



Guía Docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Estratexias de comunicación multimedia	Código	616G01035	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Optativa	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Humanidades			
Coordinación	Diaz Gonzalez, María Jesus	Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es	
Profesorado	Diaz Gonzalez, Maria Jesus	Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es	
Web				
Descrición xeral	<p>A materia de Estratexias de Comunicación Multimedia resulta de interese para a formación dos futur@s titulad@s en comunicación audiovisual debido á relevancia que adquiren as novas formas de comunicación integradas a través de diversos medios no ámbito da cultura da converxencia.</p> <p>Esta materia pretende dotar o alumnado das ferramentas adecuadas para coñecer as características das mensaxes nas diferentes plataformas e pantallas, en especial no que se refire ao proceso de planificación, produción e avaliación dun proxecto transmedia.</p>			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A6	Coñecelo sector audiovisual: a oferta e as audiencias.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecelos principais códigos da mensaxe audiovisual.
B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
B7	Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro
B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imprantar solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
C1	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias do título
Comunicar mensaxes audiovisuais.	A1		
Crear produtos audiovisuais	A2		
Coñecelo sector audiovisual: a oferta e as audiencias.	A6		
Coñecelas técnicas de creación e produción dunha campaña transmedia.	A7	B8	
	A8		
	A12		



Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma		B6	
Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro		B7	
Traballar en equipo respetando os valores dos demais.		B9	C3
Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben afrontarse.			C2
Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida, democrática e solidaria, capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implantar solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común.		B9	C4
Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.			C1

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Introducción. A comunicación multimedia no contexto actual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Da web 2.0 á web ubicua</li> <li>- Multiplicación de pantallas</li> <li>- Interactividade</li> </ul>
2. O prosumidor. Un cambio na concepción do usuario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- O novo papel do usuario activo</li> <li>- Os dominios do prosumidor</li> <li>- Redes Sociais e autocomunicación de masas</li> <li>- Comunicación viral</li> </ul>
3. Do multimedia ao transmedia. Novas tendencias na comunicación multiplataforma.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición de conceptos: multimedia, transmedia, crossmedia</li> <li>- Transmedia storyline</li> <li>- Elaboración dun produto transmedia. Deseño &amp; Expansión.</li> </ul>
4. Planificación dun proxecto transmedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A idea</li> <li>- A biblia transmedia</li> </ul>
5. Desenvolvemento práctico dun proxecto transmedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plataformas</li> <li>- O pitch</li> <li>- Avaliación de resultados</li> </ul>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A6 A7 A8 A12 B9 C3	10	7	17
Estudo de casos	A6 A7 A8 A12 B6 B7 B8 B9 C4 C2	2	15	17
Obradoiro	A1 A2 A7 A8 A12 B6 B7 B8 B9 C1 C2 C3 C4	8	92	100
Proba mixta	A6 A7 A8 A12 B6 C2	2	10	12
Atención personalizada		4	0	4

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Leccións expositivas da parte teórica da materia que serán acompañadas por exemplos prácticos que axuden a ilustrar o contido e faciliten a súa comprensión.



Estudo de casos	Traballo de coñecemento e análise dun caso real que poida considerarse "boa práctica" dunha estratexia de comunicación multimedia. Esta actividade servirá como ponte entre a teoría e a práctica: os conceptos expostos nas sesións maxistras aplicaranse a exemplos reais para conseguir darlles sentido, e a análise de "boas prácticas" permitirá formular e desenvolver mellor o proxecto que os alumnos teñen que realizar.
Obradoiro	Desenvolvemento dun proxecto transmedia a través dunha metodoloxía de aprendizaxe baseada en proxectos
Proba mixta	Exame da parte teórica da materia

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Obradoiro Estudo de casos	A profesora estará a disposición dos alumnos nas súas horas de titoría e a través do correo electrónico para as necesarias orientacións e seguimento das súas actividades e traballos.

### Avaliación

Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Obradoiro	A1 A2 A7 A8 A12 B6 B7 B8 B9 C1 C2 C3 C4	O desenvolvemento dun proxecto transmedia será un traballo en equipo no que a profesora valorará tanto o resultado coma o proceso. Ademais realizarase autoavaliación e co-avaliación (valoración dos grupos entre se). A cualificación de cada alumno integrante do grupo podería ser diferente en función da súa achega e compromiso. É necesario aprobar o proxecto para que a súa cualificación faga media coas outras probas e traballos previstos nesta avaliación. Se o proxecto non se aproba, a materia resulta automaticamente suspensa.	60
Proba mixta	A6 A7 A8 A12 B6 C2	Exame da parte teórica da materia. A presentación a este exame é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	20
Estudo de casos	A6 A7 A8 A12 B6 B7 B8 B9 C4 C2	Traballo en equipo para elaborar un informe sobre o caso de "boa práctica" que se analizou. A participación neste traballo é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	20

### Observacións avaliación

<p>Ortografía: as posibles faltas de ortografía nos exames e traballos baixarán de modo significativo a cualificación dos mesmos.</p> <p>Os alumnos deberán consultar semanalmente o Campus Virtual (moodle), porque a través deste espazo docente virtual comunicáraselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.</p>
--

### Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Costa Sánchez, Carmen &amp; Piñeiro Otero, Teresa (2013). Estrategias de comunicación multimedia. Barcelona: Editorial UOC</li> <li>- Scolari, Carlos Alberto. (2013). Narrativas transmedia : cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Centro libros PAPP</li> <li>- Acuña, Fernando &amp; Calogueria, Alejandro (2013). Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas. Chile: Acción Audiovisual</li> <li>- Rosales, Pere (2010). Estrategia digital : cómo usar las nuevas tecnologías mejor que la competencia. Bilbao: Ediciones Deusto</li> <li>- Gil Castro, E. y Rosas Armenta, X. (2010). ¡Comunícate con multimedia!. México: Limusa</li> <li>- Sivera Bello, Silvia (2008). Marketing viral. Barcelona : Editorial UOC</li> <li>- Jenkins, Henry (2006). Convergence culture. New York : New York University Press</li> </ul>
----------------------------	---



<b>Bibliografía complementaria</b>	- Miller, Michael (2010). Marketing con YouTube. Madrid : Anaya Multimedia, 2011 - Tubau, Daniel (2011). El guión del siglo 21: el futuro de la narrativa en el mundo digital. Barcelona : Alba  
------------------------------------	--

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Publicidade audiovisual/616G01012  
Comunicación corporativa/616G01013  
Ficción audiovisual/616G01014  
Guión/616G01018

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

### Materias que continúan o temario

### Observacións

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías