



**CEU**  
*Universidad  
San Pablo*

## **Guía Docente**

***MÓDULO ESPECIALIDAD: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL  
PARA INTERNET Y LOS NUEVOS MEDIOS***

***PRIMER Y SEGUNDO SEMESTRE***

***MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN MULTIMEDIA***

***MODALIDAD: PRESENCIAL***

***CURSO 2018***

***FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN***

## 1. IDENTIFICACIÓN DEL MÓDULO

### 1.- MÓDULO:

Nombre: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL PARA INTERNET Y LOS NUEVOS MEDIOS		
Código: OT11		
Máster en que se imparte el módulo: MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN MULTIMEDIA	Semestre(s) en el que se imparte: Segundo	
Carácter: Optativo	ECTS: 12	Horas ECTS: 300 h.
Idioma: Castellano	Modalidad: Presencial	
Facultad en la que se imparte la titulación: FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN		

### 2.- ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO:

Departamento: Comunicación Audiovisual y Publicidad
Área de conocimiento: Ciencias Sociales y Jurídicas

## 2. PROFESORADO DEL MÓDULO

### 1.- IDENTIFICACIÓN DEL PROFESORADO:

Responsable de Módulo	DATOS DE CONTACTO
Nombre:	D. Enrique Ramírez
Tlfno (ext):	911310100
Email:	<a href="mailto:eramirez.profesor@tracor.es">eramirez.profesor@tracor.es</a>
Perfil Docente e Investigador	Ingeniero de telecomunicación especializado en el diseño de instalaciones audiovisuales interactivas, marketing digital y tecnologías móviles.

Profesores	DATOS DE CONTACTO
Nombre:	D. Roger Casas-Alatriste
Tlfno (ext):	911310100
Email:	<a href="mailto:rcasas.profesor@tracor.es">rcasas.profesor@tracor.es</a>

## 2.- ACCIÓN TUTORIAL:

Para todas las consultas relativas al módulo, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail, del teléfono y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.

## 3. OBJETIVOS DEL MÓDULO

Este módulo, COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL PARA INTERNET Y LOS NUEVOS, especializa al alumno de una manera práctica en entornos audiovisuales en Internet. A través de la materia Taller de Comunicación Audiovisual para Internet y Dispositivos Móviles, los alumnos emprenden el lanzamiento y gestión de un medio audiovisual en Internet operando en la red de manera real.

## 4. COMPETENCIAS

### 1.- COMPETENCIAS:

Código	Competencias Básicas y Generales
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

Código	Competencias Transversales
A	Capacidad de análisis y de síntesis de información relacionada con los nuevos medios.
B	Capacidad de organizar y planificar.
C	Comunicación oral y escrita.
D	Habilidades en el manejo de herramientas informáticas para Internet.
E	Habilidad de gestión de la información (habilidad para buscar y analizar información procedente de fuentes diversas en Internet y otros medios).
F	Capacidad para la resolución de problemas.
G	Capacidad para la toma de decisiones.

H	Capacidad crítica y autocrítica.
I	Capacidad para integrarse y/o coordinar grupos de trabajo multidisciplinares.
J	Habilidades interpersonales.
K	Capacidad para hacer comprensibles soluciones técnicas a públicos no especializados.
L	Conocer y aplicar los fundamentos éticos de la práctica profesional.
M	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
N	Capacidad de aprender de manera autónoma.
Ñ	Capacidad de adaptación y actualización profesional respecto a la evolución de las tecnologías de la información y su entorno.
O	Capacidad de adaptación para trabajar en diferentes roles profesionales dentro del medio
P	Capacidad para gestionar proyectos en Internet o relacionados con nuevos medios.
Q	Iniciativa, proactividad y espíritu emprendedor.
R	Preocupación por la calidad.

Código	Competencias Específicas
OP7-C51	Conocimiento de las diversas tecnologías y plataformas de almacenamiento y transmisión de audio y vídeo a través de banda ancha.
OP7-C52	Conocimiento de las herramientas de generación de los diversos formatos de vídeo para Internet.
OP7-C53	Comprensión de los estándares de la televisión interactiva y de los estándares de métrica de la difusión de vídeo en Internet (IAB, otros). Conocer los nuevos estándares en lenguajes para la Web relacionados con la funcionalidad del vídeo en Internet (HTML5, otros).
OP7-C54	Capacidad para utilizar técnicas de SEO (Search Engine Optimization) para vídeo.
OP7-C55	Destreza para, utilizando aplicaciones de compresión de vídeo y audio, conseguir la mejor relación entre calidad de imagen y sonido y eficiencia de transmisión.
OP7-C56	Destrezas de nivel avanzado en el manejo de aplicaciones para el diseño audiovisual interactivo.
OP7-C57	Habilidades para conceptualizar y diseñar portales de vídeo y canales de televisión en Internet. Conocer los flujos de trabajo para la creación de contenido audiovisual para Internet.
OP7-C58	Capacidad para crear productos de vídeo interactivo, integrando "rich media" y con múltiples formatos.
OP7-C59	Capacidad para diseñar un medio de comunicación audiovisual en Internet utilizando diversos estándares de software propietario y de código abierto.
OP7-C60	Capacidad para construir y gestionar un proyecto, contemplando todos sus aspectos, de medio de comunicación audiovisual en Internet.
OP7-C61	Saber utilizar los recursos promocionales y de posicionamientos en Internet para dar a conocer el nuevo producto audiovisual.
OP7-C62	Capacidad para analizar las posibilidades de monetización del medio.
OP7-C63	Capacidad para seguir, evaluar la audiencia y visibilidad del medio, tomando decisiones consecuentes.

## 2.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

Código	Resultados de Aprendizaje
OP7-R35	A través de ejercicios y casos prácticos informados, el alumno demostrará tener un conocimiento avanzado de las diversas tecnologías implicadas en la creación y distribución de contenidos audiovisuales para Internet y los Nuevos Medios, así como saber cuáles son las más adecuadas para cada caso.
OP7-R36	A través de pruebas prácticas el alumno demostrará su destreza para el manejo de formatos y sistemas de compresión de vídeo y audio.
OP7-R37	El alumno demostrará sus destrezas en el manejo de aplicaciones para el diseño audiovisual interactivo y será capaz de realizar una pieza de vídeo interactivo integrando "rich media".
OP7-R38	Mediante el desarrollo de un supuesto práctico el alumno demostrará sus habilidades de conceptualización y planteamiento del desarrollo de un portal de vídeos o un canal de televisión en Internet, describiendo los procesos y flujos de trabajo.
OP7-R39	A través del desarrollo de propio medio de comunicación audiovisual y el seguimiento de sus resultados los alumnos demostrarán las competencias tanto de la materia-taller, como otras exigidas a lo largo del Máster.

## 5. ACTIVIDADES FORMATIVAS

### 1.- DISTRIBUCIÓN TRABAJO DEL ESTUDIANTE:

Total Horas del Módulo	300 h.
------------------------	--------

Código	Nombre	Horas Presenciales
AF1	Teoría / seminario	27,5 h.
AF2	Prácticas	27,5 h.
AF3	Evaluaciones/tutorías/presentaciones	45 h.
TOTAL Horas Presenciales		100 h.

Código	Nombre	Horas No Presenciales
AF4	Trabajo Individual	85 h.
AF5	Trabajo Grupal	115 h.

### 2.- DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES FORMATIVAS:

Actividad	Definición
<b>AF1</b> <b>Teoría / Seminario</b>	Clases magistrales por parte del profesor sobre los contenidos del programa. Debates sobre temas específicos relacionados con el programa.
<b>AF2</b> <b>Prácticas</b>	Análisis de casos de estudio, ejercicios específicos y resolución de casos de estudio
<b>AF3</b> <b>Evaluación/Tutorías/</b>	Evaluación continua de la participación y conocimiento adquiridos. Orientación al alumno en la realización de las prácticas y resolución de dudas.

<b>Presentaciones</b>	Los alumnos realizarán presentaciones de trabajos.
<b>AF4 Trabajos Individuales</b>	Realización de trabajos de forma individual: ensayos y análisis de casos
<b>AF5 Trabajos Grupales</b>	Realización de trabajos en grupo: resolución de casos de estudio, implementación de aplicaciones, etc.

## 6. SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### 1.- ASISTENCIA A CLASE:

! La asistencia es obligatoria.

### 2.- SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

CONVOCATORIA ORDINARIA (Evaluación Continua)		
Código	Nombre	Peso
SE1	Prueba Final de Evaluación.	100%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Código	Nombre	Peso
SE1	Prueba Final de Evaluación.	100%

### 3.- DESCRIPCIÓN SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

Sistemas de Evaluación	Definición
<b>SE1</b>	Prueba Final de Evaluación.

## 7. PROGRAMA DEL MÓDULO

### 1.- PROGRAMA DEL MÓDULO:

#### **TECNOLOGÍAS Y NUEVA INDUSTRIA DE LA CREACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES PARA INTERNET Y LOS NUEVOS MEDIOS**

##### **PROGRAMA DE PRÁCTICAS:**

- Factores intervinientes en la elaboración de un proyecto audiovisual.
- Diseño de un proyecto audiovisual centrado en el usuario.
- Workflow de proyectos de vídeo: producción, codificación, almacenamiento, distribución y publicación.
- Cloud Computing.
- Métricas para contenidos audiovisuales.
- Licencias de distribución.

##### **PROGRAMA DE PRÁCTICAS:**

- Análisis de casos de éxito de proyectos audiovisuales. Edición de vídeo en smartphones. Vídeo Interactivo. Uso de herramientas de codificación de código libre. Optimización para vídeo en la Web.
- Creación de un canal de iTunes para distribución de vídeo.
- Análisis de diferentes reproductores de vídeo online.
- Creación de pestañas dentro de Facebook.
- Utilización de las herramientas de edición online y creación de storyboards de YouTube.
- Investigación y análisis sobre Second Screen.
- Creación de diferentes piezas audiovisuales con formato libre, entregable en un archivo codificado optimizado para Web.
- Creación de un noticiero online o cobertura de un evento en vivo utilizando livestream.com

#### **DISEÑO AVANZADO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA INTERNET Y LOS NUEVOS MEDIOS**

##### **PROGRAMA DE PRÁCTICAS:**

- El contenido transmedia.
- Contar una historia audiovisual.
- Vida de una historia a través de los canales de distribución.
- La audiencia y la participación. Experiencia del usuario.
- Definición de modelo de negocio y workflow.
- Marketing y venta de un proyecto transmedia.

##### **PROGRAMA DE PRÁCTICAS:**

- Elaboración, pensando en el usuario, de una historia que transmita experiencias.
- Elegir una licencia de distribución, definiendo la financiación.
- Edición de piezas audiovisuales.
- Definición de diferentes tipos de hiperusuarios en función de un producto audiovisual.
- Definición de costes y modelos de financiación de un proyecto.
- Preparación y presentación de un proyecto audiovisual.
- Realización de diferentes ejemplos de productos de historias que se cuenten en diferentes plataformas, justificando por qué son transmedia.

#### **TALLER DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL PARA INTERNET Y DISPOSITIVOS MÓVILES**

##### **PROGRAMA DE PRÁCTICAS:**

- Muestra de los diferentes tipos de proyectos audiovisuales que existen en el mercado, para

poder generar una tormenta de ideas, con el fin de poder detectar una necesidad con la que se pueda crear un proyecto final.

- Exposición de los diferentes tipos de modelo de negocio.
- Elección de una plataforma Web para el proyecto final.
- Aplicación de conocimientos SEO de vídeo.

