TITULACIÓN: **GRADO EN PERIODISMO**

1. DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre: **INNOVACIÓN CIBERNÉTICA EN EL PERIODISMO**

Curso: CUARTO Semestre: SEGUNDO

Tipo (Formación Básica/Obligatoria/Optativa): Optativa
Horas de clase semanales: 4 Créditos totales (ECTS): 6
Año del Plan de Estudio: 2010

Profesor: Dr. Rafael Vega Jiménez
Dirección electrónica: rafa.vega@eusa.es

2. DESCRIPTORES

La asignatura *Innovación Cibernética en Periodismo* forma parte del currículum académico del Grado en Periodismo. Esta materia, que tiene carácter optativo, se imparte en el segundo semestre de Cuarto Curso y prepara al alumnado para desarrollar la actividad periodística a través de los nuevos medios digitales.

La irrupción de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la paulatina generalización de las nuevas herramientas sociales en el ámbito periodístico, así como su definitiva implantación en las rutinas de trabajo, han obligado a emprender profundas renovaciones en el seno de las empresas periodísticas, llegando a influir, incluso, en el modo de ejercer el periodismo. En efecto, la actividad periodística que se desarrolla a través de los nuevos soportes digitales se ha visto afectada, de manera determinante, por renovados formatos, géneros más dinámicos y formas de producción que buscan satisfacer la demanda de una audiencia cada vez más atomizada y con mayores posibilidades de acceso a la información desde cualquier lugar y momento.

En definitiva, el objetivo último de la asignatura *Innovación Cibernética en Periodismo* no es otro que el de permitir al alumnado que reflexione sobre los cambios y oportunidades que las TIC ofrecen al Periodismo, tratando de comprender el funcionamiento en el ámbito de la comunicación para, de esta forma, aplicar rutinas y modos de trabajo eficientes, en función de cada uno de los soportes en los que se desempeñe la actividad profesional.

3. SITUACIÓN

Conocimientos y destrezas previos:

Conocimientos básicos de informática. Los alumnos deben estar familiarizados con el uso de Internet, redes sociales y servicios multimedia a un nivel básico.

Recomendaciones:

- El uso del ordenador o Ipad, con conexión a Internet, es fundamental para la impartición de la asignatura.
- Mantener perfiles en las redes sociales más usadas.
- Estar informado por medios digitales.

Adaptaciones para estudiantes con necesidades especiales:

- *Estudiantes extranjeros/as*. Los/as profesores/as tendrán en consideración las características específicas del alumnado extranjero a la hora de programar los contenidos y las actividades académicas. Las medidas de atención a este tipo de alumnado se realizarán, siempre que sea posible, dentro de su propio grupo. Cuando dichas medidas requieran de un espacio o tiempo diferentes al del resto de compañeros, se llevarán a cabo con especial cuidado para que no supongan discriminación o exclusión para el alumnado. Estos alumnos se integrarán en los grupos de trabajo para aprovechar la sinergia del trabajo en grupo y la ayuda que el resto de los alumnos puedan ofrecerles.

- *Estudiantes con alguna discapacidad (visual/auditiva)*. Los alumnos/as con discapacidad tienen necesidades educativas especiales derivadas de la dificultad de acceder a la información a través de los sentidos de la vista y el oído. Para este colectivo se propondrán las medidas de adaptación, con ayuda de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que el Centro tenga previstas y a su alcance.

- *Alumnos con altas capacidades intelectuales*. Para el alumnado con alta capacidad intelectual se propondrán ejercicios individuales de investigación y actividades prácticas avanzadas. Todo ello estará supervisado por los/as profesores/as y consensuado con la jefatura de estudios de EUSA.

4. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

OBJETIVOS:

La tecnología ha incidido fuertemente en el proceso periodístico en todos sus formatos. En las últimas décadas, hemos presenciado una transición acelerada hacia una redacción cibernética donde el periodista trabaja directamente con pantallas automatizadas, lo que conlleva, a su vez, cambios significativos en métodos, relaciones profesionales y laborales. Se ha producido una constante evolución que aún está abierta dentro de una continua innovación con incidencia en hábitos empresariales.

