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: Obligatoria (OB)
ECTS: 6,0
CURSO: 4º
TEMPORALIDAD: 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 DEL 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_Competencia transversal, valor o actitud_Desarrollar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el entorno de una producción audiovisual.
- CT3.1_Competencia transversal, valor o actitud_Desarrollar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el entorno digital desde una actitud responsable.
- CT4.1_Competencia transversal, valor o actitud_Desarrollar la capacidad creativa y productiva desde una actitud ética y responsable.