

## PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

**Curso académico: 2026/2027**

Identificación y características de la asignatura					
Código	503635				
Denominación (español)	<b>Edición de Contenidos Digitales</b>				
Denominación (inglés)	Digital Content Editing				
Titulaciones	Grado en Documentación y Gestión de la Información Digital				
Centro	Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación				
Módulo	Formación Básica				
Materia	Informática				
Carácter	Básica	ECTS	6	Semestre	2
Profesorado					
Nombre	Despacho		Correo-e		
Indhira Garcés Botacio Manuel Batalla Calvín	31		indhira@unex.es batalla@unex.es		
Área de conocimiento	Lenguajes y Sistemas Informáticos				
Departamento	Ingeniería de Sistemas Informáticos y Telemáticos				
Profesor/a coordinador/a (si hay más de uno)	Indhira Garcés Botacio				
Resultados de aprendizaje					
<p>C06 - Analizar los aspectos relacionados con la edición digital para la creación de contenidos multimedia y multiformato TIPO: Conocimientos o contenidos</p> <p>COM01 - Analizar y sintetizar por parte de los estudiantes la información procedente de diversas fuentes. TIPO: Competencias</p> <p>COM02 - Adquirir la capacidad de adaptación a cambios en entornos relacionados con la documentación y la información digital TIPO: Competencias</p> <p>COM03 - Identificar, por parte del estudiante, oportunidades de mejora en entornos de documentación e información digital y formular propuestas innovadoras fundamentadas en análisis técnicos y contextuales. TIPO: Competencias</p> <p>COM04 - Integrar, por parte del estudiante, principios de solidaridad y sostenibilidad en las prácticas y decisiones vinculadas a la documentación y la información digital, alineándolas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). TIPO: Competencias</p> <p>COM05 - Adquirir la capacidad de organización y planificación del trabajo propio, así como del trabajo en equipo y la integración en grupos multidisciplinares. TIPO: Competencias</p> <p>COM06 - Adquirir un compromiso ético con la inteligencia artificial aplicada a la gestión de información. TIPO: Competencias</p>					

HB04 - Utilizar tecnologías y/o inteligencia artificial para gestionar, procesar y transferir información de manera eficiente y ética. TIPO: Habilidades o destrezas

### Contenidos

Breve descripción del contenido: Edición técnica de imagen, texto, vídeo y sonido. Definición y tipos de contenidos digitales avanzados (3D, RA, RV). Herramientas de contenido interactivo. Conversión de formatos y compresión de documentos.

Este curso aborda la edición técnica de contenidos digitales en distintos formatos, incluyendo imagen, texto, vídeo y sonido. Se exploran las características de los contenidos digitales avanzados —como el 3D, la realidad aumentada y la realidad virtual—, así como el uso de herramientas de contenido interactivo. Además, se profundiza en técnicas de conversión de formatos y compresión de documentos, con el fin de optimizar la producción y difusión de información digital en entornos profesionales.

La asignatura incluye además el análisis de flujos de producción digital y criterios de accesibilidad y usabilidad aplicados a materiales informativos. Se promueve la capacidad de adaptación a tecnologías emergentes de creación multimedia.

### Temario

#### **Denominación del tema 1: Introducción a los contenidos digitales**

##### **Contenidos del tema 1:**

- Concepto y tipologías de contenidos digitales.
- Flujos de trabajo en producción digital.
- Formatos de archivo y estándares multimedia.
- Inserción y gestión de metadatos.
- Conversión de formatos y compresión multimedia

##### **Descripción de las actividades prácticas del tema 1:**

- Creación de un mapa de flujo de producción digital.
- Conversión de imágenes, audio y vídeo.
- Comparativa de calidad y tamaño de archivo.

#### **Denominación del tema 2: Herramientas de contenido interactivo**

##### **Contenidos del tema 2:**

- Concepto de interactividad digital.
- Herramientas de autor.
- Presentaciones interactivas y narrativas multimedia.
- Integración de elementos audiovisuales.
- Introducción a experiencias inmersivas.

##### **Descripción de las actividades prácticas del tema 2:**

- Creación de contenidos interactivos: integración de audio, vídeo e hipervínculos.
- Diseño y creación de un recurso multimedia interactivo.

#### **Denominación del tema 3: Edición de imagen, texto y diseño visual digital**

##### **Contenidos del tema 3:**

- Composición visual y narrativa gráfica.
- Capas, máscaras y efectos.
- Diseño de contenidos interactivos visuales.
- Principios de edición textual digital.

##### **Descripción de las actividades prácticas del tema 3:**

- Edición de imágenes con herramientas profesionales y libres.

- Retoque fotográfico básico y exportación multiformato.
- Conversión entre formatos documentales.

