



Universidad  
Internacional  
de Valencia

# Guía didáctica

**ASIGNATURA:** *Comunicación multimedia en entornos digitales*

**Título:** *Grado en Comunicación*

**Materia:** *Medios on line*

**Créditos:** *6 ECTS*

**Código:** *23GCOM*

**Curso:** *2023-2024*

# Índice

1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura.....	3
1.2. Equipo docente .....	3
1.3. Introducción a la asignatura.....	3
2. Contenidos/temario .....	4
3. Metodología .....	5
4. Actividades formativas .....	6
5. Evaluación.....	7
5.1. Sistema de evaluación.....	7
5.2. Sistema de calificación .....	8
6. Bibliografía.....	8
6.1. Bibliografía de referencia.....	8
6.2. Bibliografía complementaria.....	9

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

<b>MÓDULO</b>	<b>Módulo de formación básica</b>
<b>MATERIA</b>	<b>Medios on line</b>
<b>ASIGNATURA</b>	<i>Comunicación multimedia en entornos digitales</i> <b>6 ECTS</b>
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Curso</b>	Tercero
<b>Cuatrimestre</b>	Primero
<b>Idioma en que se imparte</b>	Castellano
<b>Requisitos previos</b>	Para el acceso a este Grado, se deben cumplir los requisitos de acceso que prevé el artículo 3 del Real Decreto 412/2014 de 6 de junio.
<b>Dedicación al estudio por ECTS</b>	<b>25 horas</b>

## 1.2. Equipo docente

<b>Profesor</b>	<b>Dra. Ami Bondía</b> <a href="mailto:abondiar@professor.universidadviu.com">abondiar@professor.universidadviu.com</a>
-----------------	--

## 1.3. Introducción a la asignatura

Esta asignatura pretende ofrecer una aproximación al concepto de “comunicación multimedia” y abordar los cambios a los que se ha visto sometido el periodismo desde la implantación de la tecnología digital. En ese sentido, se atenderá también a cuestiones relacionadas con la convergencia periodística y sus diferentes dimensiones, entre las que destaca la distribución multiplataforma o las nuevas destrezas que se exigen a los profesionales de la comunicación.

Asimismo, se analizarán nuevas figuras profesionales que han surgido a raíz de la implantación de la comunicación multimedia como, por ejemplo, el *community manager*.

## COMPETENCIAS GENERALES

CG.1.- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CG.2.- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CG.3.- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CG.4.- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CG.5.- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

C.E.28.- Utilizar adecuadamente las fuentes documentales en la comunicación digital.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

RA.1.- Conocer las características de la comunicación multimedia en el contexto digital.

RA.2.- Utilizar de manera correcta todas las fuentes documentales que hay a su disposición para el ejercicio del periodismo en el entorno digital.

RA.3.- Conocer y aprovechar las nuevas oportunidades que ofrece el periodismo multimedia.

RA.4.- Analizar los diferentes modelos de negocio relacionados con el periodismo multimedia como punto de partida para ser capaces de detectar nuevas oportunidades.

RA.5.- Conocer nuevas figuras profesionales surgidas a raíz de la implantación de la tecnología digital en los medios de comunicación.

## 2. Contenidos/temario

Unidad Competencial 1 /Tema 1: El concepto multimedia en la actualidad

- 1.1. Origen del concepto multimedia.
- 1.2. Nuevos paradigmas de la comunicación multimedia.
- 1.3. Conceptos pilares de la comunicación multimedia.
- 1.4. El *storytelling* en el periodismo.
- 1.5. Claves de un buen *storytelling*.
- 1.6. El *storytelling* en las distintas plataformas.

- 1.7. Origen y consecuencias.
- 1.8. *Instagram, TikTok, LinkedIn, YouTube y Twitter.*
- 1.9. Las redes sociales en periodismo.
- 1.10. ¿Qué es el ciberperiodismo?
- 1.11. Historia del ciberperiodismo.
- 1.12. El blog y el podcast.

#### Unidad Competencial 2 / Tema 2: Medios de comunicación multiplataforma

- 2.1. Medios de comunicación multiplataforma.
- 2.2. ¿Qué es la marca personal y por qué le interesa al periodista multiplataforma?
- 2.3. Fases de una marca personal sólida: autoconocimiento, estrategia y visibilidad.
- 2.4. Cómo gestionar las crisis en línea.
- 2.5. Plan de comunicación en crisis.
- 2.6. ¿Qué es el *elevator pitch*? Ventajas para el comunicador multiplataforma.
- 2.7. Claves del *elevator pitch*.
- 2.9. Principales habilidades: inteligencia emocional, creatividad, habilidades tecnológicas, habilidades comunicativas y resiliencia.

