

Guía docente de la asignatura

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

## Periodismo Multimedia y Nuevos Medios (MB2/56/1/21)

**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

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

El Laboratorio contará con una programación que se nutrirá de una serie de seminarios organizados en torno a la figura de profesores invitados, profesionales y académicos de reconocido prestigio, figuras de referencia en alguna de las facetas o grandes áreas teórico-profesionales abordadas en el título. Dichos seminarios serán, asimismo, el escenario donde se producirán presentaciones de proyectos (work in progress) de los mismos alumnos.

Algunos de los temas o áreas que se abordarán en el laboratorio serán, entre otros:

- Creación audiovisual interactiva en Internet.
- Taller de creación en documental interactivo.
- Información internacional: la figura y el trabajo del corresponsal en el extranjero.
- La comunicación de la cultura, redes sociales y comunicación corporativa.
- Últimas propuestas y desarrollos interactivos en las industrias del cine de animación y de los videojuegos. Perfiles profesionales específicos: dirección de previsualización.
- Inserción laboral, perfiles de usuario y representación de las mujeres en las industrias multimedia y en los nuevos medios digitales e interactivos.
- Periodismo para el desarrollo: la comunicación en proyectos de cooperación, sostenibilidad y turismo solidario.
- Comunicación interactiva y discapacidad.
- Desarrollos últimos del activismo transmedia: el papel del periodismo y la comunicación interactiva.



## 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.
- CG02 - Apreciar el papel, trascendencia, proyección y consecuencias en los terrenos individual, social, cultural y político de la comunicación no sólo como práctica profesional, sino como dimensión transversal propia de las sociedades contemporáneas.
- CG03 - Ser capaz de analizar la comunicación social desde el respeto solidario por las diferentes pueblos de la sociedad contemporánea.
- CG04 - Ser capaz de integrarse en equipos de trabajo, con capacidad para gestionar con solvencia la distribución de tareas, gestión del tiempo y adecuación de recursos y métodos a los objetivos propuestos.
- CG06 - Demostrar la conducta ética y la adecuación deontológica que debe presidir el quehacer de las personas dedicadas a la información y a la comunicación con arreglo al compromiso cívico derivado de la comunicación social como bien público.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE01 - Capacidad de comprensión y reflexión crítica sobre las transformaciones clave del contexto comunicativo, sociocultural, económico-empresarial y tecnológico en que se produce el desarrollo de los nuevos modos de ejercicio del periodismo multimedia.
- CE02 - Conocer y comprender la especificidad de los nuevos modos de comunicación multiplataforma y transmedial.
- CE06 - Ser capaz de buscar, seleccionar y sistematizar cualquier tipo de información en base de datos.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01 - Hacer uso de teorías, métodos, conocimientos y competencias avanzadas de la



comunicación audiovisual que sirvan de soporte para la práctica profesional en función de las necesidades requeridas en cada caso.

- 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.
- CT03 - Poseer conocimientos avanzados de las Ciencias Sociales.
- CT04 - Poseer conocimientos avanzados del entorno económico, político, social y cultural que sirvan de soporte para interactuar e intervenir profesionalmente en los ámbitos del periodismo y los nuevos medios de comunicación contemporáneos.
- CT05 - Utilizar los principios y valores constitucionales como herramientas de trabajo en el desempeño de actividades comunicativas.
- CT06 - Conocer las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y el respeto por los derechos humanos.
- CT07 - Reconocer los principales cambios que la institucionalización de Internet como medio masivo de comunicación conlleva para el periodismo multimedia y la comunicación audiovisual en medios interactivos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- Conocimientos avanzados, principalmente de carácter profesionalizante, sobre distintos aspectos considerados clave en la práctica profesional del periodista y del experto en comunicación audiovisual en entornos multimedia e interactivos.
- Los alumnos adquirirán seguridad y desarrollarán sus estrategias de presentación en público de proyectos, en situaciones simuladas de entrevistas o reuniones profesionales de trabajo.
- Reaccionando a las propuestas y ejercicios planteados por profesores invitados de reconocido prestigio, provenientes tanto del mundo profesional como del académico, los alumnos serán capaces de identificar qué aspectos de sus proyectos (incluido el trabajo de fin de máster) cumplen con las características propias de una auténtica innovación en el campo de la comunicación y/o la información periodística, medio o género en el que se desarrolle la investigación o propuesta creativa.

## PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

### TEÓRICO

El Laboratorio contará con una programación que se nutrirá de una serie de seminarios organizados en torno a la figura de profesores invitados, profesionales y académicos de reconocido prestigio, figuras de referencia en alguna de las facetas o grandes áreas teórico-profesionales abordadas en el título: Rosa M<sup>a</sup> Calaf (periodista) - Anna Bosch (periodista, RTVE) - Idoia Sota (periodista, ElPaís.es, Forbes España) - Puy Oria (productora, Oria Films) - Manuel Sicilia (Rokyn Animation) - César Peña (Lab RTVE.es) - Mario De la Torre (director de documentales).

