

# 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		
Materia:	Información Periodística y Comunicación Digital (Diseño)		
Módulo:	Herramientas de Comunicación		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	75		

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

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

1. Lección magistral participativa.
2. Trabajo autónomo del alumno.
3. Trabajo colaborativo del alumno.
4. Proyectos individuales o grupales:
  - a. Realización de prácticas planteadas en el aula virtual
  - b. Desarrollo de pieza final periodismo inmersivo
  - c. Desarrollo de pieza final periodismo de datos

## 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 puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

### 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 de desarrollo: 35%

Trabajos grupales e individuales: 30%

Proyecto final: 35%

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: 35%

Trabajos individuales: 30%

Proyecto final (individual): 35%

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: 40%

Trabajos grupales e individuales entregados a lo largo del cuatrimestre: 60%

**SISTEMA DE EVALUACIÓN ALTERNATIVO (EN REMOTO)**

Examen final con preguntas tipo test y de desarrollo: 35%

Trabajos grupales e individuales: 30%

Proyecto final: 35%

En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto se mantendrá este sistema de evaluación.

Los exámenes, salvo que las recomendaciones sanitarias lo impidan, se realizarán de manera presencial.

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### **Básica**

Domínguez, E. (2013). Periodismo inmersivo: la influencia de la realidad virtual y del videojuego en los contenidos informativos. Barcelona: UOC.

Gracia, M. J. (2019). Realidad virtual y reportaje inmersivo con vídeo en 360°. Análisis del uso por parte medios españoles. Miguel Hernández Communication Journal, nº10, 239 - 262.

### **Complementaria**

Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. In *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 6, 4, 355 - 385

Castells, A. G. (2012). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual*. Barcelona: Universir+.

Kishore, S., Navarro, X., Domínguez, E., Peña, N. d., & Slater, M. (2016). Beaming into the News: A System for and Case Study of Tele-Immersive Journalism. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 9

Silverstein, J. (29 de enero de 2016). *Consumer Report*. Obtenido de *Virtual Reality Goes Mainstream*: <https://www.consumerreports.org/video-game-consoles/virtual-reality-goes-mainstream/> .

López Hidalgo, A., & Fernández Barrero, A. (2016). Retos para la consolidación del mundo inmersivo. *Mediatika*, 125 - 14

Peña, N. d. (2010). Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News. *Presence*, 291 - 301