TITULACIÓN: **GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

1. DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre: **TECNOLOGÍAS PARA LA INFORMACIÓN ESCRITA**

Curso: PRIMERO Semestre: PRIMERO

Tipo (Formación Básica/Obligatoria/Optativa): Formación Básica
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 crisis que vive el periodismo desde finales del siglo XX contrasta con el nacimiento de Internet y más concretamente de la Web, en la última década del siglo pasado. La tecnología, ahora en manos no sólo de profesionales de la comunicación, sino de la ciudadanía, sigue alimentando la creación de nuevos medios de comunicación, cada día más multimedia y participativos. Sin embargo, la letra, el texto, el espacio en blanco que finalmente termina convirtiéndose en la expresión de un conocimiento que alguien desea transmitir, sigue estando ahí, como lo estaba para Gutenberg y como lo está ahora para el comunicador digital. El conocimiento y manejo de la tecnología de la escritura es tan necesario hoy para el/la profesional de la comunicación del siglo XXI, como lo era para las personas del siglo pasado.

Donde antes se estudiaba exclusivamente el diseño, la estructura y la maquetación de los medios impresos, ahora también se incluyen los medios digitales y la figura del prosumidor. La asignatura incluye actividades prácticas de los conocimientos teóricos y prácticos que se aprenden en clase para, de esta forma, fomentar la creatividad del alumnado.

En una primera parte, se tratarán los fundamentos de la maquetación de medios escritos y audiovisuales. Entre ellos encontramos la tipografía, el color o la teoría y práctica de la maquetación. Se llevarán a cabo masterclass, talleres y visitas en relación con los medios impresos y audiovisuales.

La segunda parte aborda la aplicación de estos conocimientos a los medios digitales y redes sociales, donde también se usan y aplican tipografía, color y teoría y práctica de la maquetación. De esta forma, el alumnado conocerá la evolución tecnológica de los soportes tradicionales. En las prácticas de multimedia se trabaja la combinación de elementos como texto y fotografías con recursos audiovisuales y se exploran las posibilidades multimedia del entorno digital.

A las aplicaciones profesionales de la asignatura más tradicionales, se agregan en la actualidad la aplicación de los conocimientos adquiridos para la creación de contenido digital como prosumidores.

3. SITUACIÓN

Conocimientos y destrezas previos:
Mente abierta y flexible, curiosidad, voluntad de empatizar, ponerse en el lugar de la otra persona, capacidad de escuchar a las demás personas, son habilidades/actitudes necesarias. También es fundamental tener cultura general sobre temas sociales y políticos, seguir las tendencias de noticias locales, nacionales e internacionales, y tener buenas habilidades de expresión oral y escrita. Es crucial respetarse, así como fomentar un espacio seguro para expresar pensamientos libremente sin juzgar a nadie. Finalmente, el estudiantado debe tener la voluntad de involucrarse en la dinámica de clase y compartir pensamientos para fomentar un ambiente de participación.

Recomendaciones y consejos de interés:
● Presentar una participación activa, en la que el alumnado sea el verdadero protagonista de su aprendizaje, el profesor sirva de guía, acompañante, mediador y facilitador de aprendizajes.

● Utilizar las nuevas tecnologías (dispositivos informáticos: portátiles, tablets, etc.) como recursos permanentes en la construcción del aprendizaje.
● Leer las noticias, al menos, una vez al día para conocer la actualidad diaria y potenciar una visión crítica de la realidad.
● Tener un buen conocimiento de la gramática normativa española y destreza en la producción de textos orales y escritos con cohesión, coherencia y riqueza expresiva.
● Poseer un conocimiento básico de las técnicas de comentario de textos.

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:
1. Conocer y analizar críticamente la evolución técnica de la prensa y los soportes escritos.
2. Inferir con precisión cómo intervienen los procesos tecnológicos en el diálogo social y saber contribuir adecuadamente en equipo.
3. Saber de forma adecuada el proceso productivo de las publicaciones impresas, es decir, cómo se hace un periódico y adaptarse con rapidez a los nuevos medios que empiezan a surgir de la convergencia del periódico (convencional e Internet).
4. Reconocer la importancia de la presentación visual de una publicación con la finalidad de lograr el acceso al contenido de la misma.
5. Identificar con precisión la estructura informativa del continente y representar con creatividad las bases de la diagramación periodística con el criterio de que puedan maquetar sus propias informaciones a través de los programas tecnológicos. Se tendrán en cuenta la innovación, calidad del trabajo y capacidad de autoaprendizaje.
6. Analizar y juzgar críticamente los diferentes modelos de presentación visual de una publicación impresa, así como exponer las ideas con elocuencia, empatía y de forma asertiva.
7. Conocer las nuevas tendencias comunicativas y las herramientas que trae consigo la Web social.
8. Adquirir las competencias necesarias para poder diseñar cualquier información de forma visual, trasladando los conocimientos a la creación de carteles de cine, rótulos o créditos cinematográficos.

