



# DISEÑO Y COMUNICACIÓN DIGITAL

COMMUNITY MANAGER  
Y SOCIAL MEDIA

60 ECTS

CURSO ACADÉMICO 2019/ 2020

PERÍODO LECTIVO Octubre 2019 - Junio 2020

HORARIO Lunes a jueves de 16:00 a 20:00 h.

400 horas lectivas (incluye complementos formativos)

+ trabajo fin de máster (presentación en Junio 2020)

+ prácticas en empresas

MATRÍCULA 5.000 € (antiguos alumnos 20% descuento)



JUNTA DE ANDALUCÍA

Título oficial expedido  
por la Junta de Andalucía

## PLAN DE ESTUDIOS

MÓDULO	ASIGNATURA	ECTS	CUATRI-MESTRE
I. Representación gráfica del diseño	Tratamiento de la imagen en entornos interactivos	4	1º
	Diseño web y tecnología multimedia e interactiva	4	1º
II. Gestión de contenidos	Plataformas de gestión de contenidos	6	1º
	Diseño y edición de publicaciones para dispositivos	4	1º
	Posicionamiento web y social media	4	1º
	Monitorización y Analítica web	5	2º
III. Tecnología audiovisual	Artes audiovisuales para la creación y la investigación	4	1º
	Gestión y normalización del vídeo online	5	2º
IV. Representación gráfica animada	Tecnología para el diseño objetual	4	1º
	Representación tridimensional aplicada a la comunicación interactiva	5	2º
V. Prácticas externas	Prácticas en empresas	5	2º
VI. Trabajo fin de máster	Proyecto final	10	2º
Complemento formativo	Diseño gráfico para entornos web		1º
	Procesos de comunicación digital		1º

## REQUISITOS DE ADMISIÓN

Grado en Diseño  
Grado/Licenciado en Comunicación  
Grado/Licenciado en Bellas Artes  
Grado/Licenciado en Administración y Dirección de Empresas  
Grado en Marketing

## PERFIL PROFESIONAL

Responsable de Comunicación  
Community Manager  
Social Media Manager  
Record Manager  
Gestor de Comunidades Virtuales  
Diseñador de Portales  
Marketing Assistance  
Marketing Social Media  
Responsable de Marketing Digital  
Responsable de e-Branding  
Consultor de Marketing y Comunicación  
Gestor de Cuentas  
Gestor de Contenidos Web  
Especialista en Marketing Online  
Experto en Comunicación 3.0

[www.ceade.es](http://www.ceade.es)



### MÓDULO I.

## REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL DISEÑO

El eje central del módulo se sitúa en torno a las aplicaciones informáticas de diseño interactivo y maquetación multimedia en la Red, cuyo uso se está consolidado cada vez más en el sector de la comunicación. Por ello, tiene como objetivo proporcionar un conjunto de conceptos y habilidades avanzados para el empleo de programas informáticos específicos que permitan la realización de estas tareas, con acabado profesional.

Para alcanzar estos fines, se enseñará al alumno el manejo y aprendizaje de las distintas aplicaciones enfocadas al diseño para la web. Del mismo modo, se instruirá en la gestión de imágenes sectorizadas y normalizadas en su etiquetado, tecnología gráfica que permite dividir el espacio de trabajo para preparar elementos para web, con graduación en los niveles de segmentación y optimización sin pérdida de calidad y su exportación a diversos programas y plataformas. Además, se abordará la maquetación interactiva de documentos impresos y digitales.

Por otro lado, el alumno aprenderá las variantes más complejas e innovadoras del diseño Web tanto para entornos del diseño publicitario como la comunicación digital. Con estos conocimientos, el estudiante estará preparado para elaborar todo tipo de contenidos digitales que demandan los usuarios de Internet en la actualidad.

### MÓDULO II.

## GESTIÓN DE CONTENIDOS

El profesional de la Comunicación necesita actualizar permanentemente los conocimientos sobre la propia especialidad y estar al día en las técnicas y tecnologías que agilicen y contribuyan a mejorar la calidad de su trabajo. Este módulo cubre, por un lado, los conocimientos de creación y difusión de webs basadas en

la usabilidad y, por otro lado, el saber posicionarlas y evaluar su rendimiento. En todo caso, teniendo como objetivo final la creación de distintas webs haciendo uso de los gestores de contenido.

### MÓDULO III.

## TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL

El alumno de este módulo debe ser consciente de que se encuentra en un momento clave para la tecnología de la información. Probablemente sea el cambio cualitativo global más importante desde el nacimiento de los medios audiovisuales (y por ende, de sus técnicas). Y es que nos encontramos ante la implementación de procesos integrales de creación, gestión y normalización del vídeo online en los medios web. Dicha implementación ha desencadenado en una simbiosis sinérgica en los distintos campos de la comunicación, confluyendo en una nueva corriente que acapara los centros de gestión del contenido además de aquellos núcleos empresariales multiplataforma.

Este módulo tiene como objeto profundizar en los procesos de las artes audiovisuales desde el punto de vista de la gestión y la normalización. Una vez que el alumno se haya familiarizado y haya asumido las implicaciones y características de estos elementos, estará capacitado para manejarlos con un mínimo de destreza, no sólo en la práctica de clase, sino también en la práctica profesional, lo cual repercutirá en una buena recuperación del material y la posterior elaboración de programas en base a contenidos antes ocultos tras el silencio documental.

### MÓDULO IV.

## REPRESENTACIÓN GRÁFICA ANIMADA

El propósito fundamental de este módulo consistirá en el conocimiento y aplicación de las técnicas avanzadas de

representación gráfica en base a la posibilidad de interacción con el usuario en diferentes soportes y variantes. Además, se propone como otros fines la adquisición de los conocimientos adecuados para la adaptación tridimensional en un mundo estereoscópico per se, pero aún 2D en el entorno web. Con todo ello se persigue la formación y preparación de comunicadores, proporcionándole los estilos y técnicas de animación más adecuadas para el desempeño de esta actividad.

### MÓDULO V.

## PRÁCTICAS EXTERNAS

Los alumnos del Máster deben realizar prácticas externas en diversas empresas de los sectores implicados en la enseñanza. El desarrollo del módulo de prácticas externas constituye una oportunidad única para aplicar, en el contexto de una empresa real, las competencias generales y específicas adquiridas en el aprendizaje del Máster. De este modo, los alumnos se enfrentarán a problemas y dinámicas reales que deberán ser resueltos y llevados a cabo por ellos mismos, integrados en equipos de trabajo.

### MÓDULO VI.

## TRABAJO FIN DE MÁSTER

Para finalizar su formación, el alumnado deberá elaborar y defender un Trabajo Fin de Máster para la evaluación de los conocimientos y aptitudes alcanzados por cada uno de ellos en las diferentes asignaturas impartidas. En este sentido, el carácter del Trabajo será profesional, integrando conceptos, herramientas y habilidades adquiridos durante el propio Máster. Habrá de ser realizado de forma individual por cada estudiante, bajo la dirección de un profesor del propio Máster.