

## 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: Rafael Andrés 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, así como de las redes sociales y de *microblogging*.

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 de las redes sociales y de *microblogging* con mayor implantación 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 desempeña 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, ESTUDIANTES CON ALGUNA DISCAPACIDAD, ...)

- **Alumnos con necesidades educativas especiales (A.N.E.E.):**

Para el alumnado con discapacidades motoras, se propiciará el fácil acceso con las ayudas motoras personales (sillas de ruedas, muletas u otras) a los espacios de trabajo. Y se adaptará en lo posible el equipamiento técnico para su uso por parte de este alumnado en las mejores condiciones.

Respecto a las discapacidades auditivas o visuales, se reservarán los espacios óptimos (centrales y primera fila) para una mejor recepción de los contenidos expuestos. Se gestionará que se proporcionen equipos personales para mejorar la recepción, como micros para profesores y receptores con auriculares para el alumnado, pantallas individuales para visionados o monitoreo por auricular.

#### - Estudiantes extranjeros:

El profesor será más permisivo al aplicar las penalizaciones por faltas de ortografía en exámenes y trabajos individuales.

Se establecerán sesiones de consulta individuales de estos alumnos con el profesorado que imparta la asignatura, a fin de aclarar las dudas sobre la materia como consecuencia del idioma. Se ofrecerán referencias de consulta sobre la materia en el idioma del alumno.

No obstante, y según las circunstancias, se pueden elaborar incluso adaptaciones curriculares individualizadas que puedan dar respuesta a las necesidades educativas especiales de algún alumno. Ello previo dictamen del Jefe de Estudios de EUSA y ajustándose a la normativa vigente.

## 4. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

---

Las denominadas Nuevas Tecnologías han incidido fuertemente en el proceso periodístico desde el impreso al audiovisual. Desde la vieja redacción informativa del papel y la máquina de escribir se ha pasado, a lo largo de las tres últimas décadas, a la redacción cibernética donde el periodista trabaja directamente con la pantalla automatizada, cambiándose métodos y 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 impresión de las publicaciones conforman el presente Perfil Docente, incluyendo también los pormenores de las iniciales acciones que cambian el soporte impreso por la pantalla. El periodista se enfrenta, en el siglo XXI, a un proceso de cambio tecnológico que dará un nuevo orden a la estructura del Continente Informativo y el lector llegará a palpar la tridimensionalidad humana ante sus ojos.

El periodista al terminar su formación universitaria, ha de concluir con la última actualización tecnológica que es la más cambiante en los últimos años y en concreto en su aplicación al Periodismo. No hemos de olvidar que la primera Revolución hizo al hombre sedentario, lo fijó a la tierra a través de la Agricultura. La segunda Revolución originó la civilización industrial del carbón y, posteriormente, del petróleo. La tercera Revolución, de la que somos testigos y protagonistas, utiliza una materia prima cada vez más inmaterial: la información. Tal como predijo Marshall McLuhan, nuestro mundo se ha convertido en una enorme aldea global, en la que viven más de 7.000 millones de seres humanos conectados por una tupida red de ondas, cables y satélites.

El carácter cotidiano de las Nuevas Técnicas de Comunicación y la ausencia generalizada de asombro ante los continuos hallazgos tecnológicos son los principales argumentos para valorar la importancia y alcance de esta tercera revolución; y, al mismo tiempo, para reflexionar sobre sus usos, efectos sociales y posibles manipulaciones. Si el estudiante ha sido asimilado durante su formación, ahora ha de estar al momento en su totalidad.

Las Nuevas Tecnologías de la Información o de la Comunicación (NTI –o NTC-) concitan juicios diversos, pero no dejan a nadie indiferente; constituyen un reto económico y social sin precedentes en la Historia de la Humanidad. El advenimiento de la "Galaxia videomática" --como califican algunos expertos la era electrónica-- ha reverdecido viejas controversias, suscitadas en los distintos episodios de la Revolución Industrial. La realización de la utopía tecnológica exige la utopía social. De nada servirían las NTI si no constituyeran una herramienta de transformación de la sociedad, de progreso humano, al servicio de un mundo más libre, justo y solidario.

