

Escuela de Doctorado y Estudios de Posgrado

Máster Universitario en Innovación Comunicativa en las Organizaciones

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :

Técnica y tecnología multimedia (2026 - 2027)

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Técnica y tecnología multimedia	Código: 835901103
- Centro: Escuela de Doctorado y Estudios de Postgrado - Lugar de impartición: - - Titulación: Máster Universitario en Innovación Comunicativa en las Organizaciones - Plan de Estudios: 2018 (Publicado en 2018-09-19) - Rama de conocimiento: Ciencias Sociales y Jurídicas - Itinerario / Intensificación: - Departamento/s: Ingeniería Informática y de Sistemas - Área/s de conocimiento: Arquitectura y Tecnología de Computadores Ingeniería de Sistemas y Automática - Curso: 1 - Carácter: Obligatoria - Duración: Primer cuatrimestre - Créditos ECTS: 3,0 - Modalidad de impartición: Presencial - Horario: Enlace al horario - Dirección web de la asignatura: http://www.campusvirtual.ull.es - Idioma: Castellano	

2. Requisitos de matrícula y calificación

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: CARINA SOLEDAD GONZALEZ GONZALEZ
- Grupo: 1
General - Nombre: CARINA SOLEDAD - Apellido: GONZALEZ GONZALEZ - Departamento: Ingeniería Informática y de Sistemas - Área de conocimiento: Arquitectura y Tecnología de Computadores
Contacto - Teléfono 1: 922318284 - Teléfono 2: - Correo electrónico: cjgonza@ull.es - Correo alternativo: carina.gonzalez@ull.edu.es - Web: https://carinagonzalez.es

Tutorías primer cuatrimestre:							
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Planta	Despacho
Observaciones: Martes y Jueves de 11 a 14h. Se podrán concertar citas presenciales y por videoconferencia.. El horario de tutorías es orientativo. Se recomienda concertar cita previa vía email a cjgonza@ull.edu.es - Las posibles variaciones se podrán consultar en el aula virtual de la asignatura.							
Tutorías segundo cuatrimestre:							
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Planta	Despacho
Observaciones: Martes y Jueves de 11 a 14h. Se podrán concertar citas presenciales y por videoconferencia.. El horario de tutorías es orientativo. Se recomienda concertar cita previa vía email a cjgonza@ull.edu.es - Las posibles variaciones se podrán consultar en el aula virtual de la asignatura.							

Profesor/a: JOSE LUIS SANCHEZ DE LA ROSA							
- Grupo: 1							
General - Nombre: JOSE LUIS - Apellido: SANCHEZ DE LA ROSA - Departamento: Ingeniería Informática y de Sistemas - Área de conocimiento: Ingeniería de Sistemas y Automática							
Contacto - Teléfono 1: 922845043 - Teléfono 2: - Correo electrónico: jsanrosa@ull.es - Correo alternativo: - Web: https://sites.google.com/ull.edu.es/joseluissanchezdelarosa/pagina-principal							
Tutorías primer cuatrimestre:							
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Planta	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	10:45	12:45	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	2	45
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:45	12:45	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	2	45

Observaciones: Las tutorías serán presenciales pero se podrán llevar a cabo de forma no presencial (telemática), hasta un 50% del tiempo dedicado a tutorías, en aquellas asignaturas que imparto totalmente online o que sean impartidas en otro edificio de la ULL. Se recomienda reservar la cita de tutoría, para lo cual el alumno enviará un correo al profesor que creará un evento en el calendar que aparecerá tanto en el calendario del profesor como del alumno y que permitirá una mejor gestión de las citas de tutorías. Este evento del calendar tendrá un enlace a una videconferencia por meet para las tutorías online. Cualquier incidencia en las tutorías será comunicada a través de la página:
<https://sites.google.com/ull.edu.es/joseluissanchezdelarosa/pagina-principal/incidencias> y en el campus virtual de las asignaturas que se estén impartiendo en ese momento.

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Planta	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	10:45	12:45	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	2	45
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:45	12:45	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	2	45

Observaciones: Las tutorías serán presenciales pero se podrán llevar a cabo de forma no presencial (telemática), hasta un 50% del tiempo dedicado a tutorías, en aquellas asignaturas que imparto totalmente online o que sean impartidas en otro edificio de la ULL. Se recomienda reservar la cita de tutoría, para lo cual el alumno enviará un correo al profesor que creará un evento en el calendar que aparecerá tanto en el calendario del profesor como del alumno y que permitirá una mejor gestión de las citas de tutorías. Este evento del calendar tendrá un enlace a una videconferencia por meet para las tutorías online. Cualquier incidencia en las tutorías será comunicada a través de la página:
<https://sites.google.com/ull.edu.es/joseluissanchezdelarosa/pagina-principal/incidencias> y en el campus virtual de las asignaturas que se estén impartiendo en ese momento.

Profesor/a: BIBIANA FARIÑA JERÓNIMO

- Grupo: **1**

General

- Nombre: **BIBIANA**
- Apellido: **FARIÑA JERÓNIMO**
- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Área de conocimiento: **Ingeniería de Sistemas y Automática**

Contacto

- Teléfono 1:
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **bfarinaj@ull.es**
- Correo alternativo: **bfarinaj@ull.edu.es**
- Web: **<https://portalciencia.ull.es/investigadores/82519/detalle>**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Planta	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	15:00	17:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	2	Sala CLI
Todo el cuatrimestre		Miércoles	15:00	17:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	2	Sala CLI

Observaciones: Se podrán concertar tutorías presenciales y/o por videoconferencia. El horario de tutorías es orientativo y flexible, pudiendo acordarse otras franjas horarias en función de las necesidades del alumnado. Se recomienda concertar cita previa mediante correo electrónico (bfarinaj@ull.edu.es). Para llevar a cabo la tutoría en línea, se hará uso del Meet google, con la dirección del correo xxxx@ull.edu.es.

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Planta	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	15:00	17:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	2	Sala CLI
Todo el cuatrimestre		Miércoles	15:00	17:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	2	Sala CLI

Observaciones: Se podrán concertar tutorías presenciales y/o por videoconferencia. El horario de tutorías es orientativo y flexible, pudiendo acordarse otras franjas horarias en función de las necesidades del alumnado. Se recomienda concertar cita previa mediante correo electrónico (bfarinaj@ull.edu.es). Para llevar a cabo la tutoría en línea, se hará uso del Meet google, con la dirección del correo xxxx@ull.edu.es.

Profesor/a: EDUARDO NACIMIENTO GARCÍA

- Grupo: 1

General

- Nombre: **EDUARDO**
- Apellido: **NACIMIENTO GARCÍA**
- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Área de conocimiento: **Arquitectura y Tecnología de Computadores**

Contacto

- Teléfono 1:
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **enacimie@ull.es**
- Correo alternativo: **enacimie@ull.edu.es**
- Web: **<https://www.campusvirtual.ull.es>**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Planta	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	10:30	12:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	1	P1.016

Observaciones: Avisar por correo

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Planta	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	10:30	12:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	1	P1.016

Observaciones: Avisar por correo

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Comunicación multimedia**
Perfil profesional:

5. Competencias

Competencias Generales

CG3 - Capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios para lograr objetivos y resolver problemas conjuntamente

CG6 - Capacidad de generar formas innovadoras para comprender la realidad y resolver situaciones o problemas concretos dentro del ejercicio profesional

Competencias Básicas

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Competencias Específicas

CE15 - Conocimientos, habilidades y destrezas para comunicar las decisiones de las organizaciones a la sociedad, al mercado y a la propia organización, a través de mensajes informativos y persuasivos presentados de forma atractiva y comprensiva en formatos diferentes (textual, audiovisual y multimedia)

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

Contenidos teóricos:

- Edición avanzada de vídeo y sonido.
 - Producción multimedia asistida por herramientas de inteligencia artificial generativa.
 - Diseño de guiones, creación de contenidos audiovisuales y sonoros, edición y postproducción.
 - Generación y edición de podcasts con apoyo de sistemas de IA.
- Arquitectura de la Información.
 - Diseño de estructuras de información para entornos digitales.
 - Organización de contenidos y diseño de experiencias centradas en el usuario.
 - Utilización de herramientas de IA para el análisis, la categorización y la estructuración de contenidos.
 - Diseño centrado en el usuario (UX).
- Diseño avanzado de páginas web.
 - Diseño y desarrollo de sitios web con gestores de contenidos.
 - Generación y optimización de contenidos web mediante inteligencia artificial generativa.
- Creación de aplicaciones y contenidos para dispositivos móviles.
 - Adaptación de contenidos multimedia para dispositivos móviles.
 - Herramientas emergentes para la creación de contenidos digitales asistidos por IA.
- Nuevas tendencias en comunicación y cultura digital.
 - Inteligencia artificial generativa aplicada a la comunicación.
 - Implicaciones éticas y sociales del uso de la IA en la producción multimedia y en la comunicación digital.

