

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

| |
|---|
| ASIGNATURA: Gestión y Dinamización de Contenidos Digitales |
| PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMU) |
| CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales |
| CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatorio |
| 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.

- ▶ 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 las distintas corrientes audiovisuales 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, la economía o la comunicación corporativa, y asegurando un ejercicio de la comunicación audiovisual de calidad.
- GC02. Competencia para la adquisición de los conocimientos de las fases productivas de la comunicación audiovisual: Conocer y aplicar todos los conocimientos en comunicación audiovisual en las distintas fases de producción de toda creación audiovisual (preproducción, producción y postproducción).
- 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.

- GC04. Competencia para el desarrollo de la creatividad audiovisual: Conocer y aplicar las distintas corrientes audiovisuales, así como desarrollar la capacidad creativa para el desarrollo de productos audiovisuales desde cualquiera de sus vertientes de producción.
- GC06. Competencia para el emprendimiento y la innovación: Analizar y valorar el entorno mediático y de la comunicación audiovisual, 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 de la comunicación audiovisual.
- SbC6.2_Subcompetencia_Desempeñar el rol de emprendedor innovador.
- 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 de la comunicación audiovisual.
- 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 de la comunicación audiovisual.
- H3.2_Habilidad o Destreza_Analizar y desarrollar productos audiovisuales digitales.
- H6.1_Habilidad o Destreza_Analizar las necesidades de innovación del mercado comunicativo.
- H6.2_Habilidad o Destreza_Developar las estrategias adecuadas para el emprendimiento y la innovación en comunicación audiovisual.
- CT3.1_Competencia transversal, valor o actitud_Developar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el entorno digital desde una actitud responsable.
- CT6.1_Competencia transversal, valor o actitud_Developar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones de emprendimiento e innovación, desde una actitud ética.