#### **Denominación del tema 4: Producción y edición de audio digital**

##### **Contenidos del tema 4:**

- Fundamentos del sonido digital.
- Formatos de audio y compresión.
- Grabación y edición.
- Podcasting y narrativa sonora.

##### **Descripción de las actividades prácticas del tema 4:**

- Grabación y limpieza de audio.
- Creación de una pieza sonora breve y/o podcast informativo editado.

#### **Denominación del tema 5: Edición de vídeo digital**

##### **Contenidos del tema 5:**

- Fundamentos del vídeo digital.
- Edición lineal y narrativa audiovisual.
- Introducción a subtítulo y accesibilidad audiovisual.

##### **Descripción de las actividades prácticas del tema 5:**

- Grabación y edición de vídeo corto.
- Inserción de transiciones, títulos, audio y generación de subtítulos.

#### **Denominación del tema 6: Introducción al diseño 3D**

##### **Contenidos del tema 6:**

- Conceptos básicos de modelado 3D.
- Objetos, materiales e iluminación.
- Optimización de modelos.
- Aplicaciones documentales y comunicativas del 3D.

##### **Descripción de las actividades prácticas del tema 6:**

- Visualización interactiva de modelos.
- Objetos simples en 3D.

#### **Denominación del tema 7: Realidad aumentada, virtual y experiencias inmersivas**

##### **Contenidos del tema 7:**

- Fundamentos de realidad aumentada.
- Aplicaciones en comunicación y documentación.
- Usabilidad en experiencias inmersivas.
- Conceptos fundamentales de RV.
- Entornos inmersivos y narrativa espacial.
- Interacción y experiencia de usuario.

##### **Descripción de las actividades prácticas del tema 7:**

- Exploración de plataformas inmersivas.
- Documentar una experiencia RV

#### **Denominación del tema 8: Accesibilidad y usabilidad en contenidos digitales**

##### **Contenidos del tema 8:**

- Principios de accesibilidad digital.
- Usabilidad y experiencia de usuario.
- Normativas y estándares.
- Diseño inclusivo multimedia.
- Evaluación heurística.

##### **Descripción de las actividades prácticas del tema 8:**

- Auditoría de accesibilidad de contenidos digitales.
- Mejora de documentos y recursos multimedia: aplicación de pautas WCAG.

**Denominación del tema 9: Proyecto final integrado de edición de contenidos digitales**

**Contenidos del tema 9:**

- Planificación de proyecto multimedia.
- Integración de formatos digitales.
- Diseño de experiencia interactiva.
- Presentación profesional de contenidos.
- Documentación técnica y derechos de uso de contenidos.

**Descripción de las actividades prácticas del tema 9:**

- Desarrollo de un proyecto multimedia integral.
- Integración de imagen, texto, audio, vídeo e interactividad.
- Presentación del proyecto.

**Actividades formativas**

Horas de trabajo del alumno/a por tema		Horas Gran grupo	Actividades prácticas				Actividad de seguimiento	No presencial
Tema	Total	GG	CH	L	O	S	TP	EP
1	14	2			2			10
2	15	2			3			10
3	17	2			5			10
4	17	2			5			10
5	17	2			5			10
6	17	2			5			10
7	17	2			5			10
8	17	2			5			10
9	17	2			5			10
<b>Evaluación</b>	2	2						
<b>TOTAL</b>	150	20			40			90

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).

TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tipo tutorías ECTS).

EP: Estudio personal, trabajos individuales o en grupo, y lectura de bibliografía.

**Metodologías docentes**

1. Clase magistral. Exposición de contenidos por parte del docente.
2. Aplicación de los conocimientos teóricos a través de prácticas realizadas en diferentes contextos (laboratorios, aulas de informática, visitas técnicas a entidades, etc. otros espacios).
3. Desarrollo, redacción y análisis, individualmente o en grupo, de trabajos, memorias, ejercicios, problemas, estudios de caso, sobre contenidos y técnicas teórico-prácticos relacionados con la materia.

**Sistemas de evaluación**

Los estudiantes podrán elegir entre dos modalidades de evaluación: evaluación continua o evaluación global.

La evaluación continua será la modalidad asignada por defecto. El alumnado que prefiera acogerse a la evaluación global deberá solicitarlo expresamente durante el primer cuarto del periodo de impartición de la asignatura, utilizando para ello el espacio habilitado en el Campus Virtual. Si el estudiante no realiza ninguna solicitud, se entenderá que opta por la evaluación continua.

#### **Modalidad de evaluación continua**

La evaluación continua está dirigida al alumnado que asiste regularmente a clase y realiza las actividades propuestas durante el semestre. Para poder ser evaluado por esta modalidad, el estudiante deberá cumplir dos requisitos básicos:

1. Tener una asistencia mínima del 80%.
2. Entregar en plazo los trabajos, prácticas y actividades de evaluación indicados por el profesor.