Contenidos prácticos:

- Producción de contenidos multimedia (podcast y/o recursos audiovisuales) utilizando herramientas digitales e inteligencia artificial generativa.
- Diseño y desarrollo de un prototipo web orientado a la comunicación organizacional.
- Elaboración de una bitácora de diseño y toma de decisiones que documente el proceso de creación, la interacción con herramientas de IA, las alternativas consideradas y la justificación de las decisiones adoptadas.

Actividades a desarrollar en otro idioma

-Se manejará documentación técnica y materiales audiovisuales en inglés

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Modelo de Enseñanza Centrada en el Alumnado

Aplica el Modelo de Enseñanza Centrada en el Alumnado (MECA - ULL)
Aula invertida - Flipped Classroom, Aprendizaje basado en el juego - Gamificación

Descripción

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Metodologías activas: Aula invertida y gamificación
- Lección magistral/método expositivo (presentación o explicación por parte del profesorado)
- Clases prácticas (actividades supervisadas por el profesorado)
- Trabajo individual y/o grupal (sesiones de trabajo supervisadas en las que los estudiantes trabajan en un objetivo común)
- Evaluación (pruebas utilizadas en la evaluación el progreso de los estudiantes)
- Tutoría (período de instrucción en el que el profesorado y el alumnado interactúan para revisar y discutir los materiales y temas presentados en clase).

A continuación se describe el modelo de enseñanza:

1. La asignatura consta de clases teóricas, actividades con ordenadores y actividades en el aula virtual.
2. La metodología docente que se seguirá en la asignatura será la de "Flipped Classroom" o "Aula invertida". Esta denominación se debe a la inversión de papeles respecto de las clases magistrales habituales. El profesorado ha elaborado una lista de videotutoriales a los que se puede acceder desde el aula y que están ordenados para facilitar la temporización. Los estudiantes deben visualizarlos antes de ir a clase. Se fomenta el aprendizaje activo y participativo del estudiante. Por tanto, se fomentará la interactividad en las clases. Desde el punto de vista metodológico, la visión de aula invertida implica que las habilidades cognitivas de orden inferior (recordar y comprender) se trabajan en casa, mientras que las de orden superior (aplicar, analizar, evaluar y crear) se trabajan en clase.
3. El profesorado indicará:
 1. Los videotutoriales que deben visualizar antes de las clases.
 2. Sobre qué conceptos tienen que reflexionar.
 3. Aspectos que deben traer pensados a clase (pueden ser tanto conceptos teóricos como procedimentales).

Actividades formativas

1. De acuerdo con la metodología docente empleada, los discentes deben haber visualizado previamente los tutoriales indicados.

En las clases, el profesorado explicará lo que deben haber visualizado en casa y se abrirá a la participación e intervención de los estudiantes para que expresen sus dudas y cómo lo aplicarían en sus actividades.

Las clases no son "puramente teóricas" ni "puramente prácticas", ya que, mientras el profesor aclara conceptos, el estudiante debe ir comprobándolos y aplicándolos simultáneamente en el ordenador. Por tanto, tanto en las clases prácticas como en las teóricas, puede haber intervenciones del profesor, así como interacción y práctica por parte de los estudiantes.

2. Cada semana, la profesora indicará los vídeos que deben visualizarse, sobre qué conceptos deben reflexionar, y se resolverán problemas prácticos.
3. El trabajo práctico será grupal para fomentar el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo.
4. Asimismo, se aplicará el aprendizaje basado en proyectos.

5. Estudio autónomo. En la metodología Flipped Classroom, el estudio autónomo cobra especial importancia, ya que una parte significativa del aprendizaje se realiza antes de la clase. Esto facilita que, en el caso de una docencia no presencial, los discentes accedan a la información y gestionen su tiempo de forma personalizada para adquirir dichos conocimientos. Este estudio autónomo requiere, por parte de los alumnos y alumnas: a) La visualización de los tutoriales (u otras fuentes de información) indicados, b) La reflexión sobre los conceptos estudiados, c) La aplicación de dichos conceptos en los proyectos a realizar.
6. Participación activa y asistencia a clase. En la metodología de aula invertida, la participación activa del alumnado es fundamental. Los estudiantes deben acudir a clase con la intención de resolver las dudas que les hayan surgido al estudiar previamente el material correspondiente.
7. Se utilizará, además, la metodología de aprendizaje basado en juegos y la gamificación para fomentar la motivación y la participación del alumnado en las clases teóricas y de problemas.
8. Realización de exámenes. El sistema de evaluación permite que los alumnos y alumnas superen la asignatura mediante evaluación continua, sin tener que presentarse a un examen final en su totalidad.

