

## 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

### 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.

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 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.

### 3. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

---

#### OBJETIVOS:

La tecnología ha incidido fuertemente en el proceso periodístico en todos sus formatos. En las últimas décadas, hemos presenciado una transición acelerada hacia una redacción cibernética donde el periodista trabaja directamente con pantallas automatizadas, lo que conlleva, a su vez, cambios significativos en métodos, 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 publicación conforman el presente Perfil Docente, incluyendo también los pormenores de las acciones que cambian el soporte impreso por la pantalla. Y es que la irrupción de las pantallas ha transformado la forma en que el usuario accede y consume la información, permitiéndole una interacción más inmersiva y personalizada. El periodista del siglo XXI se enfrenta a un proceso de cambio tecnológico que está dando un nuevo orden a la estructura del contenido informativo.

Para estar a la altura de estos desafíos, el futuro periodista debe concluir su formación universitaria con un dominio de las últimas actualizaciones tecnológicas y, en concreto, de su aplicación al periodismo. Tal como predijo Marshall McLuhan, nuestro mundo se ha convertido en una enorme aldea global interconectada, donde viven más de 7.000 millones de personas vinculadas por una tupida red de ondas, cables y satélites.

Ante este escenario, es imprescindible no solo conocer y saber utilizar las herramientas tecnológicas más actuales, sino también reflexionar sobre sus usos, efectos sociales y posibles manipulaciones. Si el estudiante

ha sido asimilando durante su formación, ahora ha de estar al momento en su totalidad. Y es que, la tecnología y sus múltiples aplicaciones constituyen un reto económico y social sin precedentes, pero no están exentas de controversia. La realización de la utopía tecnológica exige la utopía social, ya que, de nada servirían las tecnologías si no constituyeran una herramienta de transformación de la sociedad, de progreso humano, al servicio de un mundo más libre, justo y solidario.

La tecnología ha cambiado nuestros hábitos, costumbres, trabajo, ocio, cultura, formación, socialización, etc. Algo nuevo ha surgido en la Humanidad y algo se ha modificado en el interior de cada uno de nosotros. Gracias a los avances tecnológicos, 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 objetivo principal de la asignatura de Innovación Cibernética en Periodismo es proporcionar al alumnado esa formación actualizada e ir más allá, introduciendo tecnologías emergentes que plantean el futuro de la profesión periodística, todo ello desde la función ética y social del periodismo en sociedades democráticas.

## 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.
1. Habilidad de:
- 1.1. 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).
  - 1.2. Comentar y editar correctamente textos u otras producciones mediáticas relacionadas con la información y comunicación. (E06).
2. Capacidad y habilidad para:
- 2.1. Aplicar el pasado al presente y el presente al futuro sobre la base del pasado. (E23).
  - 2.2. Comprender las articulaciones de intereses en la Historia Cibernética a partir de textos discursivos y audiovisuales. (E24).

- 2.3. Utilizar los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas. (E33).
  - 2.4. Utilizar las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas. (E32).
  - 2.5. 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).
  - 2.6. Procesar, elaborar y transmitir información, así como para expresar y difundir creaciones o ficciones. (E45).
  - 2.7. Integrarse, como profesional del Periodismo, en empresas externas. (E50).
3. Capacidad para:
- 3.1. Reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética. (G02).
  - 3.2. 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).
  - 3.3. 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).
4. Conocer vertebral y críticamente la Cibernética aplicada al ámbito del Periodismo en sus distintos quehaceres de proyección informativa.
5. Reconocer con certeza los elementos tecnológicos actuales que inciden en el Continente de una publicación periodística.
6. Inferir con precisión cómo intervienen los procesos cibernéticos en el convivir social.
7. Analizar la dinámica cibernética de una publicación con el criterio de lograr el acceso al contenido de la misma.
8. Saber y gestionar pautadamente el proceso de conformación y reproducción tecnológica en el Periodismo del momento.
9. 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.
10. Discriminar la realidad social y su uso computacional aplicando de la situación periodística cibernética o digital para abrirse al mañana.
11. Conocer...:
- 11.1. Las nuevas tendencias de mostrar formas cibernéticas en espacios multimediáticos.
  - 11.2. El proceso de elaboración cibernética y sus dinámicas de usos viables para los Medios de Comunicación Social.

#### **4. CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS**

---

1. Introducción a la innovación cibernética en el periodismo.
2. Inteligencia artificial (IA) para periodistas y aprendizaje automático.
3. Realidad aumentada (AR) y realidad virtual (RV) en la creación de experiencias inmersivas.
4. Descentralización de medios, alternativas profesionales y nuevas formas de monetización.
5. Tecnologías emergentes y su impacto en la comunicación periodística.
6. Ciberseguridad y protección de la información.

#### **5. 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%.

## 6. TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

---

Las calificaciones finales de valoración de adquisición de las competencias mínimas para superar este módulo serán de forma general o parcial:

1. Examen consistente en una prueba teórica y otra práctica. En conjunto supondrá un 0-100% de la calificación total. La posibilidad de su sustitución por una prueba oral solo se hará cuando sea imposible realizarla de forma escrita, manteniendo el mismo valor que ésta.
2. Trabajos teóricos y/o prácticos de autoría individual o colectiva, de carácter obligatorio o voluntario a criterio del docente. Podrán obtener entre 0 y 100% de la nota total
3. La asistencia y/o participación en clase y/o tutorías será considerada según el criterio del docente (0-20%)
4. Participación en actividades vía telemática: blogs, foros, plataformas virtuales, webs, social media, etc (0-20%).
5. El docente podrá emplear otros sistemas de evaluación en función de su criterio. En tal caso deberán constar en el proyecto docente, especificados y con su valor en la calificación final.