

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Laboratorio de creatividad en entornos multimedia
Titulación	Grado en Publicidad
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura
Curso	3º Año
ECTS	6
Carácter	Optativa
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Semestre	Segundo Semestre
Curso académico	2024 - 2025
Docente coordinador	Jacob Celso Rodríguez Torres
Docente	Jacob Celso Rodríguez Torres

2. PRESENTACIÓN

El estudio de esta asignatura habilita al alumnado para conocer el mundo del diseño publicitario multimedia y convertirse en interlocutores válidos de cualquier profesional en la materia. Se les proporcionará desde distintos ángulos teoría y aplicaciones prácticas sobre las posibilidades creativas del entorno en línea.

Los objetivos específicos de la asignatura se resumen en los siguientes puntos:

- Conoceremos las características y cualidades de la creación de materiales online y el comportamiento en los distintos medios y soportes online.
- El uso y manejo del lenguaje HTML5 + CSS3 + JS. Herramientas de diseño y prototipado online: Dreamweaver o similar.
- Conceptos de animación: Línea de tiempo, fotogramas, capas. Creación de botones y personalización de comportamientos de fotogramas, botones y clips de película.
- Comportamientos de navegación, clips de película, sonidos y web.

Analizaremos campañas actuales nacionales e internacionales para saber por qué funcionaron y así poder reflexionar sobre las posibilidades creativas en los nuevos medios y soportes y que, en el futuro, sepan usarlas en sus estrategias publicitarias.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB1: 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.

- CB2: 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.
- CB3: 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.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- CT1: Responsabilidad: Que el estudiante sea capaz de asumir las consecuencias de las acciones que realiza y responder de sus propios actos.
- CT2: Autoconfianza: Que el estudiante sea capaz de actuar con seguridad y con la motivación suficiente para conseguir sus objetivos.
- CT3: Conciencia de los valores éticos: Capacidad del estudiante para sentir, juzgar, argumentar y actuar conforme a valores morales de modo coherente, persistente y autónomo.
- CT4: Habilidades comunicativas: Que el alumno sea capaz de expresar conceptos e ideas de forma efectiva, incluyendo la capacidad de comunicar por escrito con concisión y claridad, así como hablar en público de manera eficaz.
- CT5: Comprensión interpersonal: Que el alumno sea capaz de realizar una escucha activa con el fin de llegar a acuerdos, utilizando un estilo de comunicación asertivo.
- CT6: Flexibilidad: Que el estudiante sea capaz de adaptarse y trabajar en distintas y variadas situaciones y con personas diversas. Supone valorar y entender posturas distintas adaptando su propio enfoque a medida que la situación lo requiera.
- CT7: Trabajo en equipo: Que el alumno sea capaz de participar de una forma activa en la consecución de un objetivo común, escuchando, respetando y valorando las ideas y propuestas del resto de miembros de su equipo.
- CT8: Iniciativa: Que el estudiante sea capaz de anticiparse proactivamente proponiendo soluciones o alternativas a las situaciones presentadas.
- CT9: Planificación: Que el estudiante sea capaz de determinar eficazmente sus metas y prioridades definiendo las acciones, plazos y recursos óptimos requeridos para alcanzar tales metas.
- CT10: Innovación-Creatividad: Que el estudiante sea capaz de idear soluciones nuevas y diferentes a problemas que aporten valor a problemas que se le plantean.

Competencias específicas:

- CE1: Capacidad para gestionar proyectos multidisciplinares en el área de Planificación Estratégica y en la de Gestión de Proyectos y Clientes, dominando los aspectos económicos, profesionales, de mercado y presupuestarios propios de la profesión publicitaria.
- CE2: Capacidad para gestionar y proteger los activos intangibles de una empresa, añadiendo valor a sus productos a través del proceso de planificación estratégica. Podrá supervisar con criterio los recursos estéticos aplicados a un proyecto para que cumplan los objetivos estratégicos previstos para el mismo.
- CE3: Capacidad para gestionar proyectos multidisciplinares en el Área Creativa siendo capaz de dominar los aspectos creativos, profesionales, de mercado y presupuestarios propios de la profesión publicitaria. Será capaz de gestionar y proteger los activos intangibles de una empresa, añadiendo valor a sus productos a través del proceso creativo.

- CE4: Capacidad para aplicar con criterio los distintos recursos estéticos, audiovisuales, artísticos, gráficos, tipográficos, cromáticos, etc. para ponerlos al servicio de los objetivos estratégicos de un proyecto de comunicación publicitaria.
- CE5: Conocimientos para poder utilizar recursos informáticos y herramientas tecnológicas afines a la Publicidad que le sirvan como instrumento de trabajo para la correcta gestión de los clientes, así como del correcto desarrollo de proyectos estratégicos y/o creativos de comunicación.
- CE6: Conocimiento para manejar bases de datos, hojas de cálculo y en general aquel software de mayor uso y difusión, que permita mejorar el efecto de comunicación publicitaria marcado.
- CE7: Capacidad para asumir el liderazgo, la organización, coordinación y temporalización de las tareas en proyectos que requieran recursos humanos y de cualquier otra naturaleza, gestionándolos eficazmente y asumiendo principios de responsabilidad, para planificar la correcta ejecución de un proyecto de comunicación publicitaria.
- CE8: Capacidad y habilidad para ejercer como profesional que se encarga de la atención al cliente de la agencia / empresa / organismo, asistiéndole de manera continuada antes, durante y después de la realización de sus acciones de comunicación, prestando asesoramiento en temas de comunicación y marketing, así como en temas relacionados con la creatividad y la expresión de la comunicación publicitaria, asegurándose su fidelización a través de su capacidad de relación e interacción fluida y competente.
- CE9: Capacidad y habilidad para utilizar las tecnologías y técnicas comunicativas en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados e interactivos (multimedia). Tendrá capacidad de anticipación al mercado y la habilidad para la creación de nuevos soportes que permitan la mejor ejecución de cualquier campaña publicitaria.
- CE10: Capacidad y habilidad para hacer planteamientos estratégicos que ofrezcan soluciones de comunicación eficaces en el largo plazo, con el objetivo de conseguir el desarrollo sostenido de una marca.
- CE11: Capacidad para elaborar propuestas desarrolladas con pensamiento abstracto, crítico e innovador, basado en esquemas mentales que busquen soluciones a la propuesta comunicativa, y por lo tanto a la mayor eficacia publicitaria.
- CE12: Habilidad y capacidad de transmitir el planteamiento estratégico a todo el equipo, para alinear los recursos humanos en los conceptos, necesidades, y tangibles del anunciante, y de esta forma de desarrollar una campaña acorde con las necesidades reales de la marca.
- CE13: Conocimiento de los límites legales y éticos de la comunicación, y en particular, del sector publicitario.
- CE14: Conocimiento de la lengua inglesa, que le capacite para la comprensión oral y escrita de contenidos de carácter general expresados en este idioma y presentes en los medios de comunicación (con sus peculiaridades sintácticas, reglas pragmáticas, etc.).
- CE15: Capacidad de analizar, sintetizar y comunicar efectivamente contenidos de carácter muy diverso a públicos receptores igualmente diversos, para lograr una mayor efectividad en la campaña publicitaria al emitir un mensaje comercial acorde con las necesidades del anunciante.

Resultados de aprendizaje:

- RA59: Integrar y aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas en el grado en ámbito de estudio relacionado con el ámbito de la Comunicación Publicitaria.
- RA60: Elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de la Comunicación Publicitaria.
- RA62: Demostrar un alto grado de autonomía y confianza en su propio juicio.
- RA63: Desarrollo de la capacidad creativa e innovadora del estudiante.
- RA64: Será capaz de utilizar todos los contenidos adquiridos durante los cuatro años de Grado, siendo capaz de aplicarlo a un proyecto publicitario.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CG6, CG7, CT1, CT4, CT5, CT7, CT8, CT9, CT10; CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12, CE14 y CE15	RA59: Integrar y aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas en el grado en ámbito de estudio relacionado con el ámbito de la Comunicación Publicitaria.
CB1, CB2, CB3, CB4, CG1, CG5, CG6, CG7, CT3, CT4, CT7, CT10, CE9, CE10, CE11, CE14 y CE15	RA60: Elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de la Comunicación Publicitaria.
CB1, CB4, CB5, CG3, CG4, CG5, CG6, CT1, CT2, CT6, CT7, CT8, CT9, CT10, CE1, CE3, CE4, CE5, CE9 y CE10	RA62: Demostrar un alto grado de autonomía y confianza en su propio juicio.
CB1, CB2, CG1, CG4, CG7, CT5, CT8, CT9, CE13 y CE15	RA63: Desarrollo de la capacidad creativa e innovadora del estudiante.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG4, CG5, CG6, CT4, CT5, CT6, CT8, CE1, CE11, CE14 y CE15	RA64: Será capaz de utilizar todos los contenidos adquiridos durante los cuatro años de Grado, siendo capaz de aplicarlo a un proyecto publicitario.

2. CONTENIDOS

TEMA 1. Conceptos fundamentales en entornos Multimedia

- 1.1 Internet y dispositivos.
- 1.2 Formatos.
- 1.3 Pensamiento computacional.

TEMA 2. Introducción al diseño multimedia

- 2.1 Diseño web.
- 2.2 Introducción y conceptos HTML5.
- 2.3 Introducción al lenguaje CSS y JS.
- 2.4 Editores de código.

TEMA 3. Diseño web mediante herramientas

- 3.1 Tendencias de diseño.
- 3.2 Accesibilidad y Experiencia de usuario.
- 3.3 Modelado y prototipado.
- 3.4 Interfaces de usuario.

TEMA 4. Animación y vídeo

- 4.1 Introducción a la animación multimedia.
- 4.2 Herramientas de edición de vídeo y animación.

