



GUÍA DOCENTE 2017-2018
Publicidad 2.0

Esta es la guía docente de la asignatura Publicidad 2.0 que, de carácter optativo, se ofrece en el segundo semestre y que forma parte del plan docente del Máster Universitario Oficial en Comunicación y Desarrollo Multimedia

1. Denominación de la asignatura:

Publicidad 2.0

Titulación

Máster Universitario en Comunicación y Desarrollo Multimedia

Código

7702

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

Especialidad en Comunicación Multimedia

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

Historia, Geografía y Comunicación

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

María Isabel Menéndez Menéndez (mimenendez@ubu.es; 947.25.80.19; CV: <http://apps.ubu.es/profesorado/cv.php?docente=mimenendez@ubu.es>)

4.b Coordinador de la asignatura

María Isabel Menéndez Menéndez

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

Curso Primero, Semestre Segundo



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

Optativa

7. Requisitos de formación previos para cursar la asignatura:

No existen requisitos pero es recomendable conocer conceptos básicos de publicidad y del proceso publicitario.

8. Número de créditos ECTS de la asignatura:

Cuatro (4) créditos ECTS

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

CB7
CG01
CG09
CT01
CE02
CE09

10. Programa de la asignatura

10.1- Objetivos docentes

Al concluir la asignatura, el alumnado será capaz de:

Comprender y conocer los conceptos clave del mercado publicitario on-line.
Dominar la terminología propia del entorno publicitario on-line.
Conocer y saber elegir los formatos publicitarios más adecuados para una campaña en Internet.
Conocer las nuevas tendencias del mercado publicitario.
Desarrollar una campaña on-line integral.
Diferenciar las utilidades y posibilidades de los medios sociales a nivel publicitario y familiarizarse con los formatos emergentes.

10.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)

1. Introducción a la publicidad interactiva

1.1. De la publicidad off line a la publicidad on line

1.2. Actores del mercado publicitario on line



2. Publicidad digital como elemento del marketing interactivo

2.1. Marketing en Internet

2.2. La imagen de marca (e-branding)

3. Soportes y formatos publicitarios on line

3.1. Formatos y características de la publicidad en Internet

3.2. Tendencias emergentes

4. El consumo a través de Internet

4.1. Prosumidores, los/as nuevos consumidores/as

4.2. Enfoques éticos

10.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

B. Sheehan, (2012) Marketing on-line, Blume, Barcelona,

E. Liberos (y otros), (2013) El libro del marketing interactivo y la publicidad digital, ESIC, Madrid,

F. Maciá Domené, (2013) Marketing on line 2.0, Anaya, Madrid,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

I. Somalo, (2012) Todo lo que hay que saber de marketing on line y comunicación digital, Wolters Kluwer,

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

Las clases magistrales (clases teóricas) se complementarán con la proyección de materiales audiovisuales y lecturas de textos relacionados con la materia. Además, se estimulará la reflexión conjunta, la interacción entre el alumnado y el debate sobre diversos aspectos conceptuales, especialmente en las clases prácticas (pequeño grupo). A lo largo del semestre se aportarán textos básicos de lectura obligatoria para profundizar en el conocimiento teórico y desarrollar las competencias relacionadas.

Las actividades formativas seguirán el esquema siguiente: exposición de los principales aportes teóricos, realización de prácticas guiadas (clases de resolución de problemas) y realización de trabajos prácticos, de forma autónoma, por parte del



alumnado.

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas con apoyo en plataformas de aprendizaje	CG09 CT01 CE02	14	0	14
Clases prácticas de resolución de problemas	CB7 CG01	10	0	10
Realización de trabajos prácticos de forma autónoma por parte del alumnado	CT01 CE02 CE09	0	74	74
Exposición del proyecto	CB7 CE02	2	0	2
Total		26	74	100

12. Sistemas de evaluación:

Para superar la asignatura es necesario que en cada una de las pruebas se obtenga un mínimo de 5 puntos sobre 10.

Cada prueba puede incluir requisitos específicos para su superación, que se indican en el momento de efectuarla y que pueden incluir la imposibilidad de dejar preguntas en blanco o la obligatoriedad de contemplar un mínimo de respuestas acertadas.

La asignatura se evalúa siguiendo un modelo de evaluación continua, por lo que se entiende que el alumnado asiste de forma regular a clase. Debido a su propio carácter de evaluación continua, las pruebas prácticas NO son recuperables en la Convocatoria Extraordinaria, en la que son sustituidas por uno o varios casos prácticos.

Es necesario que el alumnado acceda regularmente a la plataforma UbuVirtual donde se colgarán materiales e indicaciones para el seguimiento de la asignatura.

La expresión y la ortografía se tienen en cuenta en la evaluación.

En caso de no superar la asignatura, en Convocatoria Extraordinaria únicamente se vuelven a evaluar las pruebas no superadas.



Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Ejercicio práctico analítico.	40 %	40 %
Ejercicio práctico (proyecto de publicidad digital)	40 %	40 %
Exposición pública del proyecto	20 %	20 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

El alumnado que, por razones excepcionales, no pueda seguir los procedimientos ordinarios de evaluación continua podrá solicitar acogerse en su lugar a la “Evaluación Excepcional” (Reglamento de Evaluación de la UBU, art. 9). La solicitud, razonada y por escrito, se presentará al Decano/a del centro durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, constará de aquellas pruebas que considere el Departamento.

La evaluación excepcional consistirá en realizar las mismas prácticas y trabajos que realiza el alumnado que asiste regularmente a clase (a entregar/realizar en las mismas fechas) excepto las prácticas que, por su propia naturaleza, necesiten modificar sus requisitos de entrega. El alumnado a quien se le admita la evaluación excepcional deberá informarse de estas cuestiones en las tutorías presenciales. Será necesario obtener al menos un 5 sobre 10 en cada una de las pruebas para superar la asignatura.

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.

La docente podrá flexibilizar, si así lo considerara necesario, el sistema de evaluación para alumnado de intercambio, con el fin de atender a circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

13. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

1. Medios audiovisuales: ordenador con acceso a Internet, cañón proyector, vídeo.
2. Medios electrónicos: plataforma Moodle, correo electrónico.
3. Medios impresos: fotocopias, biblioteca.

APOYO TUTORIAL

1. Tutorías grupales.
2. Tutorías individualizadas.



14. Calendarios y horarios:

Disponibles en la página web del título: <http://ubu.es/master-universitario-en-comunicacion-y-desarrollo-multimedia>

15. Idioma en que se imparte:

Español