

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2025/2026

Identificación y características de la asignatura					
Código	401810				
Denominación (español)	CREACIÓN DE PRODUCTOS DIGITALES II				
Denominación (inglés)	DEVELOPING DIGITAL PRODUCTS (II)				
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	2
Profesorado					
Nombre		Despacho		Correo-e	
JAVIER TRABADELA ROBLES		Decanato 02		jtrarob@unex.es	
JOSÉ MALDONADO ESCRIBANO		37		jmaldobano@unex.es	
ALBA M ^a . MARÍN CARRILLO		28		albamarin@unex.es	
Área de conocimiento	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD HISTORIA DEL ARTE				
Departamento	INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN ARTE Y CIENCIAS DEL TERRITORIO				
Profesor/a coordinador/a (si hay más de uno)	JAVIER TRABADELA ROBLES				
Competencias					
<p>Competencias Básicas:</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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 sin ambigüedades.</p>					

<p>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.</p>
<p>Competencias Generales:</p> <p>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.</p>
<p>Competencias Transversales:</p> <p>CT1 – Saber presentar y comunicar públicamente, de manera lógica y ordenada, ideas, problemas y soluciones, tanto de forma oral como escrita.</p> <p>CT2 – Utilizar las tecnologías de la información como herramienta de trabajo intelectual y como elemento esencial para crear productos, informarse, aprender y comunicarse.</p> <p>CT3 – Conocer la terminología especializada para el desarrollo de la actividad profesional relacionada con la creación de productos digitales y las redes sociales.</p> <p>CT4 – Adquirir los conocimientos metodológicos necesarios para afrontar los retos profesionales de una forma ética y rigurosa.</p> <p>CT5 – Aprender y usar habilidades sociales e interpersonales en las relaciones con otras personas para poder trabajar en grupos multidisciplinares e interculturales.</p> <p>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.</p>
<p>Competencias Específicas:</p> <p>CE9 – Conocer y aplicar técnicas de edición.</p> <p>CE10 – Conocer los fundamentos del diseño gráfico y la tecnología específica para la creación de productos digitales.</p> <p>CE11 – Entender los fundamentos de la creación fotográfica, de vídeo y audio digital, así como usar aplicaciones paradigmáticas para la captación y edición de fotografías, vídeo y audio en dispositivos móviles. Profundizar en la edición y postproducción de vídeo y audio para redes sociales.</p>
<p>Contenidos</p>
<p>Descripción general del contenido:</p> <p>Fundamentos de diseño. Tecnología en diseño. Diseño básico, formas, espacio, color. Introducción a la creación fotográfica digital. Encuadre y composición fotográfica. Aplicaciones fotográficas paradigmáticas en dispositivos móviles. Ajuste técnico-fotográfico de los archivos de imagen fija para redes sociales (tamaños, resoluciones... con Photoshop).</p> <p>Acceso a recursos en bancos de imágenes.</p> <p>Introducción al vídeo y al audio digital. Captación de vídeo y audio en dispositivos móviles. Edición y post-producción de vídeo y audio para redes. Integración en fotografía, imagen fija y diseños gráficos en vídeo. <i>Streaming</i> de vídeo y audio.</p>
<p>Temario</p>

Denominación del tema 1: FUNDAMENTOS Y TECNOLOGÍA DE DISEÑO

Contenidos del tema 1:

- 1.1. Fundamentos de diseño
- 1.2. Tecnología de diseño

Denominación del tema 2: DISEÑO BÁSICO

Contenidos del tema 2:

- 2.1. Elementos del Diseño
- 2.2. Leyes de la Percepción
- 2.3. Fases del proceso del diseño

Denominación del tema 3: EDICIÓN DE FOTOGRAFÍA (I)

Contenidos del tema 3:

- 3.1. Introducción a la creación fotográfica digital
- 3.2. Encuadre y composición fotográfica

Denominación del tema 4: EDICIÓN DE FOTOGRAFÍA (II)

Contenidos del tema 4:

- 4.1. Aplicaciones fotográficas paradigmáticas en dispositivos móviles
- 4.2. Ajuste técnico-fotográfico de los archivos de imagen fija para redes sociales (tamaños, resoluciones... con Photoshop).
- 4.3. Acceso a recursos en bancos de imágenes

Denominación del tema 5: SISTEMAS DE CAPTACIÓN DE VÍDEO Y AUDIO DIGITAL

Contenidos del tema 5:

- 5.1. Muestreo y compresión de vídeo y audio.
- 5.2. Relación de aspecto y resoluciones de vídeo según dispositivos de reproducción.
- 5.3. Captación de vídeo y audio con cámaras fotográficas réflex y dispositivos móviles.