El análisis y conocimiento de cuanto acontece en la configuración de unas nuevas redacciones informativas, el cómo se desarrolla su marco de interrelaciones entre contenido y continente y la aplicación en el proceso de publicación conforman el presente Perfil Docente, incluyendo también los pormenores de las acciones que cambian el soporte impreso por la pantalla. Y es que la irrupción de las pantallas ha transformado la forma en que el usuario accede y consume la información, permitiéndole una interacción más inmersiva y personalizada. El periodista del siglo XXI se enfrenta a un proceso de cambio tecnológico que está dando un nuevo orden a la estructura del contenido informativo.

Para estar a la altura de estos desafíos, el futuro periodista debe concluir su formación universitaria con un dominio de las últimas actualizaciones tecnológicas y, en concreto, de su aplicación al periodismo. Tal como predijo Marshall McLuhan, nuestro mundo se ha convertido en una enorme aldea global interconectada, donde viven más de 7.000 millones de personas vinculadas por una tupida red de ondas, cables y satélites.

Ante este escenario, es imprescindible no solo conocer y saber utilizar las herramientas tecnológicas más actuales, sino también reflexionar sobre sus usos, efectos sociales y posibles manipulaciones. Si el estudiante ha sido asimilando durante su formación, ahora ha de estar al momento en su totalidad. Y es que, la tecnología y sus múltiples aplicaciones constituyen un reto económico y social sin precedentes, pero no están exentas de controversia. La realización de la utopía tecnológica exige la utopía social, ya que, de nada servirían las tecnologías si no constituyeran una herramienta de transformación de la sociedad, de progreso humano, al servicio de un mundo más libre, justo y solidario.

La tecnología ha cambiado nuestros hábitos, costumbres, trabajo, ocio, cultura, formación, socialización, etc. Algo nuevo ha surgido en la Humanidad y algo se ha modificado en el interior de cada uno de nosotros. Gracias a los avances tecnológicos, los hombres y mujeres del siglo XXI estamos rompiendo las fronteras, que el tiempo y la distancia habían levantado, en nuestro deseo de interrelación con los demás. Dentro de esa línea, el objetivo principal de la asignatura de Innovación Cibernética en Periodismo es proporcionar al alumnado esa formación actualizada e ir más allá, introduciendo tecnologías emergentes que plantean el futuro de la profesión periodística, todo ello desde la función ética y social del periodismo en sociedades democráticas.

COMPETENCIAS:

Competencias transversales genéricas

1. Aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio. (B1).
2. Aplicar los conocimientos al trabajo o vocación propia de una forma profesional y poseer 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. (B2).

3. Capacidad para reunir e interpretar datos relevantes, para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética. (B3).
4. Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. (B4).
5. Desarrollar habilidades básicas de aprendizaje para emprender estudios con un alto grado de autonomía. (B5).
6. Saber aplicar los conocimientos básicos de cada módulo o asignatura al trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro del mundo de la comunicación y el periodismo. (G01).
7. Poder transmitir información, ideas, problemas y sus soluciones, de forma oral o escrita, a un público tanto especializado como no especializado. (G03).
8. Haber desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. (G04).
9. Saber utilizar herramientas de búsqueda de recursos documentales y bibliográficos sobre la materia específica de la asignatura (diseño/diagramación de la información escrita). (G05).
10. Poseer habilidades y aptitudes que favorezcan el espíritu emprendedor en el ámbito de aplicación y desarrollo de su formación académica en el entorno social. (G06).
11. Adaptación a nuevas situaciones.
12. Aplicar la teoría a la práctica.
13. Generar nuevas ideas.
14. Trabajar de forma autónoma.
15. Crítica y autocrítica.
16. Análisis y síntesis.
17. Gestión de la Información.
18. Organizar y planificar.
19. Comunicarse.

1. Habilidad de:
1.1. Exponer de forma adecuada los resultados del trabajo/investigación de manera oral, escrita, audiovisual o cibernética/digital, conforme a los cánones de las disciplinas de la información y comunicación. (E05).
1.2. Comentar y editar correctamente textos u otras producciones mediáticas relacionadas con la información y comunicación. (E06).

