



GUÍA DOCENTE 2024-2025
Narrativa TICs

1. Denominación de la asignatura:

NARRATIVA TICs

Titulación

Máster Universitario en Comunicación y Desarrollo Multimedia

Código

7696

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

Historia, Geografía y Comunicación

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

Mireya Vicent Ibáñez y profesor por asignar

3.b Coordinador/a de la asignatura

Mireya Vicent Ibáñez - mvicent@ubu.es -
<https://investigacion.ubu.es/investigadores/1096398/detalle>

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

1

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

Obligatoria

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6



7. Competencias que debe adquirir el/la estudiante al cursar la asignatura

GENERALES

CG01 - Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.

CG10 - Utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas, incluidos los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas, en las diferentes fases del proceso audiovisual, ya sea en la comunicación o en el desarrollo multimedia.

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

TRANSVERSALES

CT03 - Respeto y promoción de los derechos humanos y los principios de accesibilidad universal y diseño para todos en consonancia con la Ley 51/2003, del 2 de diciembre.

ESPECÍFICAS

CE01 - Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico, de la comunicación digital, del diseño de diferentes productos multimedia y de la generación de contenidos de animación, videojuegos, modelado, realidad virtual y/o aplicaciones multiplataforma.

CE09 - Conocer las dinámicas de trabajo relacionadas con la creatividad, desde la creación o producción de una idea hasta su desarrollo y difusión.

RELACIONADAS CON ODS

*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.

*CG01: Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.

*CG03: Utilizar la razón crítica aplicándola a la fiabilidad y validez de los procedimientos utilizados y al análisis de sus resultados.

*CE02: Conocer y aplicar principios teórico-prácticos sobre creatividad a través de diversas herramientas y tecnologías.



8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
El objetivo de la asignatura es conseguir que el alumno sea capaz de realizar un proyecto de comunicación web funcional responsive a través de un enfoque orientado a los aspectos comunicativos y de diseño UX. En base a dicha problemática y mediante un análisis previo de las necesidades concretas de cada situación, deberá ser capaz de desarrollar un proyecto web funcional mediante el uso de gestor de contenidos Wordpress y plantilla configurable.
8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
La experiencia de usuario Experiencia de usuario y usabilidad Realización de pruebas de usabilidad Experiencia de usuario en la web Fundamentos de Usabilidad Repaso a los aspectos básicos de usabilidad en productos web. La web móvil y el diseño responsive. Principales aspectos de diseño en la realización de web adaptada a dispositivos móviles. Elementos de la web. Portada, producto, galerías, listados de productos, formularios, etc. Arquitectura de la información, elementos de navegación y estructura. Se facilitarán materiales teóricos básicos para aquellos alumnos sin conocimientos previos. Optimización SEO, RRSS. Optimización para SEO y RRSS. Páginas de recepción y sitios web de una página.
8.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto
https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=7696&auth=SAML



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

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

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Trabajo y aprendizaje autónomo del estudiante	CG01; CG10; CE01; CT03; CB6; CE09	0	96	96
Clases de resolución de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas u otras) y exposiciones orales.	CG01; CE01; CG10; CT03; CE01; CE09;	12	0	12
Clases teóricas con material de apoyo disponible en plataformas de apoyo al aprendizaje.	CB6; CT03; CE09	42	0	42
Total		54	96	150

10. Sistemas de evaluación:

La evaluación de la parte práctica será continua. Se realizará: 1. Elaboración de un proyecto individual de rediseño de contenidos web desarrollado de forma práctica. 2. Asistencia a clases, participación y realización de actividades prácticas en el aula. 3. Planificación y realización proyecto de un microsite web completo conforme a los distintos aspectos vistos en la asignatura (Contenido, diseño y posicionamiento web). Para superar la asignatura, la media final ponderada de todos los apartados será superior a 5. El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de
--



intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA FIN DE ESTUDIOS

Se exigirá la realización de un proyecto individual de comunicación web desarrollado de forma práctica a partir de prototipado previo.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Elaboración de un proyecto individual de rediseño de contenidos web desarrollado de forma práctica.	40 %	40 %
Realización de actividades prácticas en aula, relacionadas con los contenidos de la asignatura.	20 %	20 %
Planificación y realización proyecto de un microsite web completo conforme a los distintos aspectos vistos en la asignatura (Contenido, diseño y posicionamiento web).	40 %	40 %
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. Elaboración de un proyecto individual de rediseño de contenidos web desarrollado de forma práctica (40%)
2. Planificación y realización proyecto de un microsite web completo conforme a los distintos aspectos vistos en la asignatura (Contenido, diseño y posicionamiento web). (40%)
3. Realización de pequeños trabajos de análisis y resolución de problemas específicos



en base a contenidos web previos suministrados expresamente para ello (20%).

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

El profesor podrá flexibilizar el sistema de evaluación para los estudiantes de intercambio, con el fin de atender las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse

11. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

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

12. Calendarios y horarios:

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

13. Idioma en que se imparte:

CASTELLANO