#### PROGRAMA DE PRÁCTICAS:

- Análisis de las diferentes ideas propuestas del Trabajo Fin de Máster, con el fin de encontrar posibles problemas. Proposición de ideas alternativas y solución para cada problema.
- El alumno deberá analizar cada nicho a fondo e identificar a los hiperusuarios de cada segmento que desea atacar su trabajo final.
- El alumno investigará las posibilidades de cada una de las plataformas, extrayendo su propio criterio de cara al trabajo final.
- Definición de las diferentes KPI que se van a utilizar para las mediciones de la efectividad del trabajo final hacia la audiencia, de cara a formar un reporte con los resultados y conocer si las previsiones eran las esperadas.
- Se da inicio con el Trabajo Fin de Máster, dando los primeros pasos y creando un calendario de objetivos coherentes con las fechas de entrega. Se debe aplicar al trabajo final lo que se ha trabajado durante todo el taller.

## 8. BIBLIOGRAFÍA DEL MÓDULO

### 1.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

#### **TECNOLOGÍAS Y NUEVA INDUSTRIA DE LA CREACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES PARA INTERNET Y LOS NUEVOS MEDIOS**

VV.AA.: *Informe Anual de las Telecomunicaciones*, Grupo Zeta, 1999, 2001, 2002.

#### **DISEÑO AVANZADO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA INTERNET Y LOS NUEVOS MEDIOS**

Staffans, S.: *One Year in Transmedia* (2ª ed. en pdf), 2011.

Scolari, C.A.: *Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production*, *International Journal of Communication*, 3, 586-606, 2009.

### 2.- BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

#### **TECNOLOGÍAS Y NUEVA INDUSTRIA DE LA CREACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES PARA INTERNET Y LOS NUEVOS MEDIOS**

Sinclair, J.: *Televisión: comunicación global y regionalización*, Barcelona, Gedisa, 2000.

#### **DISEÑO AVANZADO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA INTERNET Y LOS NUEVOS MEDIOS**

Askwith, I.: *Television 2.0: Reconceptualizing TV as an engagement medium*, MIT, 2009.

### 4.- RECURSOS WEB DE UTILIDAD:

#### **TECNOLOGÍAS Y NUEVA INDUSTRIA DE LA CREACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS**

### **AUDIOVISUALES PARA INTERNET Y LOS NUEVOS MEDIOS**

<https://developers.facebook.com/docs/opengraph/>  
<http://aws.amazon.com/es/>  
<http://wowzamedia.com>  
<http://tubemogul.com>  
<http://m.webdesignerdepot.com/2011/06/the-ultimate-html5-resource-guide/>

### **DISEÑO AVANZADO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA INTERNET Y LOS NUEVOS MEDIOS**

[www.transmediaartists.com](http://www.transmediaartists.com)

### **TALLER DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL PARA INTERNET Y DISPOSITIVOS MÓVILES**

<http://advenio.es/tres-herramientas-para-visualizar-tu-modelo-de-negocio/>  
<http://techtastico.com/post/mockups-online/>  
<http://speckyboy.com/2010/01/11/10-completely-free-wireframe-and-mockup-applications/>  
[http://code.google.com/intl/es-ES/apis/youtube/youtube\\_player\\_demo.html](http://code.google.com/intl/es-ES/apis/youtube/youtube_player_demo.html)  
[http://code.google.com/intl/es-ES/apis/youtube/2.0/developers\\_guide\\_protocol\\_browser\\_based\\_uploading.html](http://code.google.com/intl/es-ES/apis/youtube/2.0/developers_guide_protocol_browser_based_uploading.html)

## **9. NORMAS DE COMPORTAMIENTO**

### **1.- NORMAS:**

Adquieren la condición de alumno de TRACOR y la Universidad CEU San Pablo todas aquellas personas que, habiendo superado el proceso de selección hayan abonado los derechos de matrícula dentro de los plazos y condiciones acordadas.

La condición de alumno se perderá:

1. A la terminación de los estudios y la obtención del título correspondiente.
2. Por la baja voluntaria del alumno.
3. Cuando el alumno cometa las faltas que por su gravedad hayan sido sancionadas con la expulsión, como resultado de la apertura y resolución del correspondiente expediente disciplinario.
4. Por el incumplimiento de las obligaciones económicas del alumno, sin necesidad de apertura de expediente disciplinario. Todo ello sin perjuicio de las acciones legales que pudieran corresponder.