Algunos de los temas o áreas que se abordarán en el laboratorio serán, entre otros:

- Información internacional: la figura y el trabajo del corresponsal en el extranjero.
- Creación audiovisual colaborativa (crowdsourcing).
- La comunicación de la cultura, redes sociales y comunicación corporativa.
- Taller de creación en documental interactivo.



- Claves para la innovación (organización y financiación) en un proyecto de periodismo multimedia en la web.
- Últimas propuestas y desarrollos interactivos en la industria del cine de animación. Perfiles profesionales específicos: dirección de previsualización.

## PRÁCTICO

## BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- ALBERICH, Jordi., ROIG, Toni (2005). Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas. Barcelona: Editorial UOC.
- BERNAL, Ana I. (2014). Herramientas digitales para periodistas. Barcelona: UOC
- BOCKZOWSKI, Pablo J.; FERRIS, José A. (2005) Multiple Media, Convergent Processes, and Divergent Products. Cambridge: The MIT Press.
- BOLTER, Richard; GRUSIN, Jay David (2000). Remediation: Understanding New Media. Cambridge: The MIT Press.
- DOMÍNGUEZ, Eva (2013). Periodismo inmersivo. Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y en la acción. Tesis doctoral. Barcelona: Universitat Ramon Llull (Comunicación).  
<http://www.evadominguez.com/search/label/acad%C3%A9mico>
- GIFREU, Arnau (2011). "El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente". Hipertext.net, 9.<http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-9/documental-multimedia.html>
- GITELMAN, Lisa Gitelman (2008) Always Already New: Media, History, and the Data of Culture. Cambridge: The MIT Press.
- JENKINS, Henry. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. Nueva York: New York University Press.
- JENKINS, Henry (2006). Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture. Cambridge: The MIT Press.
- ROIG, Antoni; LEIBOVITZ, Talía; SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi (2012) "¡Esta película la hacemos entre todos! Crowdsourcing y crowdfunding como prácticas colaborativas en la producción audiovisual contemporánea". Icono 14: revista de comunicación y tecnologías emergentes. 10(1), 25-40. <https://doi.org/10.7195/ri14.v10i1.113>
- TUBELLA, Imma & ALBERICH, Jordi (2012). Comprender los Media en la sociedad de la información. Barcelona: UOC.
- WARDRIP-FRUIIN, N.; MONTFORT, N. (2003). The New Media Reader. Cambridge: Massachussets Institute of Technology Press.
- YÁÑEZ, María, "Informe: documental interactivo. Con la realidad sí se puede jugar". En EMBED. Audiovisual integrado. <http://antes.embed.at/article43.html>
- YÁÑEZ, María. "El audiovisual que viene nace de la web". En EMBED. Audiovisual integrado. <http://antes.embed.at/article81.html>

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA



## METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Lección magistral/expositiva
- MD05 Seminarios
- MD06 Ejercicios de simulación
- MD10 Realización de trabajos teóricos y prácticos en grupo
- MD14 Seguimiento y tutorización de ejercicios y foros online (plataforma Prado2)

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

### EVALUACIÓN ORDINARIA

El sistema de calificaciones se expresará mediante calificación numérica de acuerdo con lo establecido en el art. 5 del R. D 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en el territorio nacional. Todo lo relativo a la evaluación se regirá por la normativa vigente de la Universidad de Granada.

El artículo 17 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que la convocatoria ordinaria estará basada preferentemente en la evaluación continua del estudiante, excepto para quienes se les haya reconocido el derecho a la evaluación única final.

- Con objeto de evaluar la adquisición de los contenidos y competencias a desarrollar en la asignatura, la evaluación de ésta en convocatoria ordinaria combinará pruebas, ejercicios y problemas, resueltos en clase o individualmente a lo largo del curso (20%), la valoración final de informes, trabajos, y proyectos individuales audiovisuales y/o periodísticos (70%), así como las aportaciones del alumno en sesiones de discusión presenciales o ejercicios online (10%).

### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

El artículo 19 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria dispondrán de una convocatoria extraordinaria. A ella podrán concurrir todos los estudiantes, con independencia de haber seguido o no un proceso de evaluación continua. De esta forma, el estudiante que no haya realizado la evaluación continua tendrá la posibilidad de obtener el 100% de la calificación mediante la realización de una prueba y/o trabajo.

En convocatorias posteriores a la ordinaria, el sistema de evaluación consistirá en la entrega de un trabajo de investigación teórico-práctica que se computará por el 100% de la calificación. El/los estudiantes que deban hacer esta entrega deberán solicitar el enunciado de la misma con antelación suficiente.

### EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

El artículo 8 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que podrán acogerse a la evaluación única final, el estudiante que no pueda cumplir con el método de evaluación continua por causas justificadas.



Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura o en las dos semanas siguientes a su matriculación si ésta se ha producido con posterioridad al inicio de las clases o por causa sobrevenidas. Lo solicitará, a través del procedimiento electrónico, a la Coordinación del Máster, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.

La evaluación en tal caso consistirá en:

- Entrega de un trabajo de investigación teórico-práctica que se computará por el 100% de la calificación. El/los estudiantes que deban hacer esta entrega deberán solicitar el enunciado de la misma con antelación suficiente.

### 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>).