TEMA 5. Planificación, Estrategias y campañas

5.1 Creatividad aplicada al entorno digital.

5.2 Planificación y generación de valor en la campaña de comunicación digital.

5.3 Tendencias e investigación en comunicación digital.

4. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Aprendizaje colaborativo y cooperativo.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Búsqueda de información en Internet.
- Clase magistral con el apoyo de documentos y presentaciones compartidas en Campus Virtual
- Talleres y clases magistrales de invitados profesionales.
- Flipped classroom.
- Debates.
- Videodiscusiones posteriores a proyecciones en vídeo.
- Exposiciones orales en clase para presentar trabajos prácticos.
- Análisis crítico-constructivo del profesor para mejorar exposición/resultados trabajos prácticos.

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Sesiones magistrales	12.5 h
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50 h
Exposición de los trabajos	12.5 h
Trabajo en grupo	12.5 h
Trabajo autónomo	37.5 h
Tutorías, seguimiento académico y evaluación	25 h
Prácticas de laboratorio	0
Prácticas profesionales	0
TOTAL	150 h

6. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Actividades trocales prácticas	25%
Ejercicios y tareas prácticas	15%
Pruebas de evaluación objetivas	25%
Proyecto semestral	25%
Evaluación actitudinal (participación en clase y plataforma online)	10%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Es obligatoria la asistencia a clase, al menos, en un 50% para la evaluación, sólo será justificada la ausencia por enfermedad, y será necesario presentar parte médico. Si el porcentaje de asistencia es inferior al 50% impide al estudiantado superar la asignatura en convocatoria ordinaria.

La asistencia del alumno a la sesión mediante Hyflex no será computada como asistencia a dicha sesión.

No se realizará media si no se cumplen la entrega de la actividad del proyecto semestral.

Queda totalmente prohibido establecer un periodo de “recuperación” de pruebas no superadas. Dicha función la cumple la convocatoria extraordinaria, además de que se produciría un agravio comparativo frente a aquellas asignaturas que no permitan esa opción.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Si el alumnado ha realizado o comenzado trabajos en grupos deberá realizar la entrega de los trabajos de forma individual.

En el caso de que el estudiante deba realizar entregas de actividades que supongan un trabajo autónomo previo (individual o grupal):

- Se podrá solicitar actividades complementarias para la convocatoria extraordinaria.
- El plazo de que disponga el estudiante para la entrega de la actividad no podrá ser superior al indicado en la convocatoria ordinaria para su actividad equivalente.

En el caso de tener que recuperar actividades de trabajo en grupo, el contenido solicitado deberá ser equivalente al trabajo original, independientemente de que el estudiante lo tenga que realizar individualmente.

Las actividades de clase y externas –sin posibilidad de asistencia, como visitas y conferencias- se recuperan con una actividad de carga similar propuesta por el profesor.

En caso de que el estudiante no realice ninguna actividad, su calificación en la convocatoria extraordinaria será la resultante de mantener la calificación de las actividades superadas durante la convocatoria ordinaria, y de aplicar un cero a aquellas no superadas y no presentadas durante la convocatoria extraordinaria.

7. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
A1. Actividad de investigación y diseño de plan de comunicación multimedia.	Semana 2
A2. Diseño de página interactiva.	Semana 3
A3. Diseño de página interactiva avanzada.	Semana 4
A4. Creación de contenidos multimedia y audiovisuales.	Semana 7
A5. Proyecto de integración.	Semanas 5 a 18
Prueba de evaluación 1	Semana 8
Prueba de evaluación 2	Semana 14

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

8. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- A. Colmenar y otro Ed. (2005) “Diseño y Desarrollo Multimedia: Herramientas de Autor” RA-MA.

- M.P. Díaz, S. Montero e I. Aedo (2005). “Ingeniería de la web y patrones de diseño” Ed. Pearson, Prentice Hall. LIBERO E., NÚÑEZ A., BAREÑO R., GARCÍA DEL POYO R., GUTIÉRREZ-ULECIA J.C., PINO G. “El libro del Marketing Interactivo y la Publicidad Digital”, ESIC Editorial, Madrid, 2013

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- STEEL J., “Verdades, mentiras y publicidad”, Madrid, Eresma & Celeste Ediciones, 2012.
- FELIX CUESTA, Manuel a. Alonso, “Marketing Directo 2.0”, Gestión 200, Grupo Planeta, Barcelona, 2010.
- DANS E., Todo va a cambiar: tecnología y evolución: adaptarse o desaparecer, Madrid, Deusto, 2010.
- Marciá Domene, Fernando; Gosende Grela, Javier (2011). “Marketing con redes sociales”. Anaya.
- ITXEBARRIA, Sebastián. Videojuegos y educación. QuadernsDigitals.
- Diseño funcional y de la interactividad de productos multimedia. ARGNO110 (2014)

9. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa.uec@universidadeuropea.es

10. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.