



1. Identificación

1.1. De la asignatura

Curso Académico	2025/2026
Titulación	MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN MÓVIL Y CONTENIDO DIGITAL
Nombre de la asignatura	CONTENIDOS Y DISPOSITIVOS MÓVILES
Código	6197
Curso	PRIMERO
Carácter	OBLIGATORIA
Número de grupos	1
Créditos ECTS	3.0
Estimación del volumen de trabajo	75.0
Organización temporal	1º 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.

2. Presentación

La asignatura **CONTENIDOS Y DISPOSITIVOS MÓVILES** habilitará al estudiante en un primer momento en su capacidad de comprensión de la cultura generada por los entornos digitales y dispositivos móviles, con el análisis de cuestiones sobre la identidad y los espacios público y mediático. En la segunda parte de la asignatura, los/as estudiantes analizarán el ecosistema de la movilidad, los elementos de la cadena de valor del contenido móvil (fabricantes, operadoras, productores de contenido, desarrolladores, agregadores/intermediarios/distribuidores de contenido, agencias publicidad/marketing, reguladores, usuarios), y los principales vectores de innovación e impacto en la coyuntura de las industrias de contenido, así como el impacto social y cultural de la tecnología móvil en su confluencia con el Big data y la Inteligencia Artificial.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1. Incompatibilidades

No constan

3.2. Requisitos

No constan

3.3. Recomendaciones

La naturaleza de los contenidos exige una capacidad suficiente de manejo de materiales y documentos en inglés.

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

- CG2: Analizar y comprender la incidencia del ecosistema de la comunicación móvil en el entorno del contenido digital y en el contexto actual de las industrias del contenido.
- CE3: Conocer y comprender la naturaleza y evolución del contenido digital en el ecosistema de la comunicación móvil: sus actores, formatos, estructuras y escenarios de consumo.
- CE4: Comprender y analizar las transformaciones actuales del sistema de la comunicación estratégica, publicitaria y de marca derivadas del desarrollo del entorno digital y móvil.
- CE6: Asumir el valor estratégico de la gestión de la información personal en la implementación de servicios asociados a contenido digital y móvil así como su aplicación a modelos de control de la difusión y de negocio.
- CE10: Comprender, evaluar y discutir experiencias relevantes en el desarrollo de proyectos y servicios de contenido digital en movilidad.

4.3. Competencias transversales y de materia

- Conocer y comprender la naturaleza y evolución del contenido digital en el ecosistema de la comunicación móvil: sus actores, formatos, estructuras y escenarios de consumo
- Comprender y analizar las transformaciones actuales del sistema de la comunicación estratégica, publicitaria y de marca derivadas del desarrollo del entorno digital y móvil
- Asumir el valor estratégico de la gestión de la información personal en la implementación de servicios asociados a contenido digital así como su aplicación a modelos de control de la difusión y de negocio

5. Contenidos

5.1. Teoría

Tema 1: Definición e impacto de la tecnología móvil

- La irrupción de la movilidad
- La lógica profunda de la movilidad
- Tecnologías de la relación
- La interfaz total
- El contenido en la era de la reproducibilidad ubicua

Tema 2: Ecosistema móvil y contenido digital

- Definiendo el ecosistema en el ámbito tecnoeconómico
- Los actores de ecosistema móvil
- Ecosistema móvil, contenido cultural e información personal
- Desintermediación y reintermediación
- Hacia entornos de contenido ubicuo

Tema 3: Vectores de cambio en el nuevo ecosistema

- Algoritmos sociales y estructuras de datificación
- El papel de la gamificación y la instrumentalización en las estructuras de datificación
- Privacidad y trabajo afectivo
- De la economía de la información a la economía de plataformas
- Hipervigilancia y autovigilancia
- El nuevo papel de las emociones en la vida social
- Patologías de la conectividad ubicua

5.2. Prácticas

▪ Práctica 1: Aula invertida

Los alumnos prepararán por parejas o, como máximo, grupos de 3, el desarrollo conceptual de un punto de uno de los temas del temario para presentarlo en sesión conjunta. Para ello se utilizará software específico de trabajo en grupo y se utilizará documentación e informes disponibles para consulta en distintas fuentes y recursos.

Entre los temas a elegir, se proponen:

- La Neutralidad de la Red: definición e implicaciones
- Implicaciones, desafíos y problemas de la IA a nivel social
- Implicaciones, desafíos y problemas de la IA en Periodismo
- Implicaciones, desafíos y problemas de la IA en Publicidad
- Implicaciones, desafíos y problemas de la IA en la industria del Entretenimiento
- La regulación de las plataformas: antecedentes, horizonte y desafíos
- La evolución de la tecnología móvil: tendencias y casos
- La dimensión social de las plataformas

Los temas se expondrán por grupos en sesiones planificadas y se difundirán en redes sociales.

