roberto y GARCÍA-MARÍN, David (2018). Prosumers and emirecs: Analysis of two confronted theories. [Prosumidores y emirecs: Análisis de dos teorías enfrentadas]. *Comunicar*, 55, 71-79. Doi: <https://doi.org/10.3916/C55-2018-07>

BELTRÁN, Maite (s/n). *Diferencias entre SEO y SEM*. Humanlevel.com <http://bit.ly/38cloJj>

CAMPOS-FREIRE, Francisco, RÚAS-ARAÚJO, José, LÓPEZ-GARCÍA, Xosé, & MARTÍNEZ-FERNÁNDEZ, Valentín-Alejandro (2016). Impacto de las redes sociales en el periodismo. *El profesional de la información (EPI)*, 25(3), 449-457.

CASTELLÓ-MARTÍNEZ, Araceli (2010). Una nueva figura profesional: el Community Manager. *Pangea: revista de la Red Académica Iberoamericana de Comunicación*, 1(1), 74-97.

CUENCA-FONTBONA, JOAN; COMPTE-PUJOL, MARC; ZELER, ILEANA: La estrategia aplicada a las relaciones públicas en el medio digital. El caso español. *Revista Latina de Comunicación Social*. 2022

DELGADO BRULL MARÍA TERESA y GLORIA JIMÉNEZ-MARÍN (2007), "El fenómeno del "Crowdsourcing" y "User Generated Content" en publicidad: una nueva forma de crear anuncios", Nuevos formatos en creatividad publicitaria. IV Congreso Internacional de Comunicación y Realidad.

Evoca Comunicación e Imagen. Número 5. <http://bit.ly/2SdgNIJ>

FUNDACIÓN TELEFÓNICA (2020). La digitalización de las pymes y la formación digital, claves para reactivar la economía y el empleo tras la covid-19. Recuperado de: <https://bit.ly/3fSM4Ur>

GIL, Víctor Daniel (2015). Sistemas de Gestión de Contenidos (SGC): Una Revisión Sistemática de Literatura. *Ing. USBMed*, 6(1). Recuperado de <http://bit.ly/39oE2iu>

GUALLAR, Javier y LEIVA-AGUILERA, Javier (2013). *El content curator. Guía básica para el nuevo profesional de internet*. Barcelona: Editorial UOC.

JIMÉNEZ SÁNCHEZ, Daniel (2015). Diseño de comunidades en línea con software de código abierto. IE Comunicaciones: *Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, n.22, pp.29-40.

LÓPEZ VIDALES, Nereida y GONZÁLEZ ALDEA, Patricia (2014). Audioblogs y Tvblogs, herramientas para el aprendizaje colaborativo en Periodismo. *Comunicar*, 42, 45-53.

GAÍNZA-CIRAUQUI, Pablo y RODRÍGUEZ-BOCCA, Pablo (2009). *Video Bajo Demanda y en Vivo Utilizando Redes Peer-to-Peer*. Recuperado de <http://bit.ly/2vYr64c>

GUTIÉRREZ, Isabel (2017). Identidad Digital, ser, estar y actuar en la red. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE)*, 2, 6-8. <https://doi.org/10.6018/riite/2017/297721>

IAB SPAIN (2020). *Estudio anual de Redes Sociales 2020*. Recuperado de <https://bit.ly/39npRep>

Ley de Propiedad Intelectual, <http://bit.ly/2w3Jg4l>

Ley de servicios de la sociedad de la información y el comercio electrónico <http://www.lssi.gob.es/Paginas/index.aspx>

MIOTTO, Giorgia y PAYNE, Gregory (2019). Branded content: una nueva apuesta para el New York Times. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 17, p. 23-39

NOGUERA, José Manuel, MARTÍNEZ POLO, Josep y GRANDIO, María del Mar (2011). *Redes sociales para estudiantes de Comunicación: 50 ideas para comprender el escenario online*. UOC

NOGERA, José (2015). *Crear un blog con Wordpress: la guía definitiva para la creación de webs profesionales con Wordpress*. Createspace.

RAMOS DEL CANO, Fátima (2014). Redes sociales y participación radiofónica: análisis de caso de Twitter y Facebook en la Cadena SER. *Ambitos: Revista internacional de comunicación*, 25, 66-76.

RAMOS MARTÍN, Alicia y RAMOS MARTÍN, María Jesús (2011). *Aplicaciones web*. Madrid, Ediciones Paraninfo.

RODRÍGUEZ FIDALGO, Maribel, SÁNCHEZ MERA, Antonio y DÍAS GÓMES, Alisson (2014). El diseño interactivo, la fragmentación, el making-of como elementos claves en los nuevos contenidos de entretenimiento para el soporte de Internet. En Javier SIERRA y Daniel RODRIGUES (Eds). *Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada*, pp.553-577. Fragua: Madrid.

SANTANDER CAMPOS, Guillermo: Cooperación y conflicto en la Agenda 2030, ¿una relación desequilibrada?, Madrid. 2021

PÉREZ-RODRÍGUEZ, Amor, PÉREZ ESCODA, Ana y SÁNCHEZ-LÓPEZ, Iván (2019). De lo audiovisual a lo transmedia. Competencias para las nuevas narrativas de los prosumidores en el ecosistema digital. En Diana Rivera-Rogel y Luis M. Romero-Rodríguez (Eds). *La comunicación en el escenario digital. Actualidad, retos y perspectivas*. pp. 119-148. Pearson: México

Reglamento General de Protección de Datos <https://rgpd.es/> y <http://bit.ly/2vf7jxg>

SCOLARI Carlos A, y ESTABLÉS María-José. (2017). El Ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas. Palabra clave, 20(4):1008-41. DOI: 10.5294/pacla.2017.20.4.7

TORRES-TOUKOUMIDIS, Ángel y ROMERO-RODRÍGUEZ, Luis Miguel (2018). *Gamificación en Iberoamérica*. Universidad Politécnica Salesiana. Quito-Ecuador. <https://bit.ly/3ur96ce>

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/development-agenda/>

La comunidad educativa del Centro Universitario San Isidoro, adscrito de la Universidad Pablo Olavide de Sevilla, cuenta con su propio [catálogo online](#) de recursos en el Centro, y te facilita la lectura de manuales, monografías y artículos completos de la Biblioteca Digital de la UPO.

- Plataformas de lectura: [OLABOOK](#) y [ELIBROS](#)
- Herramienta de búsqueda simultánea: [EUREKA](#)

9. Cronograma

SEMANA	U.D.	MODALIDAD		DESCRIPCIÓN
		E.B.	E.P.D.	
01	1	X		Presentación de la Asignatura, prueba de nivel y primer acercamiento al Plan de SMM (trabajo en grupo)
02	1	X		Tema 1
03	1	X		Tema 1
04	1	X	X	Práctica 1 del Tema 1 + Sesión seguimiento Plan SMM
05	2	X		Tema 2
06	2	X		Tema 2 + Práctica del tema 2
07	3	X		Tema 3 + Sesión seguimiento Plan SMM
08	3	X	X	Tema 3
09	3	X		Tema 3 + Práctica del tema 3
10	4	X		Tema 4 + Sesión seguimiento Plan SMM
11	4	X		Tema 4
12	4	X		Tema 4 + Práctica del tema 4 + Sesión seguimiento Plan SMM

13	5	X		Tema 5 + Sesión seguimiento Plan SMM + Presentación Plan SMM
14	5	X		Tema 5 + Práctica del tema 5
15	5	X		Repaso y revisión para el examen

U.D.: Unidad Didáctica / **E.B.:** Enseñanzas Básicas / **E.P.D.:** Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo