

## DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

**ASIGNATURA:** Realización y Entretenimiento Digital

**PLAN DE ESTUDIOS:** Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMU)

**CENTRO:** Facultad de Ciencias Sociales

**CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:** Obligatorio

**ECTS:** 6,0

**CURSO:** 4º

**SEMESTRE:** 1º 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 Realización y entretenimiento digital pretende formar al alumnado en el desarrollo de contenidos digitales, así como el conocimiento de las diferentes plataformas y herramientas tecnológicas. Aporta una base sobre los nuevos medios y formatos digitales al alumno para un posterior desarrollo de conceptos.

- ▶ Desarrollo de contenidos de entretenimiento online (vía plataformas, smartphone, etc.). Estrategias digitales.
- ▶ Fundamentos de la realización digital: plataformas y herramientas tecnológicas. Realización multiplataforma. Migración de géneros.
- ▶ Fases, modalidades y elementos comunes en la realización digital.
- ▶ Los nuevos medios y formatos digitales: Vlogs, blogs, podcast y contenidos enlatados.
- ▶ Advertainment, Infotainment y Advergaming: la publicidad y la información como entretenimiento. La publicidad interactiva.

## 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:

- SbC2.1\_Subcompetencia\_Interpretar las fases de producción así como los distintos roles presentes en cada una de ellas.
- SbC2.2\_Subcompetencia\_Desempeñar las labores de producción para la creación de un producto audiovisual de calidad.
- 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.
- SbC4.1\_Subcompetencia\_Interpretar y valorar las corrientes artísticas y creativas presentes en la evolución histórica de la comunicación audiovisual.
- SbC4.2\_Subcompetencia\_Desempeñar la producción audiovisual atendiendo a su potencial creativo y de calidad.
- C2.1\_Conocimiento\_Conocer las distintas funciones que se desarrollan en todas las fases de producción presentes en el desarrollo y creación de una pieza audiovisual de calidad.
- C2.2\_Conocimiento\_Comprender la estructura de las fases de producción audiovisual así como los distintos puestos y sus correspondientes tareas.
- 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.
- C4.1\_Conocimiento\_Conocer las corrientes artísticas y creativas presentes en la evolución histórica de la comunicación audiovisual.
- C4.2\_Conocimiento\_Comprender los diferentes aspectos surgidos de la evolución y desarrollo de los elementos constructivos de una pieza audiovisual.
- H2.1\_Habilidad o Destreza\_Aplicar los diferentes conocimientos teórico-prácticos a las fases de producción presentes en una producción audiovisual.
- H2.2\_Habilidad o Destreza\_Analizar y desarrollar las capacidades creativas y productivas necesarias para la

creación de un producto audiovisual de calidad.

- 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.
- H4.1\_Habilidad o Destreza\_Aplicar los conceptos de las corrientes artísticas y creativas a la producción de una pieza audiovisual de calidad.
- H4.2\_Habilidad o Destreza\_Analizar y desarrollar piezas audiovisuales desde cualquiera de sus fases de producción.
- CT2.1\_Compетенencia transversal, valor o actitud\_Developar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el entorno de una producción audiovisual.
- CT3.1\_Compетенencia transversal, valor o actitud\_Developar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el entorno digital desde una actitud responsable.
- CT4.1\_Compетенencia transversal, valor o actitud\_Developar la capacidad creativa y productiva desde una actitud ética y responsable.