



DATOS IDENTIFICATIVOS

Producción Publicitaria en Medios Interactivos

Materia	Producción Publicitaria en Medios Interactivos			
Código	P04M082V01204			
Titulación	Máster Universitario en Dirección de Arte en Publicidade			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	3	OP	1	2c
Lingua de impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Javier			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz Martínez Rolán, Luís Javier			
Correo-e	xabier.rolan@gmail.com			
Web	http://www.direccionarte.es			
Descrición xeral	Introducción al software de referencia para la elaboración de contenidos web y multimedia			

Competencias

Código	
A5	Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun xeito que terá que ser, en grande medida, autodirixido e autónomo.
C1	Dotar os estudantes da formación e instrumentos necesarios para o desempeño competente de actividades de carácter profesional vinculadas á creatividade publicitaria.
C8	Coñecemento das técnicas e procesos creativos publicitarios, tanto a nivel teórico como práctico.
C13	Capacidade para concibir, producir e deseñar mensaxes creativas eficaces no marco dunha estratexia publicitaria.
C17	Capacidade para adaptar un orixinal publicitario ás necesidades creativas e de produción de cada un dos medios publicitarios.
C22	Capacidade para crear e desenvolver contidos e proxectos innovadores que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes publicitarias, así como á súa interpretación.
D1	Capacidade de adaptación aos cambios e novos medios do mercado publicitario.
D2	Capacidade de traballar de forma autónoma como creativo publicitario (nas súas máis diversas acepcións) unha vez finalizado e superado o curso de posgrao.
D3	Capacidade para asumir riscos temáticos e ideas innovadoras na fase de creación e desenvolvemento de contidos publicitarios para distintos medios e soportes.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Nova	A5
	C1
(*)	C8
	C17
(*)	C13
(*)	D1
	D3
(*)	C22
	D2

Contidos	
Tema	
(*)Introducción al software de referencia para la elaboración de contenidos web y multimedia	(*)Introducción al software de referencia para la elaboración de contenidos web y multimedia
(*)Creación de una app para dispositivos portables	(*)PENDIENTE DE SUBIR

Planificación			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Presentacións/exposicións	5	0	5
Proxectos	10	50	60
Sesión maxistral	5	5	10
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.			

Metodoloxía docente	
	Descrición
Presentacións/exposicións	Exposición individual do traballo sobre os estudos de casos que teñen elaborado neste módulo.
Proxectos	(*) Desarrollo de un proyecto interactivo para soportes móviles
Sesión maxistral	Explicación dos conceptos básicos da materia con exemplos prácticos, aportando material audiovisual durante as sesións.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Presentacións/exposicións	
Proxectos	

Avaliación		Cualificación		Resultados de Formación e Aprendizaxe	
	Descrición				
Presentacións/exposicións	Exposición do traballo final do módulo.	15	A5		
Proxectos	(*)Realización de un proyecto para soportes interactivos	85		C1 C8 C13 C17 C22	D1 D2 D3

Outros comentarios sobre a Avaliación

Bibliografía. Fontes de información

Kawasaki, Guy, **El arte del social media**, Anaya Multimedia,

Lovett, John, **Social media : métricas y análisis**, Anaya Multimedia,

Marquina-Arenas, Julián, **Plan social media y community manager**, UOC,

Qualman, Erik, **Socialnomics : how social media transforms the way we live and do business**, Wiley & Sons, cop,

Mejía Llano, Juan Carlos, **La Guía avanzada del "Community Manager"**, Anaya Multimedia,

Elósegui, Tristán, **Marketing analytics : cómo definir y medir una estrategia online**, Anaya Multimedia,

Recomendacións