Denominación del tema 6: EDICIÓN, POSTPRODUCCIÓN Y PUBLICACIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES

Contenidos del tema 6:

- 6.1 Aplicaciones paradigmáticas en la edición y postproducción de vídeo y audio.
- 6.2 Integración de imágenes fijas, animaciones y rotulación en un proyecto videográfico.
- 6.3 Compresiones y resoluciones idóneas para Streaming.

Actividades formativas

TEMA	TOTAL	Actividades Presenciales (AP)					Actividades Virtuales (AV)				TP	TA
		GG	CH	L	O	S	CST	CSP	CAT	CAP		
1	30						1		8		1	20
2	20								9		1	10
3	25								5	4	1	15
4	25								5	4	1	15
5	13								3	4	1	5
6	35								3	5	2	25
Evaluación	2								2			0
Totales	150						1		35	17	7	90
		% Presencialidad					100 % 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

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

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el estudio de esta materia el estudiante podrá:

- Conocer y dominar el lenguaje gráfico y sus recursos expresivos para hacer más eficaz la comunicación visual.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos audiovisuales (de diseño) con la funcionalidad y estética requerida.

- Entender el proceso de la percepción de una forma científica, comprendiendo la influencia que tienen en ella los elementos empleados (espacio, forma, color, etc.).
- Conocer los fundamentos del diseño gráfico y la tecnología específica para la creación de productos digitales
- Entender los fundamentos de la creación fotográfica, de vídeo y audio digital.
- Usar aplicaciones paradigmáticas para la captación y edición de fotografías, vídeo y audio en dispositivos móviles.
- Concebir, organizar y realizar comunicaciones visuales (fotográficos, videográficos...).
- Profundizar en la edición y postproducción de vídeo y audio para redes sociales.
- Utilizar diferente software para la creación artística.

Sistemas de evaluación

Sistema de evaluación	Tipología de actividades	Ponderación
Evaluación Continua (=>60%)	Webquest (búsqueda de recursos en la web).	10%
	Elaboración de documento escrito, de trabajos, realización de tareas, resolución de problemas, cuestionarios.	20%
	Comunicación síncrona y asíncrona para tutoría individual o grupal (foro de debate, seminario, coordinación de trabajo colaborativo).	10%
	Diseño, elaboración y evaluación de materiales digitales multimedia en diferentes soportes.	40%
	Lectura de textos, artículos, capítulos de libros académicos y científicos.	--
Evaluación Final (=<40%)	1. Examen escrito: prueba objetiva y/o de desarrollo	20%

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.

La calificación es la suma de la evaluación continua y la evaluación final atendiendo a los siguientes criterios:

- Examen final consiste en la realización de una o varias pruebas escritas cuyo valor debe ser igual o inferior al 40% de la evaluación.
- Evaluación continua es la media ponderada de la calificación obtenida en los trabajos y tareas estipuladas en cada asignatura, siendo el total igual o superior al 60% de la evaluación. En su evaluación se tendrán en cuenta las diferentes actividades formativas. Todas las actividades evaluables de forma continua (EC) sí son recuperables (en todas las convocatorias), según se detallará en el espacio de la asignatura en el campus virtual.

Se aplicará el sistema de calificaciones vigente en cada momento. Los resultados obtenidos por el alumno en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa: 0-4,9: Suspenso (SS), 5,0 – 6,9: Aprobado (AP), 7,0 - 8,9: Notable (NT), 9,0 – 10: Sobresaliente (SB). La mención de Matrícula de Honor podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de los alumnos matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

Todas las actividades evaluables de forma continua (EC) sí son recuperables (en todas las convocatorias), según se explicará en el aula y se detallará en el espacio de la asignatura en el campus virtual.

De acuerdo a la normativa de evaluación de la UEX, los estudiantes deberán comunicar al profesorado la elección de la evaluación continua (EC) o evaluación global durante el primer cuarto del semestre y a través del medio creado para ello en el espacio virtual. En caso de que no haya comunicación por parte del estudiante, se entenderá que la modalidad elegida es la evaluación continua (EC).