La Tercera Revolución ha cambiado nuestros hábitos y costumbres. Trabajo, ocio, cultura, formación, relación

con los demás, etc., son parcelas afectadas por las NTC. Algo nuevo ha surgido en la Humanidad y algo se ha modificado en el interior de cada uno de nosotros. Gracias a las NTI 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 inminente periodista ultimarà sus conocimientos sobre las Tecnologías de Innovación a la fecha de su adquisición de ideas y conceptos.

## 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.

### Competencias específicas

- 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).
- Comentar y editar correctamente textos u otras producciones mediáticas relacionadas con la información y comunicación. (E06).
- Aplicar el pasado al presente y el presente al futuro sobre la base del pasado. (E23).
- Comprender las articulaciones de intereses en la Historia Cibernética a partir de textos discursivos y audiovisuales. (E24).
- Utilizar los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas. (E33).
- Utilizar las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas. (E32).
- 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).
- Procesar, elaborar y transmitir información, así como para expresar y difundir creaciones o ficciones. (E45).
- Integrarse, como profesional del Periodismo, en empresas externas. (E50).

- Reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética. (G02).
- 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).
- 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).
- Conocer vertebral y críticamente la Cibernética aplicada al ámbito del Periodismo en sus distintos quehaceres de proyección informativa.
- Reconocer con certeza los elementos tecnológicos actuales que inciden en el Continente de una publicación periodística.
- Inferir con precisión cómo intervienen los procesos cibernéticos en el convivir social.
- Analizar la dinámica cibernética de una publicación con el criterio de lograr el acceso al contenido de la misma.
- Saber y gestionar pautadamente el proceso de conformación y reproducción tecnológica en el Periodismo del momento.
- 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.
- Discriminar la realidad social y su uso computacional aplicando de la situación periodística cibernética o digital para abrirse al mañana.
- Conocer las nuevas tendencias de mostrar formas cibernéticas en espacios multimediáticos.
- Conocer el proceso de elaboración cibernética y sus dinámicas de usos viables para los Medios de Comunicación Social.

## 5. CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

---

1. Análisis coyunturales sobre Tecnologías y Periodismo.
2. Sobre la libertad de Telecomunicaciones en la sociedad actual.
3. La telefonía y su evolución.
4. La basura espacial y el ecosistema.
5. El desarrollo del cable.
6. La realidad de Internet, intranets, extranets.
7. Las redes cibernéticas.
8. La situación mundial de las tecnologías: desde el ayer al hoy.
9. Aplicaciones cibernéticas en otras Ciencias.
10. Los nuevos productos y sus incidencias.
11. El teletrabajo, sus opciones e incidencias sociolaborales.

## 6. TEMARIO DESARROLLADO

---

### 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 con Figma  
Diseño de estructuras web y manejo de CMS con Mobirise y Open+  
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 METODOLÓGICOS GENERALES:

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.

En síntesis, los principios metodológicos se centrarán en:

Integrar teoría y práctica.

Considerar las competencias específicas y transversales como el referente de los contenidos que dan la clave para su interpretación.

La metodología aplicada a la asignatura de Cibercultura será la siguiente:

**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.

**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. Estas actividades se detallan en el siguiente apartado.

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.

Clases presenciales físicas. Todos los materiales de clase se ofrecen desde la plataforma de enseñanza virtual. Los trabajos se entregan desde la plataforma. Los exámenes se realizan en clase física.

## 8. TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

---

De una forma global, los criterios de evaluación a seguir serán:

- Capacidad de organización, análisis, aplicación e interpretación de lo trabajado.
- Participación con el grupo y en el aula.
- Actitud mantenida ante la resolución de las actividades planteadas y el posterior debate.
- Interés, respeto y comportamiento en el aula.

La asignatura contempla dos sistemas de evaluación:

1. MODALIDAD A: recomendada para el alumnado que asista habitualmente a clase. Este primer sistema se asienta en la evaluación continua y en la realización de diferentes ejercicios prácticos y se reparte en:

A) Participación activa en clase: durante el desarrollo del curso se requerirá la asistencia activa a las clases teóricas o expositivas y prácticas, con el objetivo de que el alumnado adquiera los conocimientos básicos de la asignatura, así como la terminología específica y las tendencias actuales, y se capaciten en las habilidades necesarias para desarrollar su actividad profesional en el ámbito del periodismo digital. El profesor controlará la asistencia a clase, de manera que se pueda realizar una evaluación continua del alumnado.

