

Guía docente de la asignatura

Fecha de aprobación por la Comisión Académica: 21/06/2023

## Creación Multimedia y Periodismo Multiplataforma (MB2/56/1/12)

**Máster**

Máster Universitario en Nuevos Medios Interactivos y Periodismo Multimedia

**MÓDULO**

Módulo 3: Nuevas Perspectivas en Comunicación Multimedia e Interactiva

**RAMA**

Ciencias Sociales y Jurídicas

**CENTRO RESPONSABLE DEL TÍTULO**

Escuela Internacional de Posgrado

**Semestre**

Segundo

**Créditos**

3

**Tipo**

Optativa

**Tipo de enseñanza**

Presencial

### PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

La asignatura ofrece una aproximación a diferentes tecnologías y herramientas de producción de contenidos sobre Internet. Es recomendable tener una formación mínima sobre lenguajes de programación para la web (HTML/CSS/JS) como base para explorar nuevas alternativas.

### BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Máster)

- Experiencia de usuario y arquitectura de la información sobre tecnologías ubicuas, móviles y sociales.
- Planificación y diseño de la información: sketching y storytelling
- Creación de contenidos y gestión multiplataforma. Herramientas para curación de contenidos. Gestión en la nube, blogging y portfolios, sincronización multiplataforma.
- Multimedia interactiva. Desarrollo de información no lineal sobre diferentes soportes y medios: herramientas de autor para la creación de timelines, mapas conceptuales,



gamificación, contenido adaptativo y narración de historias no lineales.

- Integración y diseño social

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS BÁSICAS

- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

### COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Exponer de forma adecuada los resultados de una investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los principios disciplinares básicos de las ciencias de la comunicación.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE17 - Creación e integración técnica de narrativas no lineales, interactivas y participativas.
- CE26 - Capacidad e iniciativa para emprender, sobre la base de la formación previa y de las herramientas y conocimientos que se están presentando y entrenando en el mismo título, proyectos realmente innovadores en el ámbito de la comunicación informativa y de la creación audiovisual adaptada a los nuevos medios, soportes y plataformas tecnológicas.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT02 - Usar adecuadamente las herramientas tecnológicas implicadas en las diferentes fases del proceso audiovisual para la creación y producción de imágenes y discursos audiovisuales de calidad.



## RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- Diseñar y planificar una organización lógica y adecuada de la información atendiendo a las características de los usuarios y del medio, con especial atención a la tecnología móvil, aumentando con la práctica su conocimiento de la especificidad de los nuevos modos de comunicación multiplataforma y transmedial.
- Aprender a crear contenidos de interés periodístico en soportes multiplataforma.
- Aprender y utilizar medios para la gestión de contenidos, almacenamiento y distribución entre diferentes medios digitales haciendo un uso adecuado de plataformas tecnológicas existentes.
- Crear contenidos no convencionales no lineales de apoyo a la narración informativa.
- Capacidad para crear un proyecto multimedia multiplataforma de carácter periodístico.

## PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

### TEÓRICO

- Experiencia de usuario y arquitectura de la información sobre tecnologías ubicuas, móviles y sociales.
- Planificación y diseño de la información: sketching y storytelling. Creación de contenidos y gestión multiplataforma.
- Storytelling Inmersivo. Herramientas de autor para el periodismo inmersivo y narración de historias sobre soportes no convencionales: realidad virtual y aumentada.
- Multimedia interactiva. Desarrollo de contenido no lineal en soporte Web. Reportajes interactivos.
- Integración de medios. Estrategias y desarrollo de proyectos narrativos sobre diferentes medios.

### PRÁCTICO

Entornos para la narración interactiva. Planificación de una narración transmedia. Creación de contenidos multimedia. Creación colectiva y análisis de resultados con la siguiente organización:

- Ideación del proyecto multimedia y la experiencia de usuario. Uso de herramientas de planificación y herramientas de documentación basadas en Crowdsourcing.
- Interacción y prototipado. Uso de herramientas open source y de autor para creación de componentes interactivos basados en la Web
- Creación de contenido para Realidad Aumentada/Virtual
- Creación y presentación de la documentación y de prototipos. Integración en magazine interactivo

## BIBLIOGRAFÍA



### BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- Crawford, C. (2013) on interactive storytelling. New Riders
- Dunham, R. (2020) Multimedia Reporting How Digital Tools Can Improve Journalism Storytelling. Springer
- Goodwin, K. (2009) Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services, Wiley Publishing
- Jenkins, H. (2003) Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition. Media in transition. Cambridge, Mass. MIT Press
- Miller, C. H. (2008) Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Storytelling. Focal Press
- Porto, D., Flores, J. (2012) Periodismo transmedia: reflexiones y técnicas para el ciberperiodista en los laboratorios de medios interactivos. Ed. Fragua

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Cobo, C., Pardo, H. (2007) Planeta web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universidad de Vic, FLACSO Recurso online ebook: <https://universoabierto.org/2016/07/20/planeta-web-2-0-inteligencia-colectiva-o-medios-fast-food/>
- Delwiche, A, Henderson, J. (2012) The participatory cultures handbook. New York Routledge, 2012
- Jaraba, J. (2014) Periodismo en Internet. Cómo escribir y publicar contenidos de calidad en la red. Robin Book
- Scolari, C. (2013) Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Ed. Deusto

### ENLACES RECOMENDADOS

- Kathy Schrock (2012) Guide to Digital Storytelling [ <http://www.schrockguide.net/digital-storytelling.html> ]
- H. Hayes: How to write a transmedia production bible [ <http://goo.gl/nin5K4> ]
- Interactive narratives [ <http://www.interactivenarratives.org> ]
- Submarine channel [ <http://www.submarinechannel.com> ]
- The multimedia journalism [ <http://www.themultimediajournalist.net> ]

### METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Lección magistral/expositiva
- MD03 Resolución de problemas y estudio de casos prácticos
- MD04 Prácticas de laboratorio o clínicas
- MD08 Realización de trabajos de producción y realización audiovisual en grupo

### EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

#### EVALUACIÓN ORDINARIA



La calificación global responderá a la puntuación ponderada de los diferentes aspectos y actividades que integran el sistema de evaluación, utilizando, de forma orientativa, la siguiente ponderación:

- Actividades y conocimiento individuales del alumno/a sobre competencias adquiridas: 40%
- Evaluación de Actividades y trabajo grupal del alumno/a: 40 %
- Exposición de trabajos y participación en debates: 20%

### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

La evaluación consistirá en la realización de un trabajo teórico-práctico y su posterior presentación/defensa sobre la temática de la asignatura. Se calificará atendiendo a la calidad y relevancia del trabajo realizado, así como a las competencias demostradas en su exposición.

### EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Se aplicarán los mismos criterios que en la convocatoria extraordinaria

### INFORMACIÓN ADICIONAL

Información de interés para estudiantado con discapacidad y/o Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE): [Gestión de servicios y apoyos](https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad) (<https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad>).

