



1. Identificación

1.1. De la asignatura

Curso Académico	2025/2026
Titulación	MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN MÓVIL Y CONTENIDO DIGITAL
Nombre de la asignatura	MODELOS DE NEGOCIO Y GESTIÓN PARA EL CONTENIDO DIGITAL
Código	6196
Curso	PRIMERO
Carácter	OBLIGATORIA
Número de grupos	1
Créditos ECTS	3.0
Estimación del volumen de trabajo	75.0
Organización temporal	2º Cuatrimestre
Idiomas en que se imparte	Español

1.2. Del profesorado: Equipo docente

AGUADO TERRON, JUAN MIGUEL

Docente: **GRUPO 1**

Coordinación de los grupos: **GRUPO 1**

Coordinador de la asignatura

Categoría

CATEDRATICOS DE UNIVERSIDAD

Área

PERIODISMO

Departamento

COMUNICACIÓN

Correo electrónico / Página web / Tutoría electrónica

jmaguado@um.es <http://webs.um/jmaguado> Tutoría electrónica: **Sí**

Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado

Duración:	Día:	Horario:	Lugar:
C1	Martes	09:30-12:00	868883850, Facultad de Comunicación y Documentación B1.1.018

Observaciones:

Los alumnos podrán realizar tutorías vía zoom o similar solicitándolo con antelación.

Duración:	Día:	Horario:	Lugar:
C2	Martes	09:30-12:00	868883850, Facultad de Comunicación y Documentación B1.1.018

Observaciones:

Los alumnos podrán realizar tutorías vía zoom o similar solicitándolo con antelación.

ALCAZAR CACERES, CRISTINA

Docente: GRUPO 1

Coordinación de los grupos:

Categoría

ASOCIADO A TIEMPO PARCIAL

Área

COMERCIALIZACIÓN E INVESTIGACIÓN DE MERCADOS

Departamento

COMERCIALIZACIÓN E INVESTIGACIÓN DE MERCADOS

Correo electrónico / Página web / Tutoría electrónica

cac1@um.es Tutoría electrónica: No

Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado

2. Presentación

En esta asignatura se pretende profundizar en uno de los tres pilares sobre los que se estructura el Máster: los modelos de negocio de los contenidos digitales. Para ello analizaremos los modelos de negocio dominantes en el entorno digital, así como el grado de innovación y adaptación de los modelos de negocio de las industrias de contenido: potenciadores y barreras tecnológicas, normativas, económicos y sociales. También aprenderemos a acotar propuestas de valor, a diseñar modelos de negocio y a validarlos conforme al método Lean Canvas. Esta asignatura se integra en un proyecto de innovación docente con las asignaturas "Narrativas y proyectos transmedia", "Innovación tecnológica en contenido digital" y "Publicidad móvil y branding digital", aportando el diseño y validación de idea de negocio al trabajo ya realizado en el primer cuatrimestre sobre creación transmedia e integración de tecnologías digitales.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1. Incompatibilidades

No constan

3.2. Requisitos

No constan

3.3. Recomendaciones

Las propias del acceso a la titulación

4. Competencias

4.1. Competencias básicas

- CB6: Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- CB7: Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- CB8: Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- CB9: Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- CB10: Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

4.2. Competencias de la titulación

- CG1: Comprender y distinguir los procesos y relaciones diferenciadores del mercado del contenido digital en sus distintas variantes.
- CE1: Conocer y comprender la naturaleza, evolución y contexto de los actores productivos del ecosistema del contenido digital.
- CE2: Analizar y aplicar contextualmente los rasgos distintivos de los nuevos formatos de contenido digital, sus modelos de negocio y canales de distribución así como su integración con otros formatos y plataformas.

