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: Optativa (OP)
ECTS: 6,0
CURSO: 3º
TEMPORALIDAD: 2º 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: JON VIAR APARICIO
EMAIL: jviar@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 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_Competencia transversal, valor o actitud_Desarrollar la capacidad de toma de decisiones sobre géneros, formatos/soportes y especializaciones temáticas periodísticas, desde una perspectiva ética y deontológica.
- CT3.1_Competencia transversal, valor o actitud_Desarrollar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el entorno digital, desde una actitud responsable.