Entregables:

- Powerpoint o equivalente

- Ficha de fuentes consultadas
- Hilo de Twitter o similar sobre el tema desarrollado

Relacionado con:

- Tema 1: Definición e impacto de la tecnología móvil
- Tema 2: Ecosistema móvil y contenido digital
- Tema 3: Vectores de cambio en el nuevo ecosistema

■ **Práctica 2: Actualidad tecnológica en contenido digital**

Los alumnos recopilarán noticias y reportajes de actualidad sobre contenido digital, ya sean sobre los mercados, la regulación, las estrategias, los formatos, etc Las sesiones comenzarán con el comentario y debate de esas noticias

Para la valoración se tendrá en cuenta la cantidad y calidad de las informaciones aportadas

Relacionado con:

- Tema 1: Definición e impacto de la tecnología móvil
- Tema 2: Ecosistema móvil y contenido digital
- Tema 3: Vectores de cambio en el nuevo ecosistema

■ **Práctica 3: Análisis de casos**

Los mismos grupos de 2-3 alumnos escogerán un caso para desarrollar el análisis a lo largo del curso

El caso incluirá una ficha identificativa que incluya título, actor/es implicado/s, fecha y período, interés del caso, antecedentes y contexto Además de la ficha identificativa el caso incluirá un análisis ajustado a su naturaleza (debilidades y fortalezas, proyección de escenarios, análisis de consecuencias previsibles, etc)

Entre los ámbitos en los que se recomienda escoger casos para el análisis, se encuentran:

- Casos de transmedia basados en contenido móvil
- Casos de contenido geolocalizado
- Casos de innovación móvil en videojuegos
- Casos de innovación móvil en música y entretenimiento
- Casos de innovación móvil en periodismo
- Casos de gamificación móvil
- Casos sobre regulación de plataformas
- Casos sobre estrategias de distribución
- Casos sobre adquisiciones estratégicas
- Casos de explotación de productos o servicios digitales de nicho
- Casos sobre privacidad online
- Casos sobre sesgos, opacidad e intervención algorítmica

Los casos se expondrán por grupos en sesiones planificadas y se difundirán en redes sociales

Entregables:

- Powerpoint o equivalente de la presentación
- Ficha de fuentes consultadas
- Hilo de Twitter o similar sobre el caso analizado

Relacionado con:

- Tema 1: Definición e impacto de la tecnología móvil
- Tema 2: Ecosistema móvil y contenido digital
- Tema 3: Vectores de cambio en el nuevo ecosistema

6. Actividades Formativas

Actividad Formativa	Metodología	Horas	Presencialidad
AF1: Exposición teórica en línea		15.0	12.3
AF2: Realización de trabajos individuales o grupales, en espacios virtuales de colaboración		2.0	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	<p>Informes escritos, trabajos y proyectos: trabajos escritos, portafolios con independencia de que se realicen individual o grupalmente.</p>	<p>Los alumnos deberán aportar: 60.0</p> <p>1) Temas de trabajo</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Una presentación en Power Point o similar de un tema de la asignatura trabajado y desarrollado en grupo ■ Una ficha de fuentes consultadas ■ Un hilo en Twitter u otras redes sociales donde generen difusión y debate sobre una exposición resumida del tema <p>2) Estudios de caso</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Una presentación en Power Point o similar de un caso de estudio significativo ■ Una ficha de análisis incluyendo fuentes consultadas ■ Un hilo en Twitter u otras redes sociales donde generen difusión y debate sobre una exposición resumida del caso <p>3) Evidencias de las noticias y reportajes de actualidad en tecnología y contenido digital recopiladas</p>
-----	---	--

SE2	<p>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.</p>	<p>Los alumnos presentarán públicamente sus trabajos en sesiones interactivas simultáneas a través de Zoom Las presentaciones incluirán: 35.0</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Presentación del tema trabajado en aula invertida en sesión al final del programa ■ Presentación del caso analizado en sesión al final del programa ■ Presentación y discusión de actualidad tecnológica en comunicación móvil y contenido digital
-----	---	--

SE3	Ejecución de tareas prácticas: actividades de laboratorio en entornos reales o simulados para mostrar el saber hacer en la disciplina correspondiente.	En la construcción del estudio de caso los alumnos deberán demostrar suficiente manejo de la metodología	5.0
-----	--	--	-----

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

- [AGUADO, J.M. \(2020\) Mediaciones ubicuas. Ecosistema móvil, gestión de identidad y nuevo espacio público. Barcelona, Gedisa](#)
- [AGUADO, J.M., FEIJÓO, C. y MARTÍNEZ, I.J. \(2013\). La comunicación móvil: Hacia un nuevo ecosistema digital. Barcelona, Gedisa, 2013. ISBN 978-84-9784-782-7](#)
- [De Prato, G.; Sanz, E.; Simon, J. P. \(2014\). Digital Media Worlds. The New Economy of Media. New York: Palgrave-Macmillan](#)
- [Van Dijck, J.; Poell, T. y De Waal, M. \(2018\) The Platform Society. Public Values in a Connected World. Oxford University Press.](#)

Bibliografía complementaria

- [Goggin, G. y Hjorth, L. \(eds.\) \(2014\). The Routledge Companion to Mobile Media. Nueva York: Routledge](#)
- [Manovich, L. \(2005\). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós](#)
- [Zuboff, Z. \(2020\) La Era del Capitalismo de Vigilancia. Barcelona, Paidós.](#)

12. Observaciones

Además de la bibliografía, los alumnos dispondrán de una serie de materiales online, entre los que destacan:

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 [@juanchoaguado] con noticias y materiales de actualidad sobre innovación tecnológica y contenido digital

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/adyv>) 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".