

# **Guía Docente**

## **DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

Titulación:	Grado en Periodismo			
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas			
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación			
Asignatura:	Nuevas Herramientas			
Tipo:	Optativa		Créditos ECTS:	3
Curso:	3		Código:	3281
Periodo docente:	Sexto semestre			
		1		
Materia:	Información Periodística y Comunicación Digital (Diseño)			
				·
Módulo:	Herramientas de Comunicación			
				· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Tipo de enseñanza:	Presencial			
Idioma:	Castellano			
Total de horas de	75			
dedicación del alumno:				
<u> </u>		1		
Equipo Docente		Correo Elec	ctrónico	
Marta Molina Díez		marta.mol	ina@ufv.es	

## **DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA**

La revolución digital ha condicionado la relación entre los informadores y los receptores de la información. Los viejos modelos conviven con los nuevos. Los segundos se diferencian de los primeros por su multicanalidad, ruptura del continuo espacio-temporal, fácil acceso y sobre todo actualización permanente. Esta actualización se logra, sobre todo, mediante el uso sistemático de todo tipo de herramientas nuevas. Herramientas propias del entorno periodístico y herramientas que surgieron en un entorno completamente ajeno a dicho entorno pero que han sido asimiladas y en algunos casos perfeccionadas por las empresas informativas.

Esta materia analiza y actualiza esas nuevas herramientas para los quehaceres periodísticos. La información basada en el acceso al contenido en cualquier momento y desde cualquier lugar.

#### **OBJETIVO**

Los alumnos descubrirán nuevas herramientas para llevar el periodismo un paso más lejos del periodismo convencional. El conocimiento sobre el periodismo inmersivo y el periodismo de datos darán al alumno herramientas para diseñar y contextualizar la información para agilizar la difusión y comprensión por parte de los ciudadanos.

#### **CONOCIMIENTOS PREVIOS**

El alumno deberá tener conocimientos básicos de edición y diseño de fotografía y vídeo.

#### **CONTENIDOS**

- 1. Periodismo inmersivo
  - · Definición y alcance
  - Características y usos
  - Periodismo inmersivo a lo largo de la historia
- 2. El periodismo inmersivo en la actualidad
  - Diseño digital en las noticias
  - La experiencia del espectador: inmersivo, interactivo y multisensorial
  - Documentales interactivos
- 3. Plataformas y herramientas para el periodismo inmersivo
  - · Herramientas y aplicaciones Drones
- 4. Periodismo de datos
  - Definición y alcance
  - · Características y uso
  - Evolución del periodismo de datos
- 5. El periodismo de datos como herramienta de divulgación
  - Significado y aplicaciones dentro de la redacción
  - De los datos a la noticia y viceversa
- 6. Plataformas y herramientas para el periodismo de datos
  - · Herramientas y aplicaciones
  - Uso diario



LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA: A diferencia de la lección magistral clásica, en la que el peso de la docencia recae en el profesor, en la lección magistral participativa buscamos que el estudiante pase de una actitud pasiva a una activa, favoreciendo su participación. Para ello es necesario que el docente realice una buena estructuración del contenido, tenga claridad expositiva y sea capaz de mantener la atención y el interés del estudiante.

TRABAJO AUTÓNOMO. En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo. Esta metodología resultará de especial interés para el desarrollo de competencias relacionadas con la investigación

TRABAJO COOPERATIVO EN GRUPOS REDUCIDOS: El número de alumnos programado en nuestra Universidad nos permite un trabajo grupal en grupos reducidos. Slavin define el trabajo cooperativo como "estrategias de instrucción en las que los alumnos están divididos en grupos pequeños y son evaluados según la productividad del grupo", lo que pone en juego tanto la responsabilidad individual como la interdependencia positiva, base del trabajo profesional en equipo.

SISTEMA DE ACCIÓN TUTORIAL: que incluye entrevistas, grupos de discusión, autoinformes e informes de seguimiento tutorial.

#### DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL	
30 horas	45 horas	

## **COMPETENCIAS**

#### Competencias básicas



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

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

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

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

#### Competencias generales

Descubrir, valorar y contrastar con uno mismo diversas respuestas a las preguntas existenciales que caracterizan la vida personal y comunitaria.

Desarrollar la capacidad de ejercer labores informativas como director o redactor de información periodística en cualquier tipo de soporte mediático tradicional o electrónico bien como trabajador autónomo, por cuenta ajena y en sistemas de autoempleo.

Desarrollar la capacidad para ejercer como responsable de comunicación institucional, como responsable de la dirección de comunicación de una Organización o como gestor de portales, editor de contenidos y consultor de comunicación.

### Competencias específicas

Adquirir la capacidad para utilizar, los recursos informáticos, las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados o interactivos (multimedia).

Saber utilizar y conocer las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir información, así como para expresar y difundir creaciones a través de diferentes soportes multimedia. Especialmente, el diseño gráfico y la infografía.

Dominar y desarrollar el ejercicio periodístico en entornos multimedia y de la Red.



## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Creación de perfiles en diferentes redes para distintos tipos de contenido, que interactúan con una comunidad.

Gestión de la comunidad de forma profesional y constante para que el público confíe siempre en el comunicador de los acontecimientos.

Sentimiento de autocrítica del contenido para la mejora constante del mismo

Capacidad de descubrir nuevas tendencias y artistas para la proyección de los mismos a un público target, basado en los conocimientos y nuevas habilidades adquiridas por el periodista, para comunicar información nueva desconocida para el gran público.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Para lograr superar la asignatura el alumno deberá demostrar que ha entendido la asignatura y es capaz de poner en práctica todo lo visto durante las sesiones magistrales. Se tendrá en cuenta la participación en las clases, así como la entrega de los trabajos individuales y grupales propuestos por el profesor.

- Examen final con preguntas tipo test y/o de desarrollo: 40%
- Trabajos grupales e individuales: 20%
- Proyecto final (grupo): 30%
- Participación en el aula: 10%

Para aprobar la asignatura es necesario aprobar el examen final (mínimo 5) y haber entregado todos los trabajos solicitados a lo largo del curso. En caso contrario, deberá presentarse a convocatoria extraordinaria, con los mismos requisitos.

Para aquellos alumnos que no puedan asistir a clase, por causa justificada y habiendo informado al profesor antes de la segunda semana de clase, la evaluación será de la siguiente forma, tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria:

- Examen final con preguntas tipo test y de desarrollo: 50%
- Trabajos grupales e individuales entregados a lo largo del cuatrimestre: 20%
- Proyecto final (en grupo): 30%

Para aquellos alumnos que tengan que examinarse en convocatoria extraordinaria y no han asistido a clase sin causa justificada, la evaluación será de la siguiente forma:

- Examen final con preguntas tipo test y de desarrollo: 50%
- Trabajos grupales e individuales entregados a lo largo del cuatrimestre: 20%
- Proyecto final (individual): 30%

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

#### Básica

Domínguez, E Periodismo inmersivo: la influencia de la realidad virtual y del videojuego en los contenidos informativos UOC

Sánchez Laws, A.L Conceptualising Inmersive Journalism Routledge



## Complementaria

Ruiz Acosta, M.K; López Hidalgo, A. El periodismo en tiempos de realidad virtual Comunicación Social

Bosworth, M; Sarah, L Crafting strories for virtual reality Routledge

