



GUÍA DOCENTE 2015-2016
**NARRATIVA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN**

1. Denominación de la asignatura:

NARRATIVA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

Titulación

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Código

5664

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

COMUNICACIÓN

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

CIENCIAS HISTÓRICAS Y GEOGRAFÍA

4.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

CÉSAR FIDALGO DÍEZ - MARIO ALAGUERO RODRÍGUEZ

4.b Coordinador de la asignatura

CÉSAR FIDALGO DÍEZ

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

4º CURSO 1º SEMESTRE

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria



7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

GENERALES

a) METODOLÓGICAS

1. Flexibilidad y adaptabilidad. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales y organigramas laborales.
3. Pensamiento y trabajo independiente.
- 5 Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.
6. Aceptación y corrección de los errores.

GENERALES

b) SOCIALES

3. Actitud positiva hacia el trabajo, capacidad de trabajar bajo presión con firmeza, resolución y persistencia.
6. Lealtad, honestidad.

GENERALES

c) PARTICIPATIVAS

2. Capacidad planificadora, coordinadora, organizativa y de administración del tiempo.
3. Capacidad de persuasión.
4. Capacidad de tomar decisiones, acertar al elegir en situaciones de incertidumbre y asumir responsabilidades.

ESPECÍFICAS

a) DISCIPLINARES

8. Conocer de modo teórico-práctico las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales.
9. Conocer la imagen espacial y las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual, así como los elementos constitutivos de la dirección artística.

ESPECÍFICAS

b) PROFESIONALES

4. Utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas, incluidos los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas, en las diferentes fases del proceso audiovisual.
13. Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia.

ESPECÍFICAS

c) ACADÉMICAS

2. Conocer las teorías, los métodos y los problemas de la comunicación audiovisual y



sus discursos, así como su relación con las ciencias sociales y las nuevas tecnologías.
3. Percibir críticamente el panorama audiovisual que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes en su contexto.

9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes
El objetivo de la asignatura es conseguir que el alumno sea capaz de analizar las peculiaridades y problemáticas de la comunicación en entornos web y redes sociales online. En base a dicha problemática y mediante un análisis previo de las necesidades concretas de cada situación deberá ser capaz de desarrollar un proyecto comunicativo en grupo a través de las redes sociales y Web 2.0, además de realizar un proyecto individual de comunicación corporativa web mediante la realización de los diferentes prototipos que conforman un proyecto de web corporativa.
9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
INTRODUCCIÓN A LA USABILIDAD Y ANÁLISIS DE CONTENIDOS EN INTERNET El usuario frente a la web. ANÁLISIS Y CREACIÓN DE CONTENIDOS EN LAS REDES SOCIALES Creación de contenidos: blogs y microblogs. Creación de contenidos en la Web 2.0: YouTube, Facebook, repositorios de imágenes. ANÁLISIS Y CREACIÓN DE CONTENIDOS PARA WEB Textos, tablas, listados e imágenes. Formularios. Arquitectura de la información. Elementos de navegación.



Publicidad online.

Nuevas tendencias: diseño "responsive" y webs de página única.

9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Fischer Mario, Website Boosting, Marcombo,
Jakob Nielsen y Hoa Loranger., (2007) Usabilidad. Prioridad en el diseño Web, New Riders / Anaya Multimedia,
Pérez-Montoro Gutiérrez, Mario, (2010) Arquitectura de la información en entornos web, Trea,
Steve Krug, (2010) Haz fácil lo imposible, Anaya multimedia,
Steve krug, (2010) No me hagas pensar. Una aproximación a la usabilidad en la Web, Pearson,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Austin, Tricia y Dust, Richard, Diseño de nuevos medios de comunicación, Blume.,
Jakob Nielsen y Kara Pernice, (2010) Técnicas de Eyetracking para usabilidad Web., Anaya Multimedia,
Nielsen, Jakob y Tahir, Marie, (2002) Homepage usability: 50 websites deconstructed, New Riders,
Rodríguez Fernández, Óscar, (2012) Community Manager. Conviértete en experto en "Social Media", Anaya Multimedia,
Rosenfeld, Louis y Morville, Peter, (2006) Information Architecture for the World Wide Web, O'Reilly,
Rowse, Darren y Garrett, Chris, (2011) Convierte tu blog en una máquina de hacer dinero., Anaya Multimedia,

10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Clases teóricas
Clases prácticas
Realización de trabajos y presentaciones en el aula.
Tutorías



Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas.	CG: a4;c1 CE: a8,9;b16;c2,3,4	24	10	34
Clases prácticas	CG: a1,2,3,4,5;b4;c2,4 CE: a1,6,8;b4,13,16;c3	26	14	40
Realización de trabajos y presentaciones	CG:a3,4,5,6;b3,6;c1,2,3,4 CE:a1,6;b13;c4	2	35	37
Tutorías	CG: a6	1	0	1
Examen	CG: b6 CE: b4,13,16; c2,3	1	35	36
Total		54	94	148

11. Sistemas de evaluación:

La evaluación de la parte práctica será continua.

Se realizará:

1. Examen teórico-práctico final sobre los contenidos teóricos expuestos a lo largo del curso.
2. Proyecto individual de comunicación corporativa en web en base a prototipos (sin desarrollo final de la misma en HTML)
3. Proyecto individual de creación de contenido en redes sociales y plataformas Web 2.0. (No implica el desarrollo de un proyecto comunicativo completo sino la realización de ejercicios concretos en base a normas específicas.)

Para superar la asignatura, la media final ponderada de todos los apartados será superior a 5.

En caso de no superar la asignatura, en convocatoria extraordinaria será obligatorio:

1. Repetir el examen teórico si la nota es inferior a 5 (si es superior, se guarda).
2. Proyecto individual de comunicación corporativa en web en base a prototipos (con menor ponderación en la nota final) Si la nota del proyecto durante la evaluación continua hubiera sido inferior a 5 es necesario rehacerlo en base a las indicaciones oportunas del profesor. En caso contrario la nota se mantiene para hacer media en esta convocatoria.

2B. Realización de ejercicio práctico presencial. Este ejercicio será acorde a lo exigido



en el punto 2 y recogerá la diferencia de ponderación del ejercicio 2.
3. Proyecto individual de creación de contenido en redes sociales y plataformas Web 2.0. Si la nota del proyecto durante la evaluación continua hubiera sido inferior a 5 es necesario rehacerlo en base a las indicaciones oportunas del profesor. En caso contrario la nota se mantiene para hacer media en esta convocatoria.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Examen teórico-práctico	30 %	30 %
Proyecto individual de comunicación corporativa en web en base a prototipos	40 %	20 %
Proyecto individual de creación de contenido en redes sociales y web 2.0	30 %	30 %
Realización de ejercicio práctico presencial.	0 %	20 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

Los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados

En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, constará de aquellas pruebas que considere el Departamento, consistentes este curso en:

1. Examen teórico-práctico. (30%)
2. Entrega de un proyecto individual de comunicación corporativa en web en base a prototipos. (20%)
3. Realización de ejercicio práctico presencial en base a los criterios exigidos para el ejercicio 2. (20%)
4. Proyecto individual de creación de contenido en redes sociales y web 2.0 (30%)

Para superar la asignatura, la media final ponderada de todos los apartados será superior a 5.

En el caso del alumnado que participe en el programa Universitario Cantera, la



calificación se determinará en función del desempeño de las tareas que le sean asignadas en el marco del programa.

12. Idioma en que se imparte:

CASTELLANO