La calificación final se calculará de la siguiente manera:

Nota final = 60% prácticas/trabajos + 40% examen final

Las prácticas, trabajos y participación activa tendrán un peso del 60% de la nota final. Es obligatorio aprobar todas las prácticas para poder aprobar la asignatura.

El examen final tendrá un peso del 40% de la calificación. Será una prueba escrita con contenidos teóricos y prácticos relacionados con la materia. Para superar la asignatura será necesario obtener en el examen final una calificación mínima de 5 sobre 10. Esta exigencia responde a la necesidad de garantizar la adquisición de los resultados de aprendizaje esenciales de la asignatura. Si no se alcanza dicha calificación mínima, no podrá superarse la asignatura, aunque la media ponderada con el resto de las actividades de evaluación sea igual o superior a 5. Por tanto, para aprobar mediante evaluación continua, el alumno debe cumplir simultáneamente estas dos condiciones:

Prácticas aprobadas + Examen final aprobado = Se calcula la media

Si el alumno no aprueba el examen final, no se hará media con la evaluación continua. En ese caso, la nota final será la obtenida en el examen.

Si el alumno no tiene aprobadas todas las prácticas, tampoco se hará media con la nota del examen. En este caso, la calificación final no podrá ser superior a 4.

La nota de la evaluación continua se guardará únicamente a los estudiantes que hayan obtenido una calificación superior a 5 en las prácticas. Esta nota solo se conservará durante las convocatorias del mismo curso académico.

Los alumnos que tengan las prácticas suspensas o no las hayan entregado deberán realizar una práctica global en las siguientes convocatorias. Esta práctica seguirá teniendo un valor del 60% de la nota final.

Las prácticas serán recuperables tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria.

#### **Modalidad de evaluación global**

La evaluación global consiste en una prueba final única, presencial y recuperable en convocatoria extraordinaria. Esta prueba incluye dos partes obligatorias:

Examen escrito: 80%

Examen práctico con ordenador: 20%

El examen escrito supondrá el 80% de la nota final. Dicho examen abarcará el conjunto del temario de la asignatura.

El examen práctico con ordenador supondrá el 20% de la nota final. Consistirá en la realización de ejercicios prácticos en el aula de ordenadores, relacionados con los mismos contenidos trabajados en las prácticas de la evaluación continua.

Para aprobar mediante evaluación global, el alumno deberá obtener al menos un 5 sobre 10 en cada una de las dos partes:

Examen escrito  $\geq 5$

Examen práctico  $\geq 5$

Además, el examen práctico estará formado por varios ejercicios. Cada ejercicio deberá ser realizado individualmente y obtener una calificación distinta de 0. Si algún ejercicio práctico tiene una calificación de 0, la nota final no podrá ser superior a 4.

Si el alumno no alcanza la nota mínima de 5 en el examen escrito o en el examen práctico, la calificación final tampoco podrá ser superior a 4.

Presentarse a cualquier parte de la prueba global, ya sea al examen escrito o a cualquiera de los ejercicios del examen práctico, implica obtener una calificación numérica y, por tanto, consumir la convocatoria correspondiente.

En la convocatoria extraordinaria, al tratarse de una prueba única, el estudiante deberá repetir la prueba completa: tanto el examen escrito como el examen práctico, aunque hubiera aprobado alguna parte anteriormente.

### **Bibliografía (básica y complementaria)**

- Holland, R. T. (2026). Clipchamp user guide: How to create polished videos for YouTube, social media, and work. BookRix.
- Kerlow, I. V. (2009). The art of 3D computer animation and effects (4th ed.). Wiley.
- Marzal Felici, J., & Casero Ripollés, A. (2018). Introducción a la comunicación audiovisual. Tirant Humanidades.
- Nielsen, J., & Loranger, H. (2007). Usabilidad web: Diseño de sitios web usables. Anaya Multimedia.
- Olsen, O. S. (2009). GIMP 2.6 for photographers: Image editing with open source software. Rocky Nook.
- Peck, A. (2006). Beginning GIMP: From novice to professional. Apress.
- Rodríguez Bravo, Á. (2011). Producción y realización en medios audiovisuales. Síntesis.
- Sherman, W. R., & Craig, A. B. (2018). Understanding virtual reality: Interface, application, and design (2nd ed.). Morgan Kaufmann.

### **Otros recursos y materiales docentes complementarios**

La asignatura cuenta con un aula en el Campus Virtual de la Universidad de Extremadura en la que se encuentran incluidos los principales recursos digitales (temas, presentaciones, cuestionarios, casos prácticos, etc.) para el correcto seguimiento de la misma.