2. Capacidad y habilidad para:
2.1. Aplicar el pasado al presente y el presente al futuro sobre la base del pasado. (E23).
2.2. Comprender las articulaciones de intereses en la Historia Cibernética a partir de textos discursivos y audiovisuales. (E24).
2.3. Utilizar los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas. (E33).
2.4. Utilizar las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas. (E32).
2.5. Buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) de utilidad para la elaboración y procesamiento de información, así como para su aprovechamiento comunicativo persuasivo o de ficción y entretenimiento. (E37).
2.6. Procesar, elaborar y transmitir información, así como para expresar y difundir creaciones o ficciones. (E45).
2.7. Integrarse, como profesional del Periodismo, en empresas externas. (E50).

3. Capacidad para:
3.1. Reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética. (G02).
3.2. Leer y analizar textos y documentos de temática cibernética y saber resumirlos o adaptarlos mediante un lenguaje o léxico comprensible para un público mayoritario. (E28).
3.3. Experimentar e innovar mediante el conocimiento y uso de técnicas y métodos aplicados a los procesos de mejora de la calidad y auto-evaluación. (E39).

4. Conocer vertebral y críticamente la Cibernética aplicada al ámbito del Periodismo en sus distintos quehaceres de proyección informativa.

5. Reconocer con certeza los elementos tecnológicos actuales que inciden en el Continente de una publicación periodística.

6. Inferir con precisión cómo intervienen los procesos cibernéticos en el convivir social.

7. Analizar la dinámica cibernética de una publicación con el criterio de lograr el acceso al contenido de la misma.

8. Saber y gestionar pautadamente el proceso de conformación y reproducción tecnológica en el Periodismo del momento.

9. Seleccionar y valorar los elementos que desde el ámbito de la electrónica hace que el ser humano se proyecte en el día a día evolutivo con concreción en el quehacer conceptual periodístico.

10. Discriminar la realidad social y su uso computacional aplicando de la situación periodística cibernética o digital para abrirse al mañana.

11. Conocer...:
11.1. Las nuevas tendencias de mostrar formas cibernéticas en espacios multimediáticos.
11.2. El proceso de elaboración cibernética y sus dinámicas de usos viables para los Medios de Comunicación Social.

5. CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

1. Introducción a la innovación cibernética en el periodismo.
2. Inteligencia artificial (IA) para periodistas y aprendizaje automático.
3. Realidad aumentada (AR) y realidad virtual (RV) en la creación de experiencias inmersivas.
4. Descentralización de medios, alternativas profesionales y nuevas formas de monetización.
5. Tecnologías emergentes y su impacto en la comunicación periodística.
6. Ciberseguridad y protección de la información.

6. TEMARIO DESARROLLADO

CONTENIDOS TEÓRICOS:

1. Análisis coyunturales sobre Tecnologías y Periodismo: Introducción al periodismo digital
    1.1. Qué es el periodismo digital. Marco teórico, etapas y caracterización
    1.2 El periodismo digital en España
    1.3 Modelos de negocio y nuevos perfiles profesionales

2. Producción periodística en medios digitales
    2.1 Medios y modelos: adaptados y nativos
    2.2 Redacciones integradas: transformación digital
    2.3 Diseño web y experiencia de usuario (UX)
    2.4 Redacción para medios digitales: buenas prácticas y herramientas

3. Las redes cibernéticas. Periodismo en las Redes Sociales
    3.1 Definición y características de las RRSS en Internet
    3.2 Redes sociales para periodistas: ventajas e inconvenientes (noticias falsas y verificación)
    3.3 Redes más usadas: técnicas, herramientas y modelos de negocio

4. Periodismo móvil
    4.1 Definición y características del periodismo en movilidad
    4.2 Diseño responsive y aplicaciones móviles
    4.3 Herramientas y estudios de casos

5. Los nuevos productos y sus incidencias: Podcasting
    5.1 ¿Qué es el podcasting?
    5.2 Historia y evolución del podcasting en España
    5.3 Plataformas, herramientas y modelos de negocio

6. El reportaje multimedia

6.1 Nuevos formatos y experiencias periodísticas
6.2 Periodismo de datos
6.3 Periodismo inmersivo: realidad virtual, realidad aumentada, video 360…
6.4 El reportaje multimedia
6.5 Herramientas: retoque fotográfico, edición de vídeo, análisis de datos, gráficos

CONTENIDOS PRÁCTICOS:

Conceptos básicos de diseño y formatos multimedia.
Diseño gráfico y prototipado web.
Diseño de newsletters.
Diseño de gráficos y productos de periodismo de datos con Datawrapper y Flourish.
Elaboración de podcast con Audacity y Anchor.
Elaboración de reportaje multimedia con Shorthand.

7. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DOCENTES

PRINCIPIOS GENERALES:

El curso partirá del nivel inicial de los alumnos, de sus conocimientos previos, para ir construyendo un aprendizaje significativo. Al inicio del curso, el profesor se esforzará por reconocer las actitudes y aptitudes personales de cada alumno para el trabajo en grupo con objeto de formar grupos equilibrados y productivos.

Una metodología basada en la ***participación activa***, en la que el alumnado es el verdadero protagonista de su aprendizaje, y en la que el profesorado debe ser guía, acompañante, mediador y facilitador de aprendizaje

Un ***enfoque constructivista*** del proceso de enseñanza, que permite al alumnado relacionar conocimientos y experiencias vividas con los nuevos contenidos del módulo profesional.

La potenciación de la ***aplicación práctica*** de los nuevos conocimientos para que el alumno compruebe la utilidad y el interés de lo que va aprendiendo.

Conseguir que el aprendizaje sea *funcional*, intentando que el alumno utilice lo aprendido cuando lo necesite en situaciones reales de su vida cotidiana y profesional.

La ***vinculación*** **y** ***contextualización*** de lo abordado en la asignatura con el mundo del trabajo. Introducir experiencias, realizaciones, conflictos, etc., de los ambientes laborales en el aula, y por otra, es preciso contextualizar cada tema al entorno, para que el alumno busque, seleccione, visite, etc., los recursos informativos y profesionales de dicho entorno.

Utilización de las ***nuevas tecnologías*** como recursos permanentes en la construcción del aprendizaje.

Los principios de ***individualización*** **y** ***personalización*** han de dirigir la labor educativa, teniendo en cuenta también la atención a la diversidad como elemento enriquecedor de esa labor.

METODOLOGÍA ESPECÍFICA:

Clases expositivas: El docente realizará esbozos de cada tema y enumerará sus líneas maestras para que el alumno pueda desarrollar con posterioridad, por sí solo o en equipo. A través de las sesiones presenciales, se induce a la reflexión y a la participación activa por parte del alumnado. Se trata, por tanto, de construir el escenario formativo que permita a los alumnos una comprensión conceptual de la cibercultura, sus características y efectos. Todos los materiales de clase se ofrecen desde la plataforma de enseñanza virtual Google Classroom.

Exploración bibliográfica: Se ofrecerá a los alumnos material bibliográfico que se incluye en este programa. Además, se proporcionarán vínculos a Internet que contextualicen o amplíen conceptos y situaciones explicadas en el aula. Se incluirá material audiovisual complementario que pueda aportar más perspectivas a lo impartido en la asignatura.

Utilización de las **nuevas tecnologías** de la información. La preparación de las clases exigirá la utilización de programas informáticos básicos, como Power Point, herramientas Web 2.0 (redes sociales; plataformas para almacenar, publicar, compartir y editar fotografías digitales; etc.).

Diseño y realización de trabajos prácticos, tanto individuales como en grupo. Las entregas se harán a través de la plataforma virtual Google Classroom, y los alumnos recibirán comentarios y feedback que les ayuden a seguir mejorando.

Intervención presencial o virtual de **invitados expertos en las materias** tratadas en la asignatura.

Salidas y **visitas que permitan un acercamiento inmersivo** a los contenidos de la materia.

8. TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

La evaluación se hará en función del desarrollo de dos aspectos básicos:

- MÉTODO A: se hará un seguimiento diario del alumno, mediante el desempeño práctico de las diferentes actividades que se vayan proponiendo. Tendrá un aspecto más teórico y otro más práctico:

Práctica (60%):

- Participación (30%): se evaluará la asistencia a clase pero, sobre todo, la participación activa en los debates.
- Tareas (70%): Los estudiantes tendrán que ir presentando durante el cuatrimestre las diversas prácticas que el profesor propondrá después de sus exposiciones teóricas. Se penalizará (1 punto por semana) la entrega de las tareas fuera del plazo establecido y no se evaluarán aquellas entregadas con un mes de retraso.

