

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Guion y Narrativa en Videojuegos

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Periodismo (OGR-PERIO)

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Optativo

ECTS: 6,0

CURSO: 3º

SEMESTRE: 2º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

Esta asignatura no está activa en el curso académico.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

La asignatura Gestión y dinamización de contenidos digitales permite al alumnado conocer la importancia del editor de contenidos, su papel como dinamizador de comunidades, y como creador y diseñador de la estrategia y el contenido del mismo.

Contenidos

- ▶ El papel del editor de contenidos (Content-editor).
- ▶ Dinamización de contenidos digitales, búsqueda, agrupación y organización de información: intermediario crítico y dinamizador de contenidos compartidos.
- ▶ El papel del gestor de comunidades (Community Manager): desarrollo, creación y dinamización de comunidades en una empresa u organización.
- ▶ Estrategia y planificación de un Plan Social Media.
- ▶ Las métricas y el papel del consumidor.

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".
- GC01. Competencia para la adquisición de las bases y fundamentos de la comunicación: Diagnosticar, analizar, valorar y relacionar los acontecimientos periodísticos desde una perspectiva global proveniente de conocimientos propios de la sociología, las teorías de la comunicación y el análisis del discurso, la historia, el derecho o la economía, y asegurando un ejercicio periodístico de calidad.
- 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.

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:

- SbC2.1_Subcompetencia_Desempeñar los distintos perfiles periodísticos, atendiendo a parámetros de calidad.
- SbC2.2_Subcompetencia_Elaborar y valorar la idoneidad de géneros periodísticos para una comunicación efectiva y especializada en cualquier soporte/formato y sobre cualquier área temática.
- 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.
- SbC6.2_Subcompetencia_Desempeñar el rol de emprendedor innovador.
- C2.1_Conocimiento_Conocer los géneros periodísticos informativos, interpretativos y de opinión para su aplicación en distintas áreas temáticas, soportes/formatos y perfiles profesionales.
- C2.2_Conocimiento_Conocer las características de distintas especializaciones periodísticas en áreas temáticas y en soportes/formatos.
- 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.
- H2.1_Habilidad o Destreza_Analizar y elaborar géneros periodísticos informativos, interpretativos y de opinión en cualquier soporte/formato o especialización temática.
- 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.
- CT2.1_Compentencia transversal, valor o actitud_Developar la capacidad de toma de decisiones sobre géneros, formatos/soportes y especializaciones temáticas periodísticas, desde una perspectiva ética y deontológica.
- CT3.1_Compentencia transversal, valor o actitud_Developar la capacidad de liderazgo y toma de

decisiones en el entorno digital, desde una actitud responsable.