También de acuerdo a la normativa de evaluación de la UEx *“La realización fraudulenta de cualquier prueba de evaluación implicará la calificación de Suspenso, con la nota “0” en la convocatoria correspondiente, con independencia de que el profesor pueda solicitar la apertura de un expediente informativo/disciplinario ante el Rector de la Universidad de Extremadura”* (art. 8.6). En las diferentes actividades se tomarán las medidas oportunas para intentar evitar este tipo de actuaciones, entre ellas, la utilización de los medios que proporciona la UEX a los docentes, como el software antiplagio.

El seguimiento y evaluación del examen y las prácticas planteadas en la asignatura, así como de los trabajos finales, suponen aproximadamente un mínimo de 25 horas de trabajo para el profesor.

En todas las convocatorias habrá una prueba final alternativa de carácter global, de manera que la superación de ésta suponga la superación de la asignatura.

Bibliografía (básica y complementaria)

Básica:

- AUSTERBERRY, D. (2000). *La tecnología streaming de vídeo y audio*. Andoain, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain.
- BARROSO, J. (2008). *Realización audiovisual*. Madrid, Síntesis.
- BILBAO, O. (2021). *Los secretos del vídeo online*. ESIC Editorial.
- BRAHAM, B. (1994). *Manual del diseñador gráfico*. Madrid, Celeste.
- CASTILLO, J. M. (2016). *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid, IORTV.
- FERNANDEZ CASADO, J. L.; NOHALES ESCRIBANO, T. (2000). *Postproducción digital. Cine y video no lineal*. Barcelona, Paidós.
- FERNÁNDEZ DÍEZ, F.; MARTÍNEZ ABADÍA, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona, Paidós.
- FREIRE SÁNCHEZ, A.; VIDAL MESTRE, M. (2015). *Manual de Montaje y composición audiovisual. Técnicas, soluciones, efectos, trucos*. Tarragona, Altaria.
- JARABA, G. (2016). *YouTuber: Cómo crear vídeos de impacto y triunfar con ellos en internet*. Barcelona, Redbook Ediciones.
- LONG, B. (2013). *Gran manual de fotografía digital*. Madrid, Anaya Multimedia.
- MILLERSON, G. (2000). *Técnicas de producción y realización en televisión*. Madrid, IORTV.
- MILBURN, K. (2000). *Fotografía digital*. Madrid, Anaya Multimedia.
- RIVAS, R. (2015). *La fotografía móvil*. Madrid, Anaya Multimedia.
- SIMMONS, M. (2015). *Cómo crear una fotografía*. Barcelona, Gustavo Gili.
- SWANN, A. (2004). *Bases del Diseño Gráfico*. Barcelona, Gustavo Gili.
- VIGUÉ, J.; GARCÉS, S. (2012). *Fotografía digital avanzada: ejemplos y ejercicios prácticos*. Madrid, Tikal.
- VV.AA. (2007). *HDTV y la transición a la difusión digital: conocer las tecnologías de la nueva televisión*. Andoain, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain.
- WATKINSON, J. (1999). *Compresión en vídeo y audio*. Madrid, IORTV.
- WONG, W. (2015). *Fundamentos del Diseño*. Barcelona, Gustavo Gili.
- ZUÑIGA, J. (2006). *Realización en televisión*. Andoain, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain.

Complementaria:

- BAÑOS GONZÁLEZ, M. (2006). *Creatividad y publicidad*. Madrid, Laberinto.
- BROWN, B. (2012). *Iluminación para cine y vídeo*. Andoain, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain.

- GALÁN CUBILLO E. (2008). *Televisión en virtual*. Madrid, IORTV.
- HARRISON, S. (2010) *Creatividad*. Madrid. Prentice-Hall.
- O´DELL, J. A. (2014). *Foto blogueo: todo sobre diseño, contenidos, redes sociales, promoción y negocio*. Barcelona, Oceano ambar.
- PAREDES VELASCO, M; SANTACRUZ VALENCIA, L. P.; DOMÍNGUEZ MATEOS, F. (2012). *Programación multimedia y dispositivos móviles*. Madrid, RA-MA.
- RODRIGUEZ MATTALIA, L. (2011). *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento*. Castellón, Editorial Universitat Jaume I.
- SATUÉ, E., *Los demiurgos del diseño gráfico*. Madrid: Mondadori, 1992.
- SHEPPARD, R.; GUNCHEON, M. (2012). *Guía completa del video HD para fotógrafos digitales*. Madrid, Ediciones Tutor.
- YOUNG, J. (2015). *Publica y comparte tus mejores fotos*. Barcelona, Oceano ambar.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

Material Web:

Todos los que se incluyan en el espacio virtual de la asignatura, ya sea en foros, mediante documentos enlazados, vídeos, etc.