



## Guía Docente

Datos Identificativos					2021/22
<b>Asignatura (*)</b>	Contexto Tecnolóxico Profesional e do Usuario	<b>Código</b>	616531006		
<b>Titulación</b>	Máster Universitario en Producción Xornalística e Audiovisual				
Descritores					
<b>Ciclo</b>	<b>Período</b>	<b>Curso</b>	<b>Tipo</b>	<b>Créditos</b>	
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Primeiro	Optativa	3	
<b>Idioma</b>	Castelán				
<b>Modalidade docente</b>	Presencial				
<b>Prerrequisitos</b>					
<b>Departamento</b>	Departamento profesorado máster Humanidades Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
<b>Coordinación</b>	Arrojo Baliña, María José	<b>Correo electrónico</b>	maria.jose.arrojo@udc.es		
<b>Profesorado</b>	Arrojo Baliña, María José	<b>Correo electrónico</b>	maria.jose.arrojo@udc.es		
<b>Web</b>					
<b>Descrición xeral</b>	Coñecemento experto da contorna tecnolóxica relacionada coa comunicación de contidos informativos, tanto desde o punto de vista do usuario ou consumidor da información, como desde o punto de vista profesional.				



<b>Plan de continxencia</b>	<p>1. Modificacións nos contidos</p> <p>Non se realizarán cambios</p> <p>2. Metodoloxías</p> <p>*Metodoloxías docentes que se manteñen</p> <p>? Seminarios con profesionais</p> <p>? Prácticas de laboratorio (poden facerse online, con atención personalizada, computa na avaliación)</p> <p>- Discusión dirixida</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado</p> <p>? Correo electrónico: Diariamente. De uso para facer consultas, solicitar encontros virtuais para resolver dúbidas e facer o seguimento dos traballos tutelados.</p> <p>- Google Docs: para compartir materiais dos profesores e profesionais que imparten docencia.</p> <p>? Teams: utilizarase esta plataforma para as clases maxistras, os seminarios con profesionais, segundo o horario, e para o seguimento e apoio na realización das ?prácticas de laboratorio?. Esta dinámica permite facer un seguimento normalizado e axustado as necesidades da aprendizaxe do alumnado para desenvolver o traballo da materia. A través de Teams os alumnos tamén poden trasladar consultas.</p> <p>4. Modificacións na avaliación</p> <p>*Observacións de avaliación:</p> <p>Mantéñense as mesmas que figuran na guía docente, agás que:</p> <p>? As referencias ao cómputo da asistencia, que só se realizará respecto das sesión que houbo presencial ate o momento no que se suspendeu a actividade presencial.</p> <p>REQUISITOS PARA SUPERAR A MATERIA:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asistir e participar regularmente nas actividades da clase.</li> <li>2. Obter unha puntuación do 50% do peso de cada unha das partes obxecto de avaliación</li> <li>3. Entregar e expoñer os traballos tutelados na data que se indique.</li> <li>4. A oportunidade de xullo estará sometida aos mesmos criterios que a de xuño.</li> </ol> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía</p> <p>- Non se realizarán cambios</p>
-----------------------------	---

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A3	CE3. Conocer las técnicas de creación y producción de contenidos comunicativos
A6	CE6. Gestionar proyectos comunicativos digitales de informativos o de entretenimiento
A9	CE9 - Analizar y prever las tendencias de los mercados de informativos y de entretenimiento en el entorno digital
A13	CE13 - Profundizar en el análisis de los productos periodísticos y de entretenimiento desde una perspectiva práctica e internacional
A14	CE14 - Adquirir las habilidades y aptitudes necesarias para entender las interdependencias de la comunicación digital
A15	CE15 - Desarrollar habilidades y destrezas para verificar fuentes de información fiables
A16	CE16 - Planificar e implementar acciones de comunicación y generación de contenidos en redes sociales, para proyectos informativos y de entretenimiento
A17	CE17 - Conocer y analizar los nuevos lenguajes y narrativas de los medios de comunicación digitales para contenidos informativos y de entretenimiento



A18	CE18 - Incorporar habilidades creativas para la generación de contenidos y recursos en el entorno periodístico y audiovisual
B7	CG3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida
B9	CG6 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponibles para resolver problemas con los que deben enfrentarse
C2	CT6 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad

## Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Coñecemento da contorna tecnolóxica da comunicación de contidos informativos.	AP3	BP7	CP2
	AP6	BP9	
	AP9		
	AP13		
	AP14		
	AP15		
	AP16		
	AP17		
	AP18		

## Contidos

Temas	Subtemas
-Contexto tecnolóxico do usuario.	1. Estudo da empresa WeBlogs: a historia, a visión, a estratexia, o modelo de negocio, os procesos, o talento, as métricas, produtos e ferramentas de traballo. 2. Branded Content.



