



1. Identificación

1.1. De la asignatura

Curso Académico	2025/2026
Titulación	MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN MÓVIL Y CONTENIDO DIGITAL
Nombre de la asignatura	MAQUETACIÓN, EDICIÓN Y POSPRODUCCIÓN PARA INTERNET MÓVIL
Código	6204
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

BELMONTE RODRIGUEZ, ESTEBAN

Docente: **GRUPO 1**

Coordinación de los grupos: **GRUPO 1**

Coordinador de la asignatura

Categoría

ASOCIADO A TIEMPO PARCIAL

Área

INGENIERÍA TELEMÁTICA

Departamento

INGENIERÍA DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

Correo electrónico / Página web / Tutoría electrónica

ebelmonte@um.es Tutoría electrónica: **Sí**

Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado

Duración: C2	Día: Lunes	Horario: 15:00-17:00	Lugar: No consta
------------------------	----------------------	--------------------------------	----------------------------

Observaciones:
No consta

Duración: C2	Día: Miércoles	Horario: 15:00-17:30	Lugar: No consta
------------------------	--------------------------	--------------------------------	----------------------------

Observaciones:
No consta

GOMOLLON MARTOS, VICTOR

Docente: **GRUPO 1**

Coordinación de los grupos:

Categoría

PROFESOR SUST. POR REDUCCIÓN ACTIVIDAD DOCENTE PROFESOR TC

Área

CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Departamento

INGENIERÍA DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

Correo electrónico / Página web / Tutoría electrónica

vgm97742@um.es Tutoría electrónica: **No**

Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado

2. Presentación

La aparición de las tecnologías 4G y 5G de telefonía móvil suponen un avance significativo en cuanto a las posibilidades que tenemos y tendremos de comunicación y de producción, recepción e intercambio de contenido móvil a través de los smartphones con capacidades multimedia avanzadas. Este escenario nos permite mejorar la cantidad de contenidos que distribuimos a través de Internet móvil pudiendo producir elementos multimedia y apps que combinan textos enriquecidos con audio, vídeo e incluso animaciones.

El objetivo de esta asignatura es facilitar el aprendizaje de flujos de trabajo y herramientas que nos permitan la producción de estos contenidos atractivos que van a llamar la atención de los consumidores y que, por tanto, van a mejorar la comunicación y generar un mayor interés en nuestra marca, empresa o publicación. Para la consecución de este objetivo se trabajará en flujos y herramientas que nos permitan maquetar contenidos tales como revistas, comunicaciones de marketing, publicaciones educativas, etc.

Por otro lado, para hacer más atractivas nuestras comunicaciones digitales trataremos los flujos y herramientas para la generación de animaciones, composición y montaje de vídeo enriquecidos con efectos especiales. Dentro de estos flujos y el uso de estas herramientas se tendrá en cuenta cómo estos pueden ser adaptados o generados para ser consumidos en dispositivos móviles.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1. Incompatibilidades

No constan

3.2. Requisitos

No constan

3.3. Recomendaciones

No existen recomendaciones para esta asignatura.

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.
- CG3: Ser capaz de trabajar de modo eficaz y creativo en equipos de desarrollo y producción de contenidos audiovisuales y textuales en el entorno digital y móvil.
- CG4: Ser capaz de tomar decisiones estratégicas sobre la orientación, diseño, formato, sistema de distribución, control y difusión de un proyecto de contenido digital en entornos de movilidad.
- CG5: Manejar herramientas actualizadas de desarrollo, control, edición y posproducción de contenidos audiovisuales y textuales en el entorno digital y móvil.
- CE5: Conocer y aplicar creativamente las aportaciones tecnológicas de la movilidad a la innovación en contenido digital.
- CE7: Conocer y evaluar los entornos de creación y difusión (plataformas) para el contenido móvil así como las herramientas, procesos, recursos y costes que suponen

- CE8: Diferenciar y utilizar eficazmente herramientas y software actual para la edición, posproducción y difusión de contenido digital.

