

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2026/2027

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	
Cristina Faba Pérez		19A		cfabper@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)	Cristina Faba Pérez				
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 y Repositorios institucionales

Contenidos del tema 1: Movimiento Open Access: definición, origen, evolución e hitos destacados. Repositorios institucionales: concepto, funciones, características...

Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Práctica relacionada con la materia del tema 1.

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.

Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Práctica relacionada con la materia del tema 2.

Tema 3. Creación literaria y artística

Contenidos del tema 3: Introducción a la creación literaria y artística. Comunicación del hecho creativo.

Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Práctica relacionada con la materia del tema 3.

Tema 4. Taller de creatividad

Contenidos del tema 4: Taller para comunicar un hecho creativo, en cualquiera de sus ámbitos.

Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Práctica relacionada con la materia del tema 4.

Actividades formativas

		Actividades Presenciales (AP)					Actividades Virtuales (AV)					
TEMA	TOTAL	GG	CH	L	O	S	CST	CSP	CAT	CAP	TP	TA
1	36						1		8	6	1	20
2	36								7	6	1	22
3	37						1		7	6	1	22
4	39								8	6	1	24
Evaluación	2											2
Totales	150						2		30	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

Calificación total de la asignatura: 100%. Dicha calificación se podrá obtener se podrá obtener eligiendo entre:

- A. Modalidad Evaluación continua.** Consistirá en actividades de evaluación continua (60%) y examen final (40%). Actividades de evaluación continua: 60%, actividades prácticas desarrolladas bajo las condiciones y plazos que se establezcan a lo largo del semestre. Una vez finalizado el plazo de entrega, las actividades de evaluación continua no son recuperables en ninguna de las convocatorias (ordinaria y extraordinaria) de la asignatura, excepto el 10% de las mismas, en el caso de no haberse alcanzado durante la evaluación continua; Examen final: 40%, prueba escrita con cuestiones relacionadas con los contenidos de la asignatura. Será preciso aprobar el examen para sumar la evaluación continua.
- B. Modalidad Evaluación global.** El 100% de la evaluación de la asignatura se basará, exclusivamente, en un único examen final, que englobará los contenidos teórico-prácticos de la asignatura y que se realizará en la fecha oficial de cada convocatoria. El examen final estará formado por dos partes; una con cuestiones de carácter teórico (40% del examen) y otra por actividades de carácter práctico (60% del examen). Para aprobar el examen final será necesario superar cada una de las partes planteadas por separado, obteniendo en cada una de ellas una calificación equivalente al aprobado.

Según la normativa de evaluación vigente de la UEx, el estudiante comunicará al profesor por escrito la modalidad de evaluación elegida para cada una de las convocatorias en los plazos establecidos en la normativa vigente. Cuando un estudiante no realice esta comunicación, se entenderá que opta por la evaluación continua. El sistema de evaluación por defecto, es decir, el sistema de evaluación continua se realizará según los siguientes parámetros:

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%

Se aplicará el sistema de calificaciones vigente.

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)

- Araiza Díaz, V., Ramírez Godoy, M. E., y Díaz Escoto, A. S. (2019). El Open Access a debate: entre el pago por publicar y la apertura radical sostenible. *Investigación Bibliotecológica: archivonomía, bibliotecología, información*, 33(80), 195–216. <https://doi.org/10.22201/iibi.24488321xe.2019.80.58039>
- Ariel López, F. (2013). Visibilidad e impacto de los repositorios digitales en acceso abierto. *Boletín electrónico ABGRA*, 5 (1) (marzo). http://eprints.rclis.org/18940/1/ABGRAboletin_Lopez.pdf
- Bankier, J. G., Foster, C., y Wiley, G. (2009). Institutional Repositories—Strategies for the Present and Future. *The Serials Librarian*, 56(1–4), 109–115. <https://doi.org/10.1080/03615260802665423>
- Bares López, L. (2017). El movimiento open data access y la visibilidad de la producción científica de los investigadores en las universidades públicas andaluzas. *Tlatemoani: Revista Académica de Investigación*, (26), 34–254. <https://www.eumed.net/rev/tlatemoani/26/investigadores-andalucia.html>
- Blanco, P. (2022). Meditación y creación literaria : aprende a vivir y a escribir mejor. Bilbao: Desclée De Brouwer. <https://elibro.net/es/lc/unex/titulos/254847>.

- Europa Press Ciencia (13 de mayo 2026). España alcanzó las 85.403 publicaciones científicas en abierto en 2025, el noveno país con más difusiones, según MDPI. *Europa Press*. <https://www.europapress.es/ciencia/laboratorio/noticia-espana-alcanzo-85403-publicaciones-cientificas-abierto-2025-noveno-pais-mas-difusiones-mdpi-20260513131017.html>
- Galán, I., Pérez-Gómez, B. y Primo-Peña, E. (2015). Quién teme al open access?: un movimiento en crecimiento, oportuno y necesario. *Gaceta sanitaria*, 29(2), 139-141. <https://scielo.isciii.es/pdf/ga/v29n2/debate1.pdf>
- Melero, R. (2008). El paisaje de los repositorios institucionales open Access en España. *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, 20 <http://bid.ub.edu/20meler4.htm>
- Rodríguez Gallardo, A. (2008). Elementos que fundamentan el Acceso Abierto. *Investigación bibliotecológica*, 22(44), 161-182. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2008000100009&lng=es&tlng=es
- Vidal Beltrán, J. M. (2024). La regulación de la comunicación en la era digital. Contenidos, retos y objetivos de la nueva regulación española y europea del audiovisual. Valencia: Tirant lo Blanch. <https://biblioteca-tirant-com.eu1.proxy.openathens.net/cloudLibrary/ebook/show/9788410565173>

Otros recursos y materiales docentes complementarios

Espacio virtual de la asignatura en el Campus Virtual de la UEx "Creación de Productos Digitales I" (<http://campusvirtual.unex.es>)