4.3. Competencias transversales y de materia

- CEM1 Distinguir y caracterizar los actores que intervienen en los procesos del contenido digital, su naturaleza económica y estratégica, sus interrelaciones y su evolución recientes
- CEM2 Identificar y evaluar los modelos de distribución y de negocio característicos de las diversas formas de contenido digital
- CEM3 Comprender el proceso de adaptación de las industrias del contenido al entorno digital y correlacionar evolutivamente las tipologías y formatos de contenido que las caracterizan
- CEM4 Conocer y comprender la incidencia de las redes sociales y la Web 2.0 en la evolución y caracterización del contenido digital

5. Contenidos

5.1. Teoría

Tema 1: Modelos de negocio en el sector TIC: implicaciones para las industrias de contenido

Tema 2: Business model canvas

Tema 3: Validación de modelos de negocio en contenido digital

Tema 4: Aplicación del modelo Lean Startup

5.2. Prácticas

■ **Práctica 1: Práctica 1: Modelo integrado: Desarrollo de modelo de negocio**

Los alumnos partirán del proyecto iniciado en las asignaturas de primer cuatrimestre "Narrativas y proyectos transmedia", "Innovación tecnológica en contenido digital" y "Publicidad móvil y branding digital"

El trabajo se realizará en los mismos grupos y tendrá por objetivo desarrollar el modelo de negocio del proyecto siguiendo la metodología canvas. Ello incluirá la definición de la propuesta de valor, los segmentos de clientes y el resto de elementos del modelo.

Relacionado con:

- Tema 1: Modelos de negocio en el sector TIC: implicaciones para las industrias de contenido
- Tema 2: Business model canvas
- Tema 3: Validación de modelos de negocio en contenido digital
- Tema 4: Aplicación del modelo Lean Startup

■ **Práctica 2: Práctica 2 Modelo integrado: Validación de la idea de negocio**

Los alumnos partirán del proyecto iniciado en las asignaturas de primer cuatrimestre "Narrativas y proyectos transmedia", "Innovación tecnológica en contenido digital" y "Publicidad móvil y branding digital"

El trabajo se realizará en los mismos grupos y tendrá por objetivo validar la propuesta de negocio del proyecto siguiendo la metodología lean canvas. Ello incluirá la realización de entrevistas para valorar la viabilidad de la idea, el mercado y la competencia, así como los segmentos de clientes.

Relacionado con:

- Tema 1: Modelos de negocio en el sector TIC: implicaciones para las industrias de contenido
- Tema 2: Business model canvas
- Tema 3: Validación de modelos de negocio en contenido digital
- Tema 4: Aplicación del modelo Lean Startup

6. Actividades Formativas

Actividad Formativa	Metodología	Horas	Presencialidad
AF1: Exposición teórica en línea		14.0	12.3
AF2: Realización de trabajos individuales o grupales, en espacios virtuales de colaboración		3.0	6.2
AF3: Resolución de problemas en línea / Seminarios en línea / Estudio de Casos en línea		7.0	9.2
AF5: Exposición y discusión de trabajos en línea		5.0	3.1
AF6: Tutorías		3.0	1.2
AF7: Trabajo del estudiante con los contenidos de la materia-asignatura		43.0	0.0
	Totales	75,00	

7. Horario de la asignatura

<https://www.um.es/web/estudios/masteres/contenidos-digitales/2025-26#horarios>

8. Sistemas de Evaluación

Identificador	Denominación del instrumento de evaluación	Criterios de Valoración	Ponderación
SE1	Informes escritos, trabajos y proyectos: trabajos escritos, portafolios con independencia de que se realicen individual o grupalmente.	Proyecto final de modelo de negocio y análisis de viabilidad	50.0
SE2	Presentación pública de trabajos: exposición de los resultados obtenidos y procedimientos necesarios para la realización de un trabajo, así como respuestas razonadas a las posibles cuestiones que se plantee sobre el mismo.	Presentación y defensa del proyecto realizado	30.0
SE4	Procedimientos de observación del trabajo del estudiante: registros de participación, de realización de actividades, cumplimiento de plazos, participación en foros, etc.	Cumplimiento de plazos y tareas asignadas	20.0

9. Fechas de exámenes

<https://www.um.es/web/estudios/masteres/contenidos-digitales/2025-26#exámenes>

10. Resultados del Aprendizaje

La adquisición y puesta en práctica conforme a criterios de eficacia, adecuación y oportunidad de las competencias vinculadas a esta materia se consideran explícitamente como los resultados de aprendizaje previstos

11. Bibliografía

Grupo: GRUPO 1

Bibliografía básica

- [De Prato, Giuditta; Sanz, Esteve; Simon, Jean Paul. \(2014\). Digital Media Worlds. The New Economy of Media. New York: Palsgrave-Macmillan](#)
- [Osterwalder, Alexander. Generación de modelos de negocio : un manual para visionarios, revolucionarios y retadores / autores, Alexander Osterwalder e Yves Pigneur ; traducción, Lara Vázquez ; diseño, Alan Smith ; editor y coautor colaborador, Tim Clark ; producción, Patrick van der Pijl ; creado con la colaboración de un grupo excepcional formado por 470 profesionales de 45 países.-- 15ª ed.-- \[Barcelona\] : Deusto, 2016.](#)

Bibliografía complementaria

- [AGUADO, JUAN MIGUEL, FEIJOO, CLAUDIO, MARTINEZ, INMACULADA \(2013\). La comunicación móvil, hacia un nuevo ecosistema digital.. Editorial gedisa](#)
- [Colqui, Y. J. A. \(2019\). El método Lean Startup. Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua de Eric Ries. Emprende y Transforma, 1\(1\), 83-88.](#)
- [GRETEL \(2002\): Nuevo Diseño Europeo de las Telecomunicaciones, el Audiovisual e Internet. Colegio Oficial de Ingenieros de Telecomunicación](#)
- [RODRIGUEZ ARDURA, INMACULADA \(2014\). Marketing digital y comercio electrónico. Editorial Piramide](#)
- [ULIN, JEFF \(2010\): The Business of Media Distribution: Monetizing Film, TV and Video Content in an Online World. Focal Press](#)

12. Observaciones

-La Universidad de Murcia tiene establecidas las siguientes competencias básicas para los estudios de máster (MECES nivel 3 - «BOE» núm 185, de 03/08/2011):

- CB6 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación

- CB7 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- CB8 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- CB9 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- CB10 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

-NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES Aquellos estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales podrán dirigirse al Servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado (ADYV; <http://www.umes/adv/>) para recibir orientación sobre un mejor aprovechamiento de su proceso formativo y, en su caso, la adopción de medidas de equiparación y de mejora para la inclusión, en virtud de la Resolución Rectoral R-358/2016 El tratamiento de la información sobre este alumnado, en cumplimiento con la LOPD, es de estricta confidencialidad

MATERIALES ONLIN ADICIONALES ELABORADOS POR EL PROFESOR

REVISTAS EN FLIPBOARD

- Ecosistema Revista Flipboard editada por JM Aguado <http://flipit/P8U8j>
- Desarrolladores y métricas Revista Flipboard editada por JM Aguado <http://flipit/Ckdm6>
- Materiales Trabajo Master Revista Flipboard editada por JM Aguado <http://flipit/90KEk>
- Mobile media and personal data Revista en Flipboard <https://flipboardcom/@ciliawillem/mobile-media-personal-data-7a103kkqy>

PERFIL EN TWITTER

- Juan Miguel Aguado [@juancoaguado] con noticias y materiales de actualidad sobre innovación tecnológica y contenido digital

EVALUACIÓN FINAL: De acuerdo con el REVA, los estudiantes que no tengan posibilidad material de seguir la evaluación continua y justifiquen documentalmente dicha circunstancia tendrán la posibilidad de una evaluación final en los términos de un examen y/o una presentación de trabajos y materiales

ODS: Los contenidos de esta asignatura tienen relación directa con los siguientes ODS:

- [Objetivo 8: Crecimiento económico](#)
- [Objetivo 12: Producción y consumo sostenibles](#)

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Aquellos estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales podrán dirigirse al Servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado (ADYV - <https://www.um.es/adv/>) para recibir orientación sobre un mejor aprovechamiento de su proceso formativo y, en su caso, la adopción de medidas de equiparación y de mejora para la inclusión, en virtud de la Resolución Rectoral R-358/2016. El tratamiento de la información sobre este alumnado, en cumplimiento con la LOPD, es de estricta confidencialidad.

REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES

El artículo 8.6 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) prevé que "salvo en el caso de actividades definidas como obligatorias en la guía docente, si el o la estudiante no puede seguir el proceso de evaluación continua por circunstancias sobrevenidas debidamente justificadas, tendrá derecho a realizar una prueba global".

Se recuerda asimismo que el artículo 22.1 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) estipula que "el o la estudiante que se valga de conductas fraudulentas, incluida la indebida atribución de identidad o autoría, o esté en posesión de medios o instrumentos que faciliten dichas conductas, obtendrá la calificación de cero en el procedimiento de evaluación y, en su caso, podrá ser objeto de sanción, previa apertura de expediente disciplinario".