

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2025/2026

Identificación y características de la asignatura					
Código	401809				
Denominación (español)	Creación de productos digitales I				
Denominación (inglés)	Creation and development of digital products I				
Titulaciones	Máster Universitario en Gestión de la información en redes sociales y de los productos digitales en internet				
Centro	Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación				
Módulo	Creación y cultura digital				
Materia	Documentos digitales				
Carácter	Obligatorio	ECTS	6	Semestre	1
Profesorado					
Nombre		Despacho		Correo-e	
Isabel Mª Sanz Caballero		45		isancab@unex.es	
Daniel Martín Pena		Decanato		danielmartin@unex.es	
Área de conocimiento	Comunicación Audiovisual; Biblioteconomía y Documentación				
Departamento	Información y Comunicación				
Profesor/a coordinador/a (si hay más de uno)	Isabel Mª Sanz Caballero				
Competencias / Resultados de aprendizaje					
COMPETENCIAS BÁSICAS					
1. 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.					
2. CB7 – Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.					
3. 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.					
4. CB9 – Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.					
5. CB10 – Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.					

COMPETENCIAS GENERALES

1. CG2 – Conocer la estructura y organización de la información en las redes sociales y tener la capacidad de diseñar y elaborar productos culturales digitales de texto, fotografía, vídeo y audio.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

1. CT1 – Saber presentar y comunicar públicamente, de manera lógica y ordenada, ideas, problemas y soluciones, tanto de forma oral como escrita.
2. CT2 – Utilizar las tecnologías de la información como herramienta de trabajo intelectual y como elemento esencial para crear productos, informarse, aprender y comunicarse.
3. CT3 – Conocer la terminología especializada para el desarrollo de la actividad profesional relacionada con la creación de productos digitales y las redes sociales.
4. CT4 – Adquirir los conocimientos metodológicos necesarios para afrontar los retos profesionales de una forma ética y rigurosa.
5. CT5 – Aprender y usar habilidades sociales e interpersonales en las relaciones con otras personas para poder trabajar en grupos multidisciplinares e interculturales.
6. CT6 – Garantizar que el trabajo profesional especializado que desempeñe en el entorno de la creación de productos digitales y las redes sociales contemple los principios de igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. CE8 – Gestionar proyectos audiovisuales y conocer la presencia de los archivos digitales en internet, profundizando en el movimiento Open Access.
2. CE9 – Conocer y aplicar técnicas de edición.

Contenidos

Diseño, creación y gestión de proyectos audiovisuales. Presentación de ideas e historias para su posterior producción y comercialización. Financiación de proyectos audiovisuales.

- Movimiento Open Access: definición, origen, evolución e hitos destacados.
- Repositorios: concepto, funciones, tipología, fuentes para su localización.
- Repositorios institucionales: características, tendencias, diseño y ejemplos.
- Conocimiento de las Técnicas de creación literaria y artística.

Temario

Tema 1. Movimiento Open Access

Contenidos del tema 1: Movimiento Open Access: definición, origen, evolución e hitos destacados.

Tema 2. Diseño, creación y gestión de productos audiovisuales en la red

Contenidos del tema 2: Modelos de producción digital en la red. Formatos digitales. Contenidos interactivos. Formatos digitales. Canales de difusión en Internet. Distribución multiplataforma.

Tema 3. Creación literaria y artística

Contenidos del tema 3: Introducción a la creación literaria y artística, de las calles al mundo 2.0. Comunicación del hecho creativo. Licencias para compartir.

Tema 4. Taller de creatividad

Contenidos del tema 4: Taller que se desarrollará bajo supervisión con el objetivo de realizar y comunicar un hecho creativo, en cualquiera de sus ámbitos

Actividades formativas

		Actividades Presenciales (AP)					Actividades Virtuales (AV)					
TEMA	TOTAL	GG	CH	L	O	S	CST	CSP	CAT	CAP	TP	TA
1	35						1	0	8	6	1	20
2	37						1	0	6	6	1	24
3	38						1	0	7	6	1	24
4	40						2	0	6	6	1	26
Evaluación	2											2
Totales	150						5		27	24	4	90
		% Presencialidad					% Virtualidad					

Actividades Presenciales (AP)

Actividades que se desarrollan en un único espacio físico y que implican interacción física entre estudiante y docente:

- GG: Grupo Grande (85 estudiantes).
- CH: Actividades de prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)
- L: Actividades de laboratorio o prácticas de campo (15 estudiantes)
- O: Actividades en sala de ordenadores o laboratorio de idiomas (20 estudiantes)
- S: Actividades de seminario o de problemas en clase (40 estudiantes).