#### Unidad Competencial 3 / Tema 3: Rasgos y singularidades de la comunicación digital. 3.1 Modelos de negocio.

- 3.1 Modelos de negocio.
- 3.2 ¿Qué son los arquetipos de comunicación?
- 3.2. Ventajas de los arquetipos en la comunicación digital.
- 3.3. Principales arquetipos de comunicación.

#### Unidad Competencial 4 / Tema 4: La figura del *community manager* y los nuevos puestos de trabajo derivados de la comunicación multimedia.

- 4.1. Nuevas oportunidades laborales.
- 4.2. La figura del *community manager*.
- 4.3. Otras profesiones: creador de contenido, gestor de big data etc.

## 3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas

de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

## 4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

### 1. Actividades de carácter teórico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual, SCORM y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas
- b. Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales
- c. Estudio y seguimiento de material interactivo

### 2. Actividades de carácter práctico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

### 3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

### 4. Trabajo autónomo

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

## 5. Prueba objetiva final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

# 5. Evaluación

## 5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
<b>Portafolio*</b>	<b>60 %</b>
<p>Colección de tareas realizadas por el alumnado y establecidas por el profesorado. La mayoría de las tareas aquí recopiladas son el resultado del trabajo realizado dirigido por el profesorado en las clases prácticas, tutorías colectivas, etc. Esto permite evaluar, además de las competencias conceptuales, otras de carácter más práctico, procedimental o actitudinal.</p> <p>Las actividades evaluables que conforman el portafolio son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño de proyecto. <i>Storytelling</i>: 30%</li> <li>-Diseño de proyecto. Marca personal : 30%</li> </ul>	
Sistema de Evaluación	Ponderación
<b>Prueba final*</b>	<b>40 %</b>
<p>La realización de una prueba con preguntas cuyas características específicas serán definidas por el profesor.</p>	

**\*Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

## 5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 -6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 -4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje.**

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

## 6. Bibliografía

### 6.1. Bibliografía de referencia

*Convergencia digital: Reconfiguración de los medios de comunicación en España* (2010). In López García X., Pereira Fariña X. (Eds.). Universidad de Santiago de Compostela.

<https://elibro-net.universidadviu.idm.oclc.org/es/ereader/universidadviu/61505>

Moreno, M. (2016). *El gran libro del community manager: técnicas y herramientas para sacarle partido a las redes sociales y triunfar en social media* (8ª ed.). Gestión 2000.

Sádaba, C., Martínez-Costa, M. d. P., & García Avilés, J. A. (2016). *Innovación y desarrollo de los cibermedios en España*. EUNSA.

<https://elibro-net.universidadviu.idm.oclc.org/es/ereader/universidadviu/47284>

## 6.2. Bibliografía complementaria

Boczkowski, P. J., Bijker, W. E., Carlson, W. B., & Pinch, T. (2004). *Digitizing the news: Innovation in online newspapers*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/2435.001.0001>  
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadviu/detail.action?docID=3338600&pq-origsite=summon>

Cebrián Herreros, M. (2001). *La radio en la convergencia multimedia*. Editorial Gedisa

Codina Bonilla, L., Salaverría Aliaga, R., & Cabrera Méndez, M. (2019). Qué son y qué no son los nuevos medios. 70 visiones de expertos hispanos. *Revista Latina De Comunicación Social*, (74),1506-1520. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1396>  
<https://www.proquest.com/docview/2312454430?parentSessionId=W8bXNNS79%2BPo2oyxmVnpGsisxzDstogRmwHY9rrz8uc%3D&pq-origsite=summon&accountid=198016>

Kolodzy, J. (2013). *Practicing convergence journalism: An introduction to cross-media storytelling*. Routledge  
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadviu/detail.action?docID=1047128>

Orrantia, A. (2019). *Diez claves para contar buenas historias en podcast, o, Cómo producir contenidos en un entorno digital cambiante* (Primerán en formato digital. ed.). Editorial UOC.  
<https://elibro-net.universidadviu.idm.oclc.org/es/ereader/universidadviu/120298>

Salaverría, R., Negredo, S., & Piqué, A. M. (2008). *Periodismo integrado: convergencia de medios y reorganización de redacciones*. Sol 90.  
[https://www.researchgate.net/publication/268810171\\_Periodismo\\_integrado\\_convergencia\\_de\\_medios\\_y\\_reorganizacion\\_de\\_redacciones](https://www.researchgate.net/publication/268810171_Periodismo_integrado_convergencia_de_medios_y_reorganizacion_de_redacciones)