



DENOMINACIÓN ASIGNATURA: COMUNICACIÓN MULTIMEDIA: EL RELATO PERIODÍSTICO		
GRADO: PERIODISMO	CURSO: 3	CUATRIMESTRE: PRIMERO

CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA								
SEMA-NA	SE-SIÓN	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO DE LA SESIÓN	GRUPO (Marcar X)		Indicar espacio necesario distinto aula (aula inform, audiovisual etc..)	TRABAJO DEL ALUMNO DURANTE LA SEMANA		
			GRAN-DE	PE-QUE-ÑO		DESCRIPCIÓN	HORAS PRESEN-CIALES	HORAS TRABJO Semana Máximo 7 H
1	1	Tema 1. Qué es la interactividad multimedia?. La interacción comunicativa. Los protocolos de acceso, la interoperabilidad y el uso de los formatos multimedia.	X		Aula Grande	Lectura y estudio de las diapositivas del Tema 1.	1,5	
1	2	Actividad Práctica: Realización de un mapa conceptual sobre los indicadores del Tema 1.		x	Aula Informática	Análisis y Realización de un mapa conceptual asociado a los contenidos y el glosario proporcionado por la profesora.	1,5	
2	3	Tema 2: .Usuarios y sistemas interactivos	x		Aula Grande	Lectura y estudio del Tema 2. Se proporcionará además de lo impartido en clase un artículo vinculado a esta temática (para crear debate), que ayude a obtener una visión más detallada al alumno.	1,5	
2	4			x	Aula		1,5	

		Actividad Práctica: Análisis de identificación de los patrones de la audiencia y del análisis heurístico y de validación de un medio			Informática	Realizar un ejercicio de análisis de identificación de la audiencia en medios digitales y realizar un estudio heurístico y aplicación de la validación de una página web en un medio digital periodístico.		
3	5	Tema 3. El tratamiento de las imágenes para la Web.	X		Aula Grande	Estudio y análisis de imágenes documentales y periodísticas en el aula.	1,5	
3	6	Actividad Práctica: Exposición y uso de la aplicación: photoshop		x	Aula Informática	Ejecución de una práctica guiada sobre recorte y capas proporcionada por la profesora.	1,5	
4	7	Tema 3. Tratamiento de imágenes para la Web: la optimización de imágenes para la web.	X		Aula Grande	Recuperación de imágenes para la web. Modelos de recuperación y características intrínsecas que contienen las imágenes.	1,5	
4	8	Actividad Práctica: Retoque y Tratamiento de imágenes		x	Aula Informática	Ejecución de una práctica guiada con pinceles, motivos y filtros.	1,5	
5	9	Tema 3. Tratamiento de imágenes para la Web: el uso de los canales	X		Aula Grande	El tratamiento de los canales de color para la buena optimización y visibilidad de las imágenes digitales.	1,5	
5	10	Tema 4. La arquitectura de información en los sistemas hipertextuales	X		Aula Grande	Estudio del Tema 3 y en profundidad de la arquitectura del sistema hipertextual las distintas estructuras de navegación aplicado a los medios.	1,5	
6	11	Actividad Práctica: dónde se aplican las distintas estructuras en los medios digitales.		x	Aula Informática	Estudio del Tema 4 y análisis de distintas web donde se apliquen los diferentes modelos expuestos por la profesora en el tema 4.	1,5	
6	12	Tema 5. Hipertexto e Hipermedia en Internet. El acceso del Hipertexto a través de Internet. El lenguaje de etiquetado:	X		Aula Grande	Estudio del Tema 5. Una aproximación a los contenidos hipertextuales e hipermedia. La	1,5	

		HTML.				naturaleza del hipertexto. Enlaces en HTML y HTML e hipermedia.		
7	13	Actividad práctica: Aprendiendo HTML		x	Aula Informática	Realización de una página sencilla con enlaces aplicando lenguaje de etiquetado.	1,5	
7	14	Tema 5. Aprendiendo y aplicando HTML		x	Aula Informática	Realización de una página de nivel II aplicando tablas , formularios y enlaces dinámicos.	1,5	
8	15	Actividad práctica: Realización de un sitio web				Aplicación de lo aprendido y ejecución del etiquetado para la realización de un sitio web sencillo.	1,5	
8	16	Tema 6. Escribiendo para la Web. La percepción visual del texto y su significado.	X		Aula Grande	Estudio del Tema 6 y análisis de texto. Reforma y modificación de este texto ajustado a la plataforma digital.	1,5	
9	17	Actividad práctica: Realización de una noticia multimedia		x	Aula Informática	Sirviéndose de la pauta entregada por la profesora y la búsqueda de fuentes tenemos que construir una noticia con unidades multimedia de apoyo a la misma.	1,5	
9	18	Tema 7. Comunicación, diseño y estética digital.	X		Aula Grande	Estudio y análisis del Comunicación visual y diseño el empleo de la Creatividad y grafismo digital multimedia. Analizando la Producción de gráficos para sistemas multimedia Y su influencia con la Estética, ciberespacio y cibercultura	1,5	
10	19	Actividad práctica. Realización de un vídeo sencillo. Con una unidad narrativa de una crónica visual contada.		x	Aula Informática	El aprendizaje de la herramienta de edición de vídeo.	1,5	
10	20	Actividad práctica. Realización de un vídeo sencillo. Con una unidad narrativa de una crónica visual contada.		x	Aula Informática	Boceto del relato y elaboración de la noticia en vídeo.	1,5	

11	21	Tema 7..Comunicación, diseño y estética digital. (epígrafe 3)	X		Aula Grande	Estudio de los formatos y narrativas interactivas de los medios digitales: un estudio aplicado	1,5	
11	22	Tema 8. Diseño web y de interfaces multimedia	X		Aula Grande	Análisis de la Interactividad · Visualización y organización de la información · Diseño de interfaces · Diseño de sitios web	1,5	
12	23	Actividad práctica: Mejora y diseño de la interface de un sitio web		x	Aula Informática	Arrancando con Dreamweaver..La interfaz de Dreamweaver. Toma de contacto con la herramienta y presentación de la misma.	1,5	
12	24	Actividad práctica: la creación de un sitio web con el programa Dreamweaver		x	Aula Informática	Elementos básicos. Crear un sitio. Crear una página web, el fondo de página, el texto de la página, vínculos, diseño y formato.	1,5	
13	25	Actividad práctica: la creación de un sitio web con el programa Dreamweaver		x	Aula Informática	Elementos básicos. Crear un sitio. Crear una página web, el fondo de página, el texto de la página, vínculos, diseño y formato.	1,5	
13	26	Actividad práctica: Una animación multimedia con elv programa Flash		x	Aula Informática	La interfaz de Flash. Presentación de la herramienta · Toma de contacto con la herramienta · Creación de un logotipo textual · Generación de una ilustración vectorial ·	1,5	
14	27	Actividad práctica Animación de los elementos de una escena · Creación de una presentación con transiciones		x	Aula Informática	Animación de los elementos de una escena · Creación de una presentación con transiciones	1,5	
14	28	Tema 9.El uso de las Redes Sociales en el periodismo.	X		Aula Grande	Análisis y modelos de Redes Sociales y una aproximación a la denominación twittear en periodismo.	1,5	
SUBTOTALES							42 + 68 =	

							110	
15		Recuperaciones, tutorías, entrega de trabajos, etc				Entrega del trabajo final Recuperación y asistencia a tutorías Preparación para el examen final		
16- 18		Preparación de evaluación y evaluación				Preparación para el examen final Realización del examen final.	3	
TOTAL							150	