Proyecto final (40%): es el método objetivo para evaluar el conocimiento adquirido, a través de un proyecto final consistente en una prueba práctica acerca de los asuntos que se hayan tratado durante el curso.

NOTA IMPORTANTE: Para disfrutar de la opción A será necesario TENER MÁS DE UN 75% DE ASISTENCIA. El profesor pasará lista en cada clase. Se considerará una falta de asistencia llegar 15 minutos tarde. Es obligación del alumno controlar su asistencia.

- MÉTODO B: se evaluará mediante un único examen teórico final. Para acogerse a este método de evaluación el alumno tendrá que consensuarlo con el profesor aduciendo razones debidamente justificadas.

** (La segunda y tercera convocatorias se harán únicamente por examen, y será el 100% de la nota final).*

9. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES DE INFORMACIÓN

- Adler, R. (1998). Mediamorfosis. Granica.
- Aguado, G. (2005). Modelos de negocio en el Ciberperiodismo. Fragua.
- Alonso Berrocal, J.L., Figueroa, C. y Zazo, A. (2004). Cibermetría: nuevas técnicas de estudio aplicables a la web. Alfagrama.
- Álvarez Monzoncillo, J.M. y Haro, G. de (Coords.) (2017). Millennials: La generación emprendedora. Ariel y Telefónica.
- Artecona, F., Bonetti, E., Darino, C., Mello, F., Rosá, M., Scópise, M. (2017). Pensamiento computacional. Gurises Unidos y Fundación Telefónica.
- Berzosa, M. (2017). Youtubers y otras especies. Ariel y Fundación Telefónica.
- Cabrera González, M. A. (2010). Evolución tecnológica y cibermedios. Comunicación Social.
- Cairo, C. (2002). Democracia digital: límites y oportunidades. Alfagrama.
- Calvo-Rubio, L.-M., & Rojas-Torrijos, J.-L. (2024). Criteria for journalistic quality in the use of artificial intelligence. Communication & Society, 37(2), 247-259. https://doi.org/10.15581/003.37.2.247-259
- Castañeda Quintero, L. (Coord.) (2010). Aprendizaje con redes sociales: tejidos educativos para los nuevos entornos. Mad-Eduforma.
- Castells, M. (2012). Redes de indignación y esperanza. Los movimientos sociales en la era de internet. Alianza.

- Codina, L., Ufarte-Ruiz, M.-J., & Borden, S.-L. (2024). Introduction. Fanning the flames of artificial intelligence in the media: beyond efficiency and productivity gains. Communication & Society, 37(2), 221-225. https://doi.org/10.15581/003.37.2.221-225
- Diakopoulos, N., Cools, H., Li, C., Helberger, N., Kung, E. & Rinehart, A. (2024). Generative AI in Journalism: The Evolution of Newswork and Ethicsin a Generative Information Ecosystem. Associated Press.
- Fernández-Quijada, D. (2013). La innovación tecnológica: creación, difusión y adopción de las TIC. Ediciones UOC.
- Ferrés i Prats, J. (2014). Las pantallas y el cerebro emocional. Gedisa.
- Flores Vivar, J. (2017). Los elementos del Ciberperiodismo. Síntesis.
- Flores Vivar, J. (2019). Tecnologías del ecosistema periodístico: realidad inmersiva, drones y otras tecnologías disruptivas en la nueva ecología de medios. Comunicación Social.
- Foer, F. (2018). Un mundo sin ideas. Paidos.
- García Galena, M. C. y Fernández Muñoz, C. (Coords.) (2016). Si lo vives, lo compartes. Cómo se comunican los jóvenes en un mundo digital. Ariel y Telefónica.
- García-Estévez, N. (2012). Redes Sociales en Internet. Universitas.
- Gutiérrez-Rubí, A. (2016). Millennials en Latinoamérica: una perspectiva desde Ecuador. Ariel y Telefónica.
- Hernández-Rodríguez, J.-C., & García-Perdomo, V. (2024). Immersive journalism research dominated by media effects: A call for expanded frameworks, methodologies, and narrative designs for news stories. Communication & Society, 37(2), 1-18. https://doi.org/10.15581/003.37.2.1-18
- Hunter, A. (2021). Crowdfunding and Crowdsourcing in Journalism. Routledge.
- Jaraba, G. (2014). Periodismo en Internet. Cómo escribir y publicar contenidos de calidad en la Red. Ma Non Troppo.
- Labio Bernal, A., & Romero Domínguez, L. R. (2022). Periodismo SOS: del filantrocapitalismo al poder que mata. Pirámide.
- Laurence, T. (2019). Blockchain. For Dummies.
- Martínez Sánchez, F. (Coord.) (2010). Las redes sociales como marco para la multiculturalidad. Mad-Eduforma.
- Mateos Sánchez, M. (2009). Aplicación de técnicas de clustering en la recuperación de información web. Alfagrama.
- Mattelart, A. y Vitalis, A. (2015). De Orwell al cibercontrol. Gedisa.
- McLuhan, M. (2015). La aldea global: transformaciones en la vida y los Medios de Comunicación mundiales en el siglo XXI: la globalización del entorno. Gedisa.
- Navarro Zamora, L. (2013). Elementos de Ciberperiodismo. Fundación Manuel Buendía.
- Parrat Fernández, S. y Mayoral, J. (2024). Periodismo e inteligencia artificial. Aplicaciones y desafíos profesionales. Comunicación social.
- Pastor Pérez, L. (2012) Periodismo Zombi. En la Era de las Audiencias Participativas. UOC.
- Rodríguez Canfranc, P. (2017). Drones, la tecnología que te lo trae volando. Fundación Telefónica.
- Rodríguez Gallardo, A. (2006). Brecha digital y sus determinantes. Alfagrama.
- Rodríguez Prieto, R. (2015). Caos digital y Medios comunes. Dykinson.
- Rojas Torrijos, J.L. y Herrera Damas, S. (2023). Manual de nuevos perfiles profesionales para el periodismo y la no ficción. Tirant lo Blanch.
- Ruiz Acosta, M. J., & López Hidalgo, A. (2020). El periodismo en tiempos de realidad virtual. Comunicación Social.
- Sáinz Peña, R.M. (2016) Ciberseguridad, la protección de la información en un mundo digital. Ariel y Telefónica.
- Salaverría, R. (2011). Cibermedios. El impacto de Internet en los Medios de Comunicación en España. Comunicación Social.
- Sánchez Gonzales, H. (2022). Transformación digital y audiencia. Tendencias y uso de la inteligencia artificial en medios verificadores. Ámbitos. Revista Internacional De Comunicación, (56), 9¿20. https://doi.org/10.12795/Ambitos.2022.i56.01
- Tascón, M. y Quintana, Y. (2012). Ciberactivismo: las nuevas revoluciones de las multitudes conectadas. Catarata.
- Tejedor Calvo, S. (2009). La enseñanza del Ciberperiodismo. Comunicación Social.
- Tejedor Calvo, S. (2023). La Inteligencia Artificial en el Periodismo: Mapping de conceptos, casos y recomendaciones. Editorial UOC.
- Thurman, N., Lewis, S. C. & Kunert, J. (Eds.). (2021). Algorithms, automation, and news: New directions in the study of computation and journalism. Routledge.
- Torres-Toukoumidis, A. y León Alberca, T. (2024). ComunicAI. La revolución de la inteligencia artificial en la Comunicación. Comunicación Social.

- Touriño, A. (2014). El Derecho al olvido y a la intimidad en Internet. Los Libros de la Catarata.
- Walzer, A., García López, M. y Rodríguez Centeno, J.C. (Eds.) (2007). Comunicación alternativa, ciudadanía y cultura. Edipo.

OTRAS FUENTES DE INFORMACIÓN (DIRECCIONES DE INTERNET)

- Lab RTVE http://www.rtve.es/lab/
- Knight Lab https://knightlab.northwestern.edu/projects/
- Lab El Confidencial: https://lab.elconfidencial.com/
- Interactive Narratives http://interactivenarratives.org/
- Blog oficial de Henry Jenkins http://henryjenkins.org/