Actividades Virtuales (AV)

Actividades que no se desarrollan en un espacio físico común. Pueden ser síncronas (implican interacción estudiante / docente) o asíncronas:

- CST: Clase síncrona teórica.
- CSP: Clase síncrona práctica.
- CAT: Clase asíncrona teórica.
- CAP: Clase asíncrona práctica.

- TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tutorías ECTS).
- TA: Trabajo autónomo del estudiante.

Metodologías docentes

1. Métodos de enseñanza-aprendizaje colaborativos
2. Método expositivo apoyado en materiales digitales interactivos y audiovisuales
3. Orientación y tutoría individual y grupal
4. Aprendizaje basado en investigación (ABI) aplicado a la profesión en procesos de gestión, producción y difusión.

Sistemas de evaluación

Lectura de textos, artículos, capítulos de libros académicos y científicos.

Webquest.

Elaboración de documento escrito, de trabajos, realización de tareas, resolución de problemas, cuestionarios.

foro de debate, seminario, coordinación de trabajo colaborativo.

Sistema de evaluación	Tipología de actividades	Ponderación
Evaluación Continua (=>60%)	Práctica Tema 1: Webquest (búsqueda de recursos en la web).	10%
	Práctica Tema 2: Elaboración de documento escrito, de trabajos, realización de tareas, resolución de problemas, cuestionarios.	20%
	Práctica Tema 3: Elaboración de documento escrito con búsqueda avanzada de recursos en RRSS	10%
	Práctica Tema 4: Diseño, elaboración y evaluación de materiales digitales multimedia en diferentes soportes.	20%
Evaluación Final (=<40%)	Examen escrito: prueba objetiva y/o de desarrollo	40%

Observaciones

La evaluación se realizará a través de pruebas teóricas y realización de trabajos prácticos.

La evaluación consistirá en la superación de uno o varios exámenes de los conocimientos teóricos adquiridos, dichos exámenes podrán consistir en una prueba de desarrollo escrito, de preguntas cortas o tipo test. Para la valoración final de la prueba se determinará previamente el valor de cada pregunta.

En todo caso el examen deberá aprobarse para superar la asignatura.

En cuanto al sistema de calificación en las actividades prácticas, se atenderá a la participación y el resultado de la resolución de problemas planteados a los alumnos en las actividades prácticas de la asignatura y, en su caso, podrá realizarse un examen práctico.

En cada caso, el profesor encargado de la asignatura hará públicos los criterios de evaluación que se determinen por la UEx.

En la **evaluación continua**, la calificación es la suma de las actividades de evaluación continua y la evaluación final mediante un examen, atendiendo a los siguientes criterios:

- Examen final consiste en la realización de una prueba escrita que supondrá el 40% de la evaluación.
- Actividades de evaluación continua es la media ponderada de la calificación obtenida en los trabajos y tareas estipuladas en cada asignatura, y supondrá el 60% de la evaluación. En su evaluación se tendrán en cuenta las diferentes actividades formativas. Estas actividades de evaluación continua serán todas recuperables en cada una de las convocatorias.

También se podrá optar una **evaluación global** final en cada convocatoria. Para ello el estudiante deberá comunicar la modalidad de evaluación elegida de acuerdo a los plazos y por los medios establecidos en la normativa vigente. Se podrá optar a la máxima calificación. Para superar la asignatura en esta modalidad se deberá superar el examen, así como realizar las actividades que se especifiquen.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el estudio de esta materia el alumno podrá:

1. Diseñar y crear proyectos audiovisuales.
2. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente las decisiones y saber evaluar las propuestas ajenas.
3. Conocer los archivos digitales.
4. Conocer y aplicar técnicas de creación literaria y artística.
5. Conocer y dominar el lenguaje gráfico y sus recursos expresivos para hacer más eficaz la comunicación visual.
6. Conocer el origen, concepto y tendencias actuales del movimiento Open Access.
7. Conocer el origen, concepto y tendencias actuales de los repositorios institucionales.
8. Concebir, planificar y desarrollar proyectos audiovisuales (de diseño) con la funcionalidad y estética requerida.
9. Conocer los fundamentos del diseño gráfico y la tecnología específica para la creación de productos digitales.

Bibliografía (básica y complementaria)

Bibliografía tema 1

- ABADAL, ERNEST, et al. Open access to scientific production in Spain. Areport for the CBUC. Barcelona: CBUC, 2009.
<http://oaseminar.fecyt.es/Publico/nationalReports/Recursos/Spain_v1.pdf>.
- ANGLADA I DE FERRER, Lluís M. Acceso abierto, autoarchivo, repositorios y declaración de Barcelona. BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació, nº20 (juny), 2008.

