



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2023/2024

Nº de proyecto

Espacio NEWSHUB: laboratorio audiovisual  
para la creación de contenidos formativos  
digitales

Responsable del Proyecto: David Varona

Ciencias de la Información

Periodismo y Nuevos Medios

## 1. **Objetivos propuestos en la presentación del proyecto**

El proyecto de innovación docente "Espacio NEWSHUB: laboratorio audiovisual para la creación de contenidos formativos digitales" se planteó con estos objetivos:

1. Ofrecer a docentes y estudiantes un entorno físico adecuado donde investigar en nuevos formatos para construir materiales docentes a través de herramientas audiovisuales y digitales de última generación.
2. Innovar en la presentación de los contenidos docentes combinando las posibilidades expresivas del audiovisual con el potencial de acceso y difusión que ofrece el entorno digital.
3. Documentar adecuadamente (en formato audiovisual y digital) las buenas prácticas derivadas de los procesos de interacción y mentorización que dan cuerpo al proyecto.
4. Facilitar el proceso de virtualización del proceso de enseñanza-aprendizaje lo que permitirá también su internacionalización y deslocalización.
5. Enriquecer los resultados de aprendizaje del estudiante mediante diseño de actividades y parámetros de evaluación orientados a estándares de calidad profesionales, especialmente los que facilitan y fomentan la empleabilidad y el emprendimiento.
6. Facilitar la introducción de metodologías abiertas en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula.
7. Proporcionar herramientas y recursos educativos en abierto sobre comunicación profesional a la comunidad universitaria y a los sectores sociales dedicados a la formación en materia de empleabilidad y emprendimiento.
8. Asