

## TITULACIÓN: GRADO EN PERIODISMO

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

---

Nombre: **INNOVACIÓN CIBERNÉTICA EN PERIODISMO**

Curso: CUARTO

Semestre: 2º

Tipo:  Formación Básica

Obligatoria

Optativa

Créditos totales (LRU / ECTS): 6

Año del Plan de Estudio: 2010

### DESCRIPTORES

---

#### **INNOVACIÓN CIBERNÉTICA EN PERIODISMO**

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 desempeñe la actividad profesional.

### OBJETIVOS

---

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 trimensionalidad 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.

## **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DOCENTES**

---

Actividades formativas presenciales:

1. Sesiones presenciales teóricas, prácticas o teórico-prácticas. Peso de la actividad 50-100%.
2. Sesiones presenciales de debate u otras actividades participativas. Peso de la actividad 0-50%.
3. Intervención de invitados expertos en las materias tratadas en la asignatura. Peso de la actividad 0-10%.

Actividades formativas no presenciales:

4. Realización de trabajos y/o prácticas individuales o en grupo. Peso de la actividad 0-100%.
5. Otras actividades no presenciales. Peso de la actividad 0-50%.

## **TEMARIO**

---

TEMA 1. INTRODUCCIÓN AL CIBERPERIODISMO  
TEMA 2. CIBERNÉTICA Y REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA  
TEMA 3. PRODUCCIÓN CIBERPERIODÍSTICA  
TEMA 4. NUEVOS PERFILES PROFESIONALES  
TEMA 5. LAS REDES SOCIALES Y DE 'MICROBLOGGING'

TEMA 6. APLICACIONES  
TEMA 7. HERRAMIENTAS  
TEMA 8. EL BLOG  
TEMA 9. CREACIÓN DE UN BLOG (I)  
TEMA 10. CREACIÓN DE UN BLOG (II)  
TEMA 11. GOOGLE. UTILIDADES Y HERRAMIENTAS  
TEMA 12. INTERNET COMO FUENTE DE CONFLICTOS  
TEMA 13. NUEVAS ALTERNATIVAS PROFESIONALES

## TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

---

Para aprobar la parte de la asignatura que impartirá el profesor Juan Pablo Bellido, será necesario optar por alguna de las siguientes modalidades:

**MODALIDAD A:** recomendada para el alumnado que asista habitualmente a clase.

a) Prácticas o ejercicios: el profesor requerirá al alumnado la entrega diaria de prácticas propuestas en clase para reforzar el aprendizaje de las cuestiones abordadas en la teoría, así como la lectura de bibliografía recomendada. Valoración máxima (prorrataada entre el número de prácticas): **5,00 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.

b) 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. Valoración máxima (prorrataada entre el número de prácticas): **5,00 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.

**NOTA IMPORTANTE:** 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.

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

a) 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.

Para aprobar la parte de la asignatura que impartirá el profesor Jesús Ollero, tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria, será necesario optar por alguna de las siguientes modalidades:

### **MODALIDAD A**

a) Trabajo individual: para aprobar la asignatura, el alumnado deberá realizar un proyecto de gestión (temática libre) que incluya estrategia de redes sociales y unas pautas a modo de manual de crisis y de reputación *online*, de manera que se utilicen el mayor número posible de herramientas expuestas durante el curso, según las pautas indicadas durante el curso. En su defecto, un proyecto de reportaje (texto+audiovisual) de temática libre que incluya la utilización de herramientas digitales para su elaboración y para su difusión y seguimiento, según las pautas indicadas durante el curso. El texto y el guión del aporte audiovisual deben ser realizados íntegramente. Valoración máxima respecto a la calificación final: **5 puntos**. Para poder superar la asignatura será preciso obtener una calificación mínima en este apartado de 2,5 puntos sobre 5,00.

b) Prácticas o ejercicios: el profesor requerirá al alumnado la entrega de algunas prácticas propuestas en clase para reforzar el aprendizaje de las cuestiones abordadas en la teoría, así como la lectura de

bibliografía recomendada. Valoración máxima: **3 puntos**. Para poder superar la asignatura será preciso obtener una calificación mínima en este apartado de 1,5 puntos sobre 3,00.

c) Asistencia y participación activa en clase: durante el desarrollo del curso se requerirá la asistencia 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. Valoración máxima: **2 puntos**. Para poder superar la asignatura será preciso obtener una calificación mínima en este apartado de 1,00 punto sobre 2,00.

## **MODALIDAD B**

Para aprobar la asignatura, el alumnado deberá realizar necesariamente dos de los tres ejercicios siguientes:

a) Un proyecto de gestión (para marca comercial, temática libre) que incluya estrategia de redes sociales y unas pautas a modo de manual de crisis y de reputación *online*, de manera que se utilicen el mayor número posible de herramientas expuestas durante el curso. Valoración máxima respecto a la calificación final: **5 puntos**. Para poder superar la asignatura será preciso obtener una calificación mínima en este apartado de 2,5 puntos sobre 5,00.

b) Un reportaje (texto+audiovisual) de temática libre que incluya la utilización de herramientas digitales para su difusión y seguimiento. El texto y el guión del aporte audiovisual deben ser realizados íntegramente. Valoración máxima: **5 puntos**. Para poder superar la asignatura será preciso obtener una calificación mínima en este apartado de 2,5 puntos sobre 5,00.

c) Proyecto de app que incluya *briefing* funcional (incluido diseño) y planificación de expansión viral a través de redes. Valoración máxima respecto a la calificación final: 5 puntos cada ejercicio. Valoración máxima: **5 puntos**. Para poder superar la asignatura será preciso obtener una calificación mínima en este apartado de 2,5 puntos sobre 5,00.

Faltas de ortografía: como regla general, y a menos que desde la Dirección del centro se disponga otro criterio, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio práctico o en el examen. Dos faltas graves, dos puntos menos y tres faltas graves, su suspenso. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (acentos y mayúsculas), dos faltas de este tipo computarán como una grave, con la misma equivalencia.

Faltas de integridad académica: la ausencia de citación de fuentes, los plagios de trabajos o el uso indebido o prohibido de información durante los exámenes, así como el hecho de firmar en la hoja de control de asistencia por un compañero que no haya asistido a clase implicará el suspenso en la evaluación, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que, en su caso, estén establecidas por el propio centro.

