



Universidad  
Internacional  
de Valencia

# FICHA INFORMATIVA

## **ASIGNATURA: Creatividad Audiovisual de Producto.**

**Título:** Grado en Marketing

**Materia:** Responsable de Producto / Product Manager

**Créditos:** 6 ECTS

**Código:** 35GMAR

# Índice

|   |   |
|---|---|
| 1. Organización general.....                        | 3 |
| 1.1. Datos de la asignatura.....                    | 3 |
| 1.2. Equipo docente .....                           | 3 |
| 1.3. Introducción a la asignatura.....              | 3 |
| 1.4. Competencias y resultados de aprendizaje ..... | 4 |
| 2. Contenidos.....                                  | 5 |
| 3. Metodología .....                                | 5 |
| 4. Actividades formativas .....                     | 5 |
| 5. Evaluación.....                                  | 7 |
| 5.1. Sistema de evaluación.....                     | 7 |
| 5.2. Sistema de calificación .....                  | 7 |

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>MÓDULO</b>                         | <b>Formación Optativa</b>                             |
| <b>MATERIA</b>                        | <b>Responsable de Producto / Product Manager</b>      |
| <b>ASIGNATURA</b>                     | <b>Creatividad Audiovisual de Producto<br/>6 ECTS</b> |
| <b>Carácter</b>                       | Optativa  |
| <b>Curso</b>                          | Cuarto  |
| <b>Cuatrimestre</b>                   | Primero   |
| <b>Idioma en que se imparte</b>       | Castellano  |
| <b>Requisitos previos</b>             | No existen  |
| <b>Dedicación al estudio por ECTS</b> | <b>25 horas</b>                                       |

## 1.2. Equipo docente

|                 |   |
|-----------------|---|
| <b>Profesor</b> | Cayetano Espinosa Bueso<br><a href="mailto:cayetano.espinosa@campusviu.es">cayetano.espinosa@campusviu.es</a> |
|-----------------|---|

## 1.3. Introducción a la asignatura

La presente asignatura pretende enseñar al alumno las herramientas fundamentales para realizar campañas de televisión y YouTube en productos. Para ello, se utilizarán aquellas herramientas consideradas clave, tales como 3DSMax, Alias Design, Hitfilm 4 Express, Lightworks y Magisto. Con ello, se pretende que el alumno aprenda todas las claves para poder ser autosuficiente a la hora de mostrar su producto en Internet, buscando la calidad óptima en sus presentaciones audiovisuales.

## 1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

### COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

- CB1.-** Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2.-** Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- CB3.-** Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4.-** Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- CB5.-** Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

- CE40.-** Conocer el papel del producto en la creación de valor al cliente analizando las características de los servicios y sus implicaciones en el diseño y desarrollo de las estrategias de marketing.

### COMPETENCIAS DE LA MENCIÓN

- CPM1:** Conocer las herramientas principales para el diseño y desarrollo de productos.
- CPM2:** Capacidad para aplicar los conocimientos de tecnología, componentes y materiales en un producto.
- CPM3:** Conocer e identificar las decisiones claves de gestión del punto de venta, así como las herramientas para la dinamización del producto en el mismo.
- CPM4:** Conocer los fundamentos de la tecnología fotográfica aplicada a la gestión de productos.
- CPM5:** Conocer los fundamentos de la tecnología audiovisual aplicada a la gestión de productos.

## 2. Contenidos

### **Creatividad Audiovisual de Producto:**

1. Introducción a 3DSMax.
2. Introducción a Alias Design.
3. Introducción a Hitfilm 4 Express.
4. Introducción a Lightworks.
5. Introducción a Magisto

## 3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

## 4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

### **1. Actividades de carácter teórico**

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están

directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual, SCORM y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas
- b. Sesiones con expertos en el aula
- c. Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales
- d. Estudio y seguimiento de material interactivo

## **2. Actividades de carácter práctico**

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

## **3. Tutorías**

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

## **4. Trabajo autónomo**

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

## **5. Prueba objetiva final**

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

## 5. Evaluación

### 5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

| Sistema de Evaluación | Ponderación<br>Mínima | Ponderación<br>Máxima |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Portafolio*           | 40.0 %                | 60.0 %                |
| Prueba final*         | 40.0 %                | 60.0 %                |

**\*Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final)** con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

### 5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

| Nivel de aprendizaje | Calificación numérica | Calificación cualitativa |
|----------------------|-----------------------|--------------------------|
| Muy competente       | 9,0 - 10              | Sobresaliente            |
| Competente           | 7,0 - 8,9             | Notable                  |
| Aceptable            | 5,0 -6,9              | Aprobado                 |
| Aún no competente    | 0,0 -4,9              | Suspenso                 |

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje.**

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».