Ante fenómenos meteorológicos adversos (FMA), la ULL suspende la docencia presencial para los niveles 3 (naranja) y 4 (rojo), activando la **docencia virtual**. En nivel 2 (amarillo), las clases continúan priorizando la seguridad. Las evaluaciones afectadas se reprograman según la comisión de cada título.

Para una correcta gestión académica, se establecen las siguientes directrices:

Nivel 2 (Alerta Amarilla): Las actividades docentes se desarrollan según el plan específico del centro, evaluando los riesgos y priorizando siempre la seguridad del alumnado.

Nivel 3 (Naranja) y Nivel 4 (Rojo): Se suspende la actividad presencial y se activa la enseñanza no presencial a través de los enlaces habilitados en el **Aula Virtual** de cada asignatura.

Evaluaciones y Prácticas: Cualquier actividad práctica, seminario o examen que no pueda realizarse de forma telemática será reprogramada por la comisión con competencias en ordenación académica del título correspondiente.

Guías Docentes: Este protocolo de actuación ante emergencias se aplica a todas las titulaciones.

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas	14,00	0,00	14,0	[CB6], [CB7]
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	14,00	0,00	14,0	[CB6], [CB7]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	30,00	30,0	[CB6], [CB7], [CB8], [CB9], [CB10], [CG3], [CG6], [CE15]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	5,00	5,0	[CB6], [CB7]
Estudio/preparación de clases prácticas	0,00	5,00	5,0	[CB6], [CB7], [CE15]

Preparación de exámenes	0,00	5,00	5,0	[CB6], [CB7], [CE15]
Realización de exámenes	1,00	0,00	1,0	[CB6], [CB7], [CB8], [CB9], [CB10], [CG3], [CG6], [CE15]
Asistencia a tutorías	1,00	0,00	1,0	[CB6], [CB7]
Total horas	30,00	45,00	75,00	
Total ECTS			3,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

Apuntes de la asignatura (accesibles desde el aula virtual).

Recursos y documentación técnica sobre inteligencia artificial generativa aplicados a la producción multimedia.

Lino García Morales Lino García Morales (2019). Postproducción de Audio Digital: Edición, Mezcla y Masterización

Ang, T. (2018). Manual de video digital. Editorial: EDICIONES OMEGA BCN, S.L.

Manuales de diseño web. Accesibles en:

<https://desarrolloweb.com/manuales/>

Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan.

Bibliografía Complementaria

Guías de accesibilidad del W3C (WCAG 2.2).

Otros Recursos

Materiales y videotutoriales disponibles en el aula virtual de la asignatura.

Tejedor Calvo, S. (2023). La Inteligencia Artificial en el periodismo. Mapping de conceptos, casos y recomendaciones. Editorial UOC.

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

La evaluación de la asignatura se rige por el Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna además de por lo establecido en la Memoria de Verificación inicial o posteriores modificaciones. En virtud del REC, todo el alumnado está sujeto a evaluación continua en la primera convocatoria de la asignatura, salvo aquél que se acoja a la evaluación única, lo que tendrá que ser comunicado por el propio alumnado por los procedimientos establecidos a tal efecto en el aula virtual, antes de haberse presentado a actividades cuya ponderación compute, al menos, el 50% de la evaluación continua.

Evaluación continua

La evaluación continua de la asignatura estará basada fundamentalmente en las pruebas de evaluación y ponderación que se indican en la tabla de Estrategia Evaluativa y constará de las siguientes pruebas:

- En la primera mitad de la asignatura se resolverán casos y problemas relacionados con la edición de sonido y vídeo, ponderados en un 50% de la asignatura.
- En la segunda mitad de la asignatura se llevarán a cabo proyectos de edición web y experiencia de usuario, ponderados en un 50% de la asignatura.
- La nota mínima para aprobar una prueba es de 5.0.
- Los criterios, actividades, competencias y ponderación están recogidos en la tabla de Estrategia Evaluativa.
- Las fechas de entrega de las actividades de cada parte de la asignatura tendrán como plazo límite la fecha indicada en el aula virtual.
- Las fechas de las pruebas se encuentran en el calendario de la asignatura de la guía docente de forma estimada (el profesorado puede modificar dicha planificación si así lo demanda el desarrollo de la asignatura).
- Se aplicarán las ponderaciones cuando el estudiante haya entregado todas las pruebas evaluativas. No obstante, si el estudiante no presenta todas las pruebas en la evaluación continua: Si solo se ha presentado a actividades de la evaluación continua cuyo peso total en la ponderación de la asignatura sea menos del 50%, se considerará No Presentado, conforme al Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna. En cambio, se entenderá agotada la convocatoria cuando el estudiante presente actividades cuya ponderación compute, al menos, el 50% de la evaluación continua. Para los trabajos que queden sin entregar, su nota para la evaluación continua será de 0.

Evaluación única

Si el alumnado no se evalúa de forma continua (por las circunstancias que se describen en el Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna), debe evaluarse del contenido de la asignatura entregando los trabajos y proyectos que forman parte del sistema de evaluación continua, antes la fecha oficial de convocatoria que figure en el calendario académico. Aquellos estudiantes que no superen la evaluación continua tendrán derecho a una segunda convocatoria, donde el estudiante conservará las pruebas de la evaluación continua, en las que hubiera obtenido una puntuación de al menos un 5.0 sobre 10.0 en la calificación, teniendo que presentar las que le falten por entregar o recuperar aquellas en las que tenga una calificación inferior a 5.0. Las ponderaciones a aplicar serán las mismas que para la evaluación continua.

Conservación de las notas de prácticas en el siguiente curso académico

No se conservan las calificaciones de un curso académico a otro.

Nota para el alumnado de Quinta o posterior convocatoria

El alumnado que se encuentre en la quinta o posteriores convocatorias y desee ser evaluado por un Tribunal, deberá presentar una solicitud a través del procedimiento habilitado en la sede electrónica, dirigida **a la Dirección del Máster**. Dicha solicitud deberá realizarse con una antelación mínima de diez días hábiles al comienzo del periodo de exámenes”.

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Trabajos y proyectos	[CB6], [CB7], [CB8], [CB9], [CB10], [CG3], [CG6], [CE15]	Capacidad de integración de los conocimientos adquiridos de las diferentes partes de la asignatura en un proyecto. Grado de innovación y transferencia a la rama de profesional	60,00 %
Resolución de casos, ejercicios y problemas	[CB6], [CB7], [CE15]	Grado de aplicación de los conocimientos adquiridos en las herramientas impartidas.	40,00 %

10. Resultados de Aprendizaje

RA15 - Elaborar mensajes informativos y persuasivos, en formato textual, audiovisual y multimedia, que resulten atractivos y comprensibles para los distintos públicos de las organizaciones, con el fin de comunicarles de forma innovadora y efectiva las decisiones de esta.

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

El cronograma se presenta a título estimativo, de modo que el profesorado puede modificar esta planificación temporal si así lo demanda el desarrollo de la asignatura.

La asignatura tiene fundamentalmente dos partes. En la primera parte se verán los conceptos fundamentales de la edición avanzada tanto de vídeo como de webs y se harán trabajos "pequeños" de aprendizaje. En la segunda parte de la asignatura tendrán que aplicar dichos conocimientos a un proyecto final en el que tendrán que desarrollar una web en la que incorporen el vídeo.

Primer cuatrimestre

Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	-Edición avanzada de vídeo y sonido.	Clases teóricas y prácticas. Trabajo autónomo.	9.00	15.00	24.00
Semana 2:	-Arquitectura de la Información -Diseño avanzado de páginas web -Creación de aplicaciones y contenidos para dispositivos móviles. -Nuevas tendencias en comunicación y cultura digital.	Clases teóricas y prácticas. Trabajo autónomo.	9.00	15.00	24.00
Semana 3:	-Arquitectura de la Información -Diseño avanzado de páginas web -Creación de aplicaciones y contenidos para dispositivos móviles. -Nuevas tendencias en comunicación y cultura digital.	Clases teóricas y prácticas. Trabajo autónomo.	9.00	10.00	19.00
Semana 16 a 18:	Evaluación y seguimiento de trabajos/proyectos finales	Presentación, revisión y evaluación de los trabajos/proyectos finales. Tutorías académicas y preparación de la evaluación.	3.00	5.00	8.00
Total			30.00	45.00	75.00