B) Trabajos prácticos y ejercicios en clase para reforzar el aprendizaje de las cuestiones abordadas en la teoría. Valoración máxima (prorrataada entre el número de prácticas): 10,00 puntos sobre 10,00. Para poder superar la asignatura será preciso obtener una calificación mínima en este apartado de 2,50 puntos sobre 10,00.

La Modalidad A solo se contempla para la primera convocatoria. En caso de que el alumno no supere alguno de los dos ítems anteriores o ambos o decida concurrir a segunda o posteriores convocatorias, será evaluado mediante la Modalidad B.

2. MODALIDAD B: para el alumnado que supere el 30 por ciento de ausencias sin justificar.

Examen teórico: para aprobar la asignatura, el alumnado deberá superar un examen único tipo test, que permitirá evaluar la comprensión y el análisis de los textos académicos que el profesor facilitará para adquirir las competencias que se detallan en esta programación. Valoración máxima: 10,00 puntos sobre 10,00. Para poder superar la asignatura será preciso obtener una calificación mínima en este apartado de 5,00 puntos sobre 10,00.

Faltas de ortografía. En ambos sistemas de evaluación, A y B, las faltas de ortografía restan 0,05 si son leves y 0,1 si son graves. Las faltas repetidas no computan. Se valorará la forma de expresión y la corrección en la escritura, tanto en la redacción de los exámenes como en la elaboración de los trabajos.



## CONVOCATORIAS SEGUNDA Y TERCERA

En estas convocatorias el alumno se examinará siempre según la modalidad B y deberá superar un examen único tipo test a partir del temario de la asignatura

**9. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES DE INFORMACIÓN**

- BARREDA-ÁNGELES , Miguel (2018) *Periodismo inmersivo en España: análisis de la primera generación de contenidos periodísticos en realidad virtual*. Estudios sobre el mensaje periodístico. UCM
- BOWMAN, Shayne y WILLIS Chris (2003) *Nosotros, el medio. Cómo las audiencias están modelando el futuro de la noticias y la información*. The Media Center at The American Press Institute. E-book accessible en Internet: <http://www.hypergene.net/wemedia/espanol.php>
- DÍAZ NOCI, Javier y SALAVERRÍA, Ramón, Coords. (2003) *Manual de Redacción Ciberperiodística*. Barcelona: Ariel Comunicación
- DOMÍNGUEZ MARTÍN, Eva (2016) *Periodismo inmersivo*. Barcelona (UOC Press)
- FUMERO, Antonio y ROCA, Genís (2007) *Web 2.0*. Fundación Orange. Madrid
- GIFREU, Arnau (2017) *El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo* (UOC Press)
- HANDLER MILLER, Caroline (2014), *Digital Storytelling: a creator's guide to interactive entertainment*, New York, Focal Press
- ROJAS, Octavio I.; ALONSO, Julio; ANTÚNEZ, José Luis ; ORIHUELA, José Luis; VARELA, Juan (2005) *Blogs*. Madrid : ESIC Editorial
- ROJAS, Octavio I. (Coord.) 2007. *Web 2.0. Manual (no oficial) de uso*. ESIC. Madrid.
- ROSE, FRANK (2011). *The Art of Inmersion. How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*, W&W Norton Company
- SÁEZ VACAS, Fernando. (2004) *Más allá de Internet: la Red Universal Digital*. Madrid : Editorial Centro de Estudios Ramón Areces.
- SALAVERRÍA, Ramon y ANTUNES, María Joao (2018) *PodcastSpain: análisis de los podcasts de audio más populares en iTunes de España*. VI Congreso Internacional de la AEIC, At Universidad de Salamanca
- SALMON, Christian. (2008) *Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear mentes*, Barcelona, Atalaya
- SCOLARI, Carlos (2009) *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*, Barcelona, Gedisa
- SCOLARI, Carlos. (2013) *Narrativas transmedia, cuando todos los medios cuentan*, Barcelona, Gedisa

**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/>