



DATOS IDENTIFICATIVOS

Producción publicitaria en la web y multimedia

Asignatura	Producción publicitaria en la web y multimedia			
Código	P04G190V01801			
Titulación	Grado en Publicidad y Relaciones Públicas			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	2c
Lengua Impartición	Castellano Gallego Inglés			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Javier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Javier			
Correo-e	xabier.rolan@gmail.com			
Web				
Descripción general	La materia de Diseño Publicitario para la web y multimedia está enfocada para que el alumno conozca como la Internet cambia el márketing y la comunicación, cambios en la forma en que se debe trabajar con las marcas para conseguir una mayor presencia nos nuevos medios. El alumnado emplea los medios digitales para crear un producto multimedia y promocionarlo on line.			

Competencias

Código	
A5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
C9	Conocimiento de las estrategias de comunicación y su desarrollo creativo, aplicables en todo tipo de organizaciones, así como de las metodologías necesarias para su análisis, auditoría y evaluación.
C11	Competencia o alfabetización digital: capacidad y habilidad para utilizar las tecnología y técnicas de comunicación en nuevos soportes, medios interactivos y multimedia.
C12	Destrezas analítico-sintéticas: capacidad y habilidad para establecer la estrategia, planificación y procesos propios de la comunicación publicitaria y de las relaciones públicas.
D3	Competencias colaborativas: capacidad de adaptación a los objetivos y valores organizacionales y de trabajo en equipo
D4	Competencias directivas: capacidad para gestionar el tiempo, con habilidad para la organización de tareas

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Describir evolución histórica de la comunicación publicitaria y de las relaciones públicas en el entorno digital, así como la capacidad de identificar los aspectos tecnológicos y sociopolíticos que que inciden en sus elementos, formas y procesos.	A5	C9
Capacidad para establecer la planificación publicitaria fijando objetivos, definir el público objetivo, trazar estrategias y determinar su gestión comunicativa.	C12	D3
Habilidad para utilizar las técnicas comunicativas adecuadas y en diferentes soportes y herramientas digitales, así como la capacidad de adaptación a nuevos soportes y formatos del marketing digital	C11	
Definir e implementar estrategias, y su desarrollo creativo, aplicables en entornos digitales, así como de las metodologías necesarias para su análisis, auditoría y evaluación, de cara a la medición de la eficacia publicitaria en redes sociales y e-mail marketing	C12	
Asimilar las bases del nuevo lenguaje hipertextual y multimedia, sus distintos géneros y arquitectura interna, como base para la creación de productos publicitarios, promocionales y persuasivos.	A5	C11

Contenidos	
Tema	
Tema 1: Interactividad.	Qué significa y por que importa. Internet
Tema 2: Diseño orientado a la web.	Diseño de la información Diseño de la interacción Diseño de la presentación
Tema 3: Desarrollo de productos	Desarrollo multimedia
Tema 4: SEO y SEM	Técnicas y herramientas para la optimización del posicionamiento orgánico en buscadores y principales herramientas de publicidad en buscadores.
Tema 5. Social Promedio	Redes sociales, elaboración de un social promedio plan y calendarización de contenidos. Estrategias en redes sociales. Métricas y análisis
Tema 6. E-mail Márketing	Campañas de e-mail márketing. Marco normativo. Herramientas de e-mail márketing. Desarrollo práctico con herramientas de e-mail márketing

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	6	0	6
Tutoría en grupo	2	0	2
Proyectos	15	105	120
Pruebas de tipo test	2	20	22

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías	
	Descripción
Sesión magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio o proyecto a desarrollar por el estudiante, así como aplicaciones a emplear
Tutoría en grupo	Entrevistas que el alumno mantiene con el profesorado de la materia para asesoramiento/desarrollo de actividades de la materia y del proceso de aprendizaje.
Proyectos	Los alumnos deben diseñar un proyecto de creación de una campaña, incluyendo la creación de un site para la promoción de un proyecto, servicio o administración en los medios digitales.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Proyectos	La elaboración de los proyectos contará con tutorización y atención personalizada en el horario de tutorías presencias, en el horario de tutorías virtuales y a través de la plataforma de teleformación que se emplee en la materia, a definir a comienzo del curso.
Tutoría en grupo	La elaboración de los proyectos contará con sesiones especiales en grupo simulando mentoring del propio proyecto, para asesoramiento/desarrollo de actividades de la materia y del proceso de aprendizaje

