

**Disseny, Gestió de Continguts i Estratègia a les
Plataformes Socials**

Codi: 105013

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2501928 Comunicació Audiovisual	OT	3	1
2501928 Comunicació Audiovisual	OT	3	2
2501928 Comunicació Audiovisual	OT	4	1

Professor/a de contacte

Nom: Xavier Ortuño Iserte

Correu electrònic: xavier.ortuno@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: català (cat)

Grup íntegre en anglès: No

Grup íntegre en català: Sí

Grup íntegre en espanyol: No

Altres indicacions sobre les llengües

L'idioma vehicular de l'assignatura és el català però tant l'espanyol com l'anglès són idiomes que es poden emprar als treballs, lectures i diàlegs. Els tres idiomes són d'ús habitual a l'assignatura.

Equip docent

Javier Salla García

Prerequisits

L'estudiant ha de tenir coneixements a nivell d'usuari de les xarxes socials, navegació per Internet, recerca d'informació en línia i eines de gestió de recursos gràfics (Photoshop, Canva...)

Objectius

1. Conèixer les xarxes socials, entendre les plataformes de publicació de continguts i les seves característiques.
2. Crear continguts per a xarxes socials seguint les pautes de publicació i disseny per a pantalles.
3. Gestionar els continguts a les xarxes socials i entendre les eines de mesura del rendiment de les xarxes.
4. Entendre el marc legal de les xarxes socials.
5. Diagnosticar i gestionar les crisis comunicatives en xarxes socials.
6. Conèixer i analitzar les bones i males pràctiques de les publicacions en xarxes socials.

Competències

Comunicació Audiovisual

- Aplicar la imaginació amb flexibilitat, originalitat i fluïdesa.
- Demostrar capacitat creativa en la realització audiovisual.
- Demostrar capacitat de lideratge, negociació i treball en equip, així com resolució de problemes.
- Divulgar els coneixements i les innovacions de l'àrea.
- Gestionar el temps de manera adequada.
- Utilitzar les tecnologies avançades per al desenvolupament professional òptim.

Resultats d'aprenentatge

1. Aplicar els principis teòrics als processos creatius.
2. Aplicar la imaginació amb flexibilitat, originalitat i fluïdesa.
3. Aplicar les tecnologies i els sistemes utilitzats per processar, elaborar i transmetre informació per als nous gèneres i formats audiovisuals multimèdia.
4. Demostrar capacitat de lideratge, negociació i treball en equip, així com resolució de problemes.
5. Divulgar els coneixements i innovacions de l'àrea.
6. Dominar les eines tecnològiques per a la realització audiovisual.
7. Generar productes audiovisuals de qualitat i amb una estètica innovadora.
8. Gestionar el temps de manera adequada.
9. Utilitzar el llenguatge propi de cada un dels mitjans audiovisuals de comunicació a les seves modernes formes combinades o en suports digitals per a la realització de documentals periodístics.
10. Utilitzar el llenguatge propi de cada un dels mitjans audiovisuals de comunicació a les seves modernes formes combinades o en suports digitals per a la realització de productes infogràfics.
11. Utilitzar les tecnologies avançades per al desenvolupament professional òptim.

Continguts

1. Fonaments de les xarxes socials
2. Definició i elaboració d'un pla de xarxes socials
3. Escriure per a pantalles i xarxes socials
4. Paràmetres de el disseny de continguts digitals per a les xarxes.
5. Fonaments bàsics de SEO i analítica web i de xarxes socials.
6. Identitat digital: Creació de marca i imatge digital
7. Gestió de crisi comunicatives.
8. La legalitat dels continguts a les xarxes socials.
9. Estudi de casos i tendències.

- El contingut d'aquesta assignatura serà sensible als aspectes relacionats amb la perspectiva de gènere.
- El calendari detallat amb el contingut de les diferents sessions s'exposarà el dia de presentació de l'assignatura.
- Es penjarà també al Campus Virtual on l'alumnat podrà trobar la descripció detallada dels exercicis i pràctiques, els diversos materials docents i qualsevol informació necessària per a l'adequat seguiment de l'assignatura.
- En cas de canvi de modalitat docent per raons sanitàries, el professorat informarà dels canvis que es produiran en la programació de l'assignatura i en les metodologies docents.

Metodologia

L'assignatura està ideada per un aprenentatge autònom del estudiants.

Els estudiants assistiran a sessions teòriques on el docent exposarà els principals conceptes, proposarà debats i mostrarà exemples i casos.

Las classes pràctiques son una part fonamental de l'assignatura on els alumnes, a través de la realització de pràctiques puntuals i d'un treball de curs aplicaran els coneixements teòrics i en desenvoluparan de propis a través de les mateixes.

El Campus Virtual serà la base de treball de l'assignatura on es comunicarà l'agenda, les sessions i les activitats que es duran a terme.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Evaluació	6	0,24	1, 3, 5, 8
Laboratori	27	1,08	1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10
Treball autònom	30	1,2	2, 4, 8, 9, 10
Tipus: Supervisades			
Classes magistrals	15	0,6	1, 5
Tutories	7	0,28	
Tipus: Autònomes			
Campus virtual	3	0,12	

Avaluació

Avaluació

El sistema d'avaluació tindrà dues parts clarament diferenciades:

PART PRÀCTICA: 70%.

PART TEÒRICA: 30%.

L'assignatura consta de les activitats d'avaluació següents:

PART PRÀCTICA: Projecte (30% sobre la qualificació final) i Pràctiques (40% sobre la qualificació final).

PART TEÒRICA: Examen (30% sobre la qualificació final).

Per poder aprovar l'assignatura, caldrà treure una nota mínima de 5 en cada activitat.

Aspectes a considerar:

- L'alumnat tindrà dret a la recuperació de l'assignatura si ha estat avaluat del conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de 2/3 parts de la qualificació total de l'assignatura.
- Per poder-se presentar a la recuperació de l'assignatura, s'haurà hagut d'obtenir la nota mitjana de 3,5.
- Les activitats que queden excloses del procés de recuperació són: Projecte.
- En ser avaluació contínua, s'hauran de realitzar totes les proves avaluables programades. (En casos excepcionals, i prèvia aprovació de l'Equip docent, es podrà dissenyar un sistema d'avaluació diferent).
- Per aprovar l'assignatura s'ha d'aprovar tant la part pràctica com la teòrica (obtenint la qualificació equivalent a un 5 sobre 10, en cadascuna de les parts).
- En cas d'aprovar una de les parts i suspendre l'altra, l'alumne tindrà la qualificació de suspens.

- En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.
- Més de tres faltes d'ortografia en alguns treballs suposarà el suspens d'aquests.
- La nota obtinguda en la reavaluació de teoria serà la nota final d'aquesta part.
- La nota obtinguda en la reavaluació de pràctica farà mitjana amb la nota obtinguda en les pràctiques del curs.
- A les proves de reavaluació (teòrica i pràctica) també podran accedir els alumnes que desitgin pujar la seva nota. La nova nota serà la definitiva a la part teòrica i farà mitjana amb la resta de pràctiques a la part pràctica.
- En cas de segona matrícula, l'alumnat podrà fer una única prova de síntesi que consistirà en examen de teoria i pràctica.
- La qualificació de l'assignatura correspondrà a la qualificació de la prova síntesi.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Exàmen	30	6	0,24	1, 9, 10
Projecte	30	16	0,64	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11
Pràctiques	40	40	1,6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

Bibliografia

- Martínez, Claudia (2020). Storytelling en redes sociales: 10 tips creativos para atraer. Link: <https://www.cyberclick.es/numerical-blog/storytelling-en-redes-sociales-tips-creativos-para-atraer>
- Monserrat Gauchi, Juan; Sabater Quinto, Federico (2017). *Planificación estratégica de la comunicación en redes sociales*. Barcelona: UOC.
- Pérez-Soler, Susana (2017). *Periodismo y redes sociales. Claves para la gestión de contenidos digitales*. Barcelona: UOC.
- Prodigioso Volcán (2021). Del ego a la tribu. Tendencias de redes sociales para 2021. Link: https://www.prodigiosovolcan.com/wp-content/uploads/2021/02/Del-ego-a-la-tribu_11-tendencias-RRSS-
- Pugimartín, Mariona (2018). 4 casos de reputación online y gestión de crisis. Link: <https://aprendiendomkt.com/4-casos-de-reputacion-online-y-gestion-de-crisis/>
- Tejedor, Santiago (2019). Herramientas digitales para comunicadores. Link: <http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/sites/default/files/field/publicacion-adjuntos/herramientas>
- AA.VV. (2014). *Escribir para la Red: Reflexiones sobre la nueva (y vieja) escritura informativa 'online'*. Barcelona: Gabinete de Comunicación y Educación.
- CAMUS, JUAN CARLOS (2009). *Gestión de contenidos digitales. Tienes 5 segundos*. Link: <https://blogdelmedio.com/wp-content/uploads/2010/03/juan-carlos-camus-tienes-5-segundos-libro.pdf>
- HOHMANN, James (2011). *Las 10 mejores prácticas para medios sociales. Guías útiles para las organizaciones periodísticas*. ASNE (American Society of News Editors)

Programari

El taller de producció de continguts treballarà amb eines en xarxa.