

## **FICHA DE ASIGNATURA**

**Título:** Apps y contenidos audiovisuales.

**Descripción:** Los contenidos audiovisuales no solo se pueden consumir a través de las plataformas como Netflix y de la televisión tradicional en lineal o en diferido, hay otras formas de difusión a través de APPs donde también se puede consumir el vídeo o el entretenimiento.

**Carácter:** Obligatoria

**Créditos ECTS:** 3

**Contextualización:** En el actual contexto mediático de convergencia digital y difusión multipantalla, los dispositivos móviles están adquiriendo un creciente protagonismo como punto de acceso a contenidos audiovisuales y televisivos, en especial aquellos contenidos relacionados con el entretenimiento.

**Modalidad:** Online

**Temario:**

- Entorno y ecosistema de aplicaciones de contenidos.
- Nueva generación de contenidos.
- Creación de una APP: por dónde empezar.
- Estrategias de comunicación en Redes Sociales.
- Producción *Crossmedia*.

**Competencias:**

CB6: Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de innovar en un área de estudio en continuo cambio y renovación como es la industria audiovisual.

CB7: Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de creación a su trabajo o vocación de manera profesional.

CB8: Que los estudiantes tengan la capacidad de reclutar y dilucidar datos relevantes dentro de su área de estudio para emitir juicios que enmarcan reflexiones sobre temas relevantes de índole social, científico o ético.

CE13. Conocer los recursos de éxito y las herramientas más novedosas para presentar de manera eficaz una idea o proyecto audiovisual.

CE14. Conocer al consumidor actual para la creación de nuevas formas de difusión a través de las nuevas tecnologías, como las Apps.

CE15. Analizar el contenido audiovisual desde las distintas plataformas con el objetivo de aumentar la interacción con el cliente a través de una producción crossmedia.

**Actividades Formativas**

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad %
Clases expositivas y prácticas	20	100
Tutorías	11	100
Foros	4	0
Estudio autónomo	40	0

**Metodologías docentes:**

- Lección magistral
- Lección magistral participativa
- Trabajo cooperativo
- Diseño de proyectos
- Estudio de casos
- Tutorías de seguimiento

**Sistema de Evaluación:**

Sistemas de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
Portafolio de actividades	0.0	80.0
Foro	0.0	20.0

**Bibliografía:**

- Adelantado, Eulalia (2008). La industria del entretenimiento móvil en España. En Aguado, J. y Martínez, I. (coord.). Sociedad Móvil; tecnología, identidad y cultura. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Aguado, J. M. y Martínez, I. J. (2010). Construyendo la cuarta pantalla. Percepciones de los actores productivos del sector de las comunicaciones móviles. En Telos, nº 83. Disponible en: <http://www.campusred.net/telos/editorial.asp>.
- Martí, José (2006). Los contenidos publicitarios y el nuevo consumidor de medios digitales: del consumer al prosumer. En: III Congreso On-line. Observatorio para la cibersociedad. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/congres2006/comunicacio.html>.
- Sixto García, José y Túnñez López, Miguel (2009). La móvil-tv, por ahora un elemento de valor añadido. En: Actas I Congreso Internacional Latina de Comunicación Social. Universidad de La Laguna. Disponible en <http://www.revistalatinacs.org/09/Sociedad/actas/josesixto2.html>.