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Proyectos	Desarrollo conceptual y prototipado de un proyecto interactivo	75	C9 C11	D3 D4
	Elaboración de una campaña SEM Para dicho proyecto			
	Elaboración de una monitorización de la propia marca o marca de la competencia			
	Elaboración del Social Promedio Plan para el producto señalado			
	Elaboración de la calendarización de contenidos para las redes sociales empleadas en el social promedio plan y otros productos derivados			
	Ejecución de la calendarización			
	Elaboración de una campaña de e-mail marketing			
Pruebas de tipo test	El examen tendrá lugar en las fechas oficiales aprobadas por el centro. En casos excepcionales podrá sustituirse el examen final de la asignatura por un trabajo individual de investigación sobre un tema propuesto que se indicará al inicio de la asignatura. En el caso de escoger el trabajo, debe entregarse, indefectiblemente, en tiempo y forma.	25	C9 C11 C12	

Otros comentarios sobre la Evaluación

Los trabajos deben entregarse en tiempo y forma señalados a lo largo de la asignatura. No cumplir con las fechas de entrega y formatos será penalizado en la nota, si la falta es leve, o incluso podrán ser evaluados con la nota mínima en caso de flagrante incumplimiento.

El profesor se reserva el derecho a ponderar la evaluación individual de cada entrega grupal en función del trabajo desempeñado de manera colaborativa.

El alumno debe aprobar la parte teórica y la parte práctica para superar la asignatura, con un mínimo del 50% de la puntuación correspondiente la cada una de las partes.

Excepcionalmente, podrá sustituirse el examen final por un trabajo de investigación académico que se entregará en tiempo y forma, siempre antes del examen teórico. Esta opción está contemplada para aquellas personas que por motivos de prácticas laborales o motivo de causa mayor acrediten su singularidad.

Aquellas personas que se presenten en primera convocatoria sin formar parte de un grupo de trabajo no podrán superar la asignatura. Tan solo en la segunda convocatoria se contempla la posibilidad de entregar toda la parte práctica para su evaluación de manera individual.

Fuentes de información

- Anderson, Christoffer et Alt., **Mobile Media Applications □ from concept to cash**, Wiley.,
- Berners □ Lee, Tim, **Weaving the web. The past, Present and Future or the World Wide Web**, Orion Business Book,
- Bentley, F and Barrett, E, **Building Mobile Experiences**, Mit Press. USA,
- Chaleat, Philippe □Charnay, Daniel, **HTML y la programación de servidores**, Eyrolles. Ediciones gestión,
- Monk, C, **Designing Business□ Multiple Media, Multiple disciplines.**, Adobe Press,
- Klopper,E and Haas, J, **The More We Know NBC News, Educational Innovation, a**, Mit Press. USA,
- Kraut, R.E. and Resnick,P, **Building Successful Online Communities Evidence-Based Social Design**, Mit Press. USA,
- McConnell, Steve, **Software Project Survival Guide**, Microsoft Press,
- Murray, J, **Inventing the Medium□ Principles of Interaction Design as a Cultural Practice**, Mit Press. USA,
- Nielsen, Jacob, **Designing web usability**, New Riders Publishing,
- Rheingold , H, □**Net Smart. How to Thrive Online□**, Mit Press. USA,
- Postigo, H, **The Digital Rights Movement The Role of Technology in Subverting Digital Copyright**, Mit Press. USA,
- Lovett, J., **Social media metrics secrets**, John Wiley & Sons,
- Machado, Carolina & Davim, Paulo, **MBA: Theory and Application of Business and Management Principles**, Springer,
- Reig Hernández, Dolores, **Socionomía: ¿vas a perderte la revolución social?**, Deusto,
- Pedro Rojas y María Redondo, **Cómo Preparar Un Plan De Social Media Marketing**,
- Rodríguez Fernández, Óscar, **Curso de Community Manager**, Anaya,
- Luis Miguel González de la Garza, **Redes sociales, instrumentos de participación democrática. Análisis de las tecnologías implicadas y nuevas tendencias**, Editorial Dykinson, S.L,
- Guy Kawasaki & Peg Fitzpatrick, **El Arte Del Social Media**, Anaya Multimedia,
- Pedro Rojas y María Redondo, **Cómo Preparar Un Plan De Social Media Marketing**, Gestión 2000,
- Alberto Dotras, **Social Media. Herramientas Y Estrategias**, Ra-Ma,
- Eva Sanagustín, **Marketing de contenidos**, Anaya Multimedia,

Debido al factor tecnológico del objeto de la enseñanza, a lo largo del curso académico y durante el desarrollo de la asignatura se indicará nueva bibliografía y documentación específicas que serán necesarias para trabajar los contenidos del

programa.

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación alternativa: Medios virtuales y nuevos soportes publicitarios/P04G190V01903