Competencias:

Competencias específicas:
a) Conocimiento de los fundamentos y orígenes de la información periodística, de su evolución y de su impacto en las sociedades contemporáneas.
b) Capacidad para entender los mensajes de texto e icónicos de los medios de comunicación.
c) Capacidad para entender los mensajes de la información periodística y de los procesos de construcción de la agenda.
d) Conocimiento básico de las tecnologías aplicadas a la información y a su presentación y diseño.

Competencias genéricas:
a) Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades.
b) Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción.
c) Fomento del espíritu emprendedor.

5. CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

Tema 1: Las tecnologías de la información.
Tema 2: La escritura y la letra.
Tema 3: Los soportes: de la arcilla a la tinta electrónica.
Tema 4: El color.
Tema 5: Cómo se hace un periódico en papel.
Tema 6: Cómo se hace un periódico digital.
Tema 7: La distribución de la prensa y la medición de la audiencia en los medios digitales.
Tema 8: El diseño periodístico en papel.
Tema 9. El diseño de los medios en Internet.
Tema 10: Infografía periodística y visualización de datos.

6. TEMARIO DESARROLLADO

BLOQUE I. INTRODUCCIÓN GENERAL: LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ESCRITA, DESDE LAS PINTURAS RUPESTRES HASTA EL METAVERSO

1. Teoría:
    - Tema 1: Las tecnologías de la información.
    - Tema 2: La escritura y la letra.
    - Tema 3: Los soportes: de la arcilla a la tinta electrónica.
    - Tema 4: El color.
2. Taller de investigación

BLOQUE II. LA PRENSA ESCRITA

1. Teoría:
    - Tema 5: Cómo se hace un periódico en papel.
    - Tema 6: Cómo se hace un periódico digital.
    - Tema 7: La distribución de la prensa y la medición de la audiencia en los medios digitales.
    - Tema 8: El diseño periodístico en papel.
2. Taller de prensa

BLOQUE III. TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES: FOTOGRAFÍA, VÍDEO Y AUDIO

1. Teoría:
    - Tema 9. El diseño de los medios en Internet.
    - Tema 10: Infografía periodística y visualización de datos.
2. Taller multimedia: fotografía, vídeo y podcast.
2. Taller de creación de contenido en redes sociales

Cada uno de los bloques y temas expuestos desarrollan los contenidos conceptuales propios de sus enunciados. Además, de forma transversal, en todos ellos se trabajan las siguientes habilidades y actitudes:
- Participación activa.
- Iniciativa y creatividad.
- Trabajo en equipo.
- Capacidad de síntesis.
- Fomento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)
- Competencias transversales recogidas en el Manual de Competencias de Emprésate 360º.

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

General:

● Brajnovic, L. (1974). Tecnología de la información. Ediciones Universidad de Navarra. La tecnología de la información y sus desafíos (2002). España Nuevo Milenio.
● Martín, J.A., y Armentia J.I. (1995). Tecnología de la información escrita. Editorial Síntesis.
● Ruiz Acosta, M. J., y Sobrados León, M. (2021). Tecnologías que condicionan el periodismo. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
● Sánchez González, H. (2022). La digitalización en el periodismo: transformación, retos y oportunidades. Barcelona: Gedisa.

Específica:

● Berry, D. and Dieter, M. (2015). Postdigital aesthetics: art, computation and design. Palgrave Macmillan.
● Campbell, C.P. (2012). Race and news: critical perspectives. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203876855
● Carter, C., Steiner, L., y Allan, S. (2019). Journalism, gender and power. Routledge.
● Carter, C., Branston, G., & Allan, S. (1998). News, gender, and power. Routledge.
● Clarke. (2014). Journalism and political exclusion: social conditions of news production and reception. McGill-Queen's University Press.
● Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I. y Kelly, K. (2009). New Media. A Critical Introduction. Routledge.

Otras fuentes de interés (direcciones web, etc.):

● Stamp, J. (2013). How the Telegraph Went From Semaphore to Communication Game Changer. Smithsonian Magazine. Disponible en: https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/how-thetelegraph-went-from-semaphore-to-communication-game-changer-1403433/
● Staunton, T. (2016, February 16th). Marshall McLuhan, "The Medium Is The Message" – Theories

Every Careers Adviser Should Know. Runninginaforest.wordpress. Disponible en: https://runninginaforest.wordpress.com/2016/02/12/marshall-mcluhan-the-medium-is-the-messagetheories-every-careers-adviser-should-know/