-Contexto industrial.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fluxos de traballo na redacción dixital:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Deseño das webs de medios xeneralistas</li> <li>1.2. Dixitalización das redaccións e fluxos de traballo na contorna dixital.</li> </ol> </li> <li>2. Xestores de contidos. WALTER:             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Creación e edición de contidos: noticias, retransmisións en directo, álbums, vídeos e gráficos.</li> <li>2.2. Xestión de portadas e seccións: categorización e etiquetaxe dos contidos e administración do composer.</li> <li>2.3. Walter mini: creación e publicación de contidos desde dispositivos móbiles.</li> <li>2.4. SGDvoz: monitoraxe de teletipos e corte de fotografía dixital.</li> </ol> </li> <li>3. Tendencias que determinarán os próximos anos             <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. Brands &amp; Marketing</li> <li>3.2. Culture</li> <li>3.3. Tech &amp; Innovation</li> <li>3.4. Retail</li> <li>3.5. Health</li> </ol> </li> <li>4. Medios             <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1. Teñen sentido o xornalismo sen publicidade?                 <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1.1. "EL ESPAÑOL" (a historia verdadeira )</li> <li>4.1.2. Tortoise Media</li> </ol> </li> <li>4.2. Publicidade sen xornalismo</li> <li>4.3. Os medios como movemento</li> <li>4.4. As marcas, os novos medios</li> <li>4.5. O novo papel do director de contidos</li> </ol> </li> <li>5. Content márketing             <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1. Que é</li> <li>5.2. Quen o está facendo (ben)</li> </ol> </li> <li>6. Desafíos             <ol style="list-style-type: none"> <li>6.1. Economía da atención</li> <li>6.2. Como saber de que falar</li> <li>6.3. Como medir éxito ( ROI )</li> </ol> </li> <li>7. Cultura das organizacións             <ol style="list-style-type: none"> <li>7.1. Que é a cultura</li> <li>7.2. Tipos de culturas</li> <li>7.3. Por que a cultura importa</li> <li>7.4. Marketing de contidos centrado na cultura das organizacións</li> </ol> </li> <li>8. Análise de casos de referencia             <ol style="list-style-type: none"> <li>8.1. "Diario Público" e a súa transformación dixital                 <ol style="list-style-type: none"> <li>8.1.1. Valores de negocio, misión e historia</li> <li>8.1.2. Proceso de transformación dixital</li> <li>8.1.3. Da análise de datos á información con valor engadido</li> <li>8.1.4. Modelos de muros de pago</li> </ol> </li> </ol> </li> <li>9.1. Historia: NewsCorp, The Daily, The Times, Snapchat, LYXSTREET.</li> </ol>
-----------------------	---

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Prácticas de laboratorio	A14 A15 A16 A18 B7	3	33	36



Discusión dirixida	A6 A17	2	16	18
Seminario	A3 A9 A13 B9 C2	16	5	21
Atención personalizada		0		0

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Aprendizaxe do uso de ferramentas básicas nunha redacción como Walter para a redacción de textos nunha redacción dixital.
Discusión dirixida	Exposición por parte de diferentes profesionais da área tecnolóxica dos medios da evolución do sector e posta en común e discusión cos alumnos do futuro dos medios neste aspecto.
Seminario	Clases presenciais con profesionais de recoñecido prestixio nas que trasladan aos alumnos os contidos nucleares da materia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Seminario Prácticas de laboratorio Discusión dirixida	A atención personalizada que se describe para estas metodoloxías concíbese como momentos de traballo presencial co profesor para a atención e seguimento do traballo realizado por cada alumno. Implican unha participación obrigatoria para o alumnado. A forma e o momento en que se desenvolverá indicárase en relación a cada actividade ao longo do curso segundo o plan de traballo da materia.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A14 A15 A16 A18 B7	En relación con las prácticas de laboratorio se valorará: - El manejo de las herramientas informáticas explicadas en clase. - El tratamiento de un lenguaje propio del contexto disciplinar. - La adecuación metodológica de las propuestas de trabajo. - La profundidad del contenido.	100

Observacións avaliación

Fontes de información	
Bibliografía básica	- ISMAEL NAFRÍA (). La reinención de The New York Times. Independent Publishing Platform
Bibliografía complementaria	

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
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