4.3. Competencias transversales y de materia

- CEM3 Conocer y utilizar eficazmente herramientas para la creación de contenido audiovisual y textual en Internet móvil

5. Contenidos

5.1. Teoría

Bloque 1: Bloque 1

Tema 1: Maquetación y publicación de contenidos

Tema 2: Postproducción de audio y vídeo con efectos especiales

Bloque 2: Bloque 2

Tema 1: Maquetación de contenidos escritos

5.2. Prácticas

- **Práctica 1: Proyecto de maquetación, edición posproducción para Internet móvil**

Práctica en la que se abordará la producción de contenidos digitales para Internet móvil donde el alumnado tendrá que poner en prácticas los flujos y herramientas necesarios para realizar la maquetación, edición y posproducción de estos contenidos para este medio

Relacionado con:

- Bloque 1: Bloque 1
- Tema 1: Maquetación y publicación de contenidos
- Tema 2: Postproducción de audio y vídeo con efectos especiales

- **Práctica 2: Proyecto edición**

Práctica en la que se confeccionará un trabajo abordando los contenidos del bloque 2 de la asignatura

Relacionado con:

- Bloque 2: Bloque 2
- Tema 1: Maquetación de contenidos escritos

6. Actividades Formativas

Actividad Formativa	Metodología	Horas	Presencialidad
AF1: Exposición teórica en línea		30.0	12.3
AF2: Realización de trabajos individuales o grupales, en espacios virtuales de colaboración		12.0	6.2
AF4: Prácticas de laboratorio en línea / Prácticas con ordenadores / Aula informática en línea / Seminarios especializados		15.0	9.2
AF5: Exposición y discusión de trabajos en línea		3.0	3.1
AF6: Tutorías		5.0	1.2
AF7: Trabajo del estudiante con los contenidos de la materia-asignatura		10.0	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.	Se realizará un trabajo final por cada bloque de la asignatura TRB1 (trabajo bloque 1), TRB2 (trabajo bloque 2) con una ponderación de 50% para cada uno de ellos. Estos trabajos deberán ser expuestos, pudiendo realizarse posteriormente una entrevista de los mismos si se considera. Nota: ver apartado Observaciones para aclaraciones de este ítem	60.0
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.		20.0
SE4	Procedimientos de observación del trabajo del estudiante: registros de participación, de realización de	Los alumnos deberán realizar una presentación del trabajo realizado al resto de sus compañeros y profesores	20.0

actividades, cumplimiento de plazos,
participación en foros, etc.

9. Fechas de exámenes

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

10. Resultados del Aprendizaje

RA21. Capacidad y habilidad para dar forma creativa al mensaje. Sus principales funciones abarcan la realización de las piezas publicitarias básicas y la supervisión de su producción definitivas.

RA22. Capacidad y habilidad para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos o textos.

11. Bibliografía

Bibliografía básica

No constan

Bibliografía complementaria

No constan

12. Observaciones

EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

- La nota final de la asignatura (**NF**) se obtendrá como la suma ponderada de TRB1 y TRB2 de la siguiente manera: 40% TRB1 + 10% exposición TRB1 + 40% TRB2 + 10% exposición TRB2
- La asignatura será superada cuando **NF** ≥ 5
- La calificación de NO PRESENTADO se obtendrá únicamente cuando el alumno no haya presentado ninguno de los dos trabajos

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Aquellos estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales pueden dirigirse al Servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado (ADYV; <https://www.um.es/adyv/inicio>) 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 R358/2016 El tratamiento de la información sobre este alumnado, en cumplimiento con la LOPD, es de estricta confidencialidad

OBSERVACIONES SOBRE EL REVA

El artículo 86 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) prevé: "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"

COMPETENCIAS BÁSICAS

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

Estrategia para integrar los ODS en las enseñanzas de la Universidad de Murcia:

Esta asignatura no se encuentra vinculada de forma directa con los Objetivos de Desarrollo Sostenible

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".