DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Diseño, Creatividad y Nuevas Narrativas Digitales
PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Periodismo (OGR-PERIO)
CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatoria (OB)
ECTS: 6,0
CURSO: 3º
TEMPORALIDAD: 1º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:
Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL DOCENTE

NOMBRE Y APELLIDOS: LAURA SORDO IBÁÑEZ
EMAIL: lsordo@uemc.es
TELÉFONO: 983 00 10 00

Esta asignatura no está activa en el curso académico.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

OBSERVACIONES DEL CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

La asignatura Diseño, creatividad y nuevas narrativas digitales pretende aportar al alumno conocimientos básicos en materia de diseño y narrativa audiovisual. Todo ello, conociendo y valorando su posterior visualización en plataformas digitales.

Contenidos

► Conceptos de imagen, diseño y narrativa digital.

► Relato digital: creación y diseño.

► Representación visual de la información: Infografía y efectos visuales, vídeo arte, arte multimedia e interactivo.

► Estrategias de mercado, participación y modelos de los relatos digitales.

► Visualización, plataformas y engagement rate.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS GENERALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se define a través de grandes competencias (GC), ubicadas temporalmente en esta categoría de "competencias generales".
- GC02. Competencia para la elaboración de géneros periodísticos y el desempeño de distintos perfiles profesionales: Diagnosticar, analizar y crear géneros periodísticos informativos, interpretativos y de opinión de calidad sobre distintas áreas temáticas y en cualquier soporte/formato audiovisual, impreso o digital, desde parámetros éticos y deontológicos, y desarrollando distintos perfiles profesionales.

- GC03. Competencia para la comunicación digital: Conocer, analizar, criticar y aplicar el potencial digital y sus posibilidades creativas en la difusión y elaboración de contenidos de calidad, la búsqueda de información y las estrategias de colaboración y comunicación.
- GC06. Competencia para el emprendimiento y la innovación: Analizar y valorar el entorno mediático y periodístico, así como el científico-tecnológico, económico, político y social, identificando necesidades de adaptación del mercado comunicativo y oportunidades de innovación; elaborar y liderar estrategias de cambio o emprendimiento, valorando adecuadamente riesgos y fortalezas.
- GC07. Competencia para el desarrollo de una formación integral. Adquirir competencias, destacando aquellas ligadas a la responsabilidad social, la comunicación, el espíritu crítico y el emprendimiento, además de habilidades para desenvolverse con soltura en entornos colaborativos digitales y multilingües, favoreciendo su inserción laboral.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- SbC3.1_Subcompetencia_Interpretar y valorar los avances tecnológicos digitales para su uso en la comunicación.
- SbC3.2_Subcompetencia_Desempeñar la comunicación digital, atendiendo a su potencial creativo y de calidad.
- SbC6.1_Subcompetencia_Identificar e interpretar las oportunidades de emprendimiento en el ámbito del periodismo.
- C3.1_Conocimiento_Conocer los elementos, técnicas y estrategias de la comunicación digital.
- C3.2_Conocimiento_Comprender el potencial y el contexto de la comunicación digital para el desempeño periodístico.
- C6.1_Conocimiento_Conocer el entorno mediático, científico-tecnológico, económico, político y social para el emprendimiento.
- C6.2_Conocimiento_Comprender el mercado comunicativo y sus oportunidades para la innovación.
- H3.1_Habilidad o Destreza_Aplicar las tecnologías digitales al ámbito periodístico.
- H3.2_Habilidad o Destreza_Analizar y desarrollar productos periodísticos digitales.
- H6.1_Habilidad o Destreza_Analizar las necesidades de innovación del mercado comunicativo.
- CT3.1_Competencia transversal, valor o actitud_Desarrollar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el entorno digital, desde una actitud responsable.
- CT6.1_Competencia transversal, valor o actitud_Desarrollar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones de emprendimiento e innovación, desde una actitud ética.