- ARIEL LÓPEZ, Fernando. Visibilidad e impacto de los repositorios digitales en acceso abierto. Boletín electrónico ABGRA, vol.5, nº1(marzo), 2013
<http://www.abgra.org.ar/newsletter/ABGRA-Boletin-2013_A5_N1_Lopez.pdf>
- BANKIER, J.G.; FOSTER, C.; WILEY, G. Institutional repositories: strategies for the present and future. The serials librarian, vol.56, nº1-4, 2009, p.109-115
<http://works.bepress.com/jean_gabriel_bankier/5/>.
- BARTON, M.R.; Waters, M. Cómo crear un Repositorio Institucional Manual LEADIRSII,2004
<<http://recolecta.fecyt.es/sites/default/files/contenido/documentos/mit.pdf>>
- MELERO, Remedios. El paisaje de los repositorios institucionales open Access en España. BiD: textos universitarios de biblioteconomía i documentació, nº20 (juny), 2008-
<<http://bid.ub.edu/20meler4.htm>>.
- RODRÍGUEZ GALLARDO, A. Elementos que fundamentan el Acceso Abierto. Investigación Bibliotecológica, vol. 22, nº 44, 2008, p.161-182.
- SUBER, P. (2007). Open access overview. Focusing on open access to peer-reviewed research articles and their preprints.
<<http://www.earlham.edu/~peters/fos/overview.htm>>.

Bibliografía tema 2

- ALBERICH, Jordi & ROIG, Antoni (Coords.) (2005). Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas. Barcelona: Editorial UOC
- CASACUBERTA, David (2003). Creación colectiva. En Internet el creador es el público. Barcelona: Gedisa.
- DEKERCKHOVE, Derrick (1999). La Piel de la Cultura. Investigando la nueva realidad electrónica. Barcelona: Editorial Gedisa.
- GARCÍA SERRANO, Federico. “Las técnicas del Pitching en el mercado audiovisual español: del caramelo” al Guion”. Universidad Complutense, Madrid.
- JODARMARIN, J. (2009). “La era digital: Nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales”. En Razón y Palabra.www.razonypalabra.org.mx
- MAESTRI, G. (1997). Creación digital de personajes animados. Ed. Anaya Multimedia.
- NEGROPONTE, N. (2000). El mundo digital. El futuro que ha llegado. Ediciones B., Barcelona. ORIHUELA, J.L. “Sociedad de la información y nuevos medios de comunicación pública: claves para el debate”. En Nueva Revista.
- TUBELLA, I. et al. (2008). Internet y Televisión: la guerra de las pantallas, Barcelona: Editorial Ariel.

Bibliografía temas 3 y 4

- Atlas ilustrado de grafiti y arte urbano (2011). Susaeta: Madrid.
- BUSTAMANTE, E., ZALLO, R. (1988) Las industrias culturales en España. Madrid: Akal.
- BUSTAMANTE, E. (coord.) (2013). Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación: las industrias culturales en la era digital. Barcelona: Gedisa.
- BUSTAMANTE, E. (2002). Comunicación y cultura en la era digital. Barcelona: Gedisa.

- GARCÍA GRACIA, M. I. (2007). La dimensión económica de la industria de la cultura y el ocio en España. Madrid: McGraw-Hill.
- Informe mundial sobre la cultura (1999). Madrid: UNESCO.
- Informe mundial sobre la cultura: cultura, creatividad y mercados (1998). Madrid: Fundación Santa María.
- Informe mundial sobre la comunicación y la información (2003). Madrid: UNESCO.
- GOFFMAN, Ken. La contracultura a través de los tiempos: de Abraham al acid-house. (2005). Barcelona: Anagrama.
- Graffiti: Arte urbano de los cinco continentes (2010). Gustavo Gili: Barcelona.
- Graffiti y arte urbano: murales, firmas, plantillas y pegatinas (2011). FKG: Barcelona, 2011.
- SOUGEZ, M-L. (1999). Historia de la fotografía. Madrid: Cátedra.
- SÚAREZ, Mario (2011). Los nombres esenciales del arte urbano y del graffiti español. Lunwerg: Madrid.
- Ultimate street art a celebration of graffiti and urban art (2009). Monsa: Barcelona.
- World culture report: cultural diversity and pluralism (2000). Paris: UNESCO.
- VOGEL, H. La industria de la cultura y el ocio: un análisis económico (2004). Madrid: Fundación Autor.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

- Declaración de Budapest, 2002
<<http://www.budapestopenaccessinitiative.org/>>
- Declaración de Bethesda, 2003
<http://ictlogy.net/articles/bethesda_es.html>
- Declaración de Berlín, 2003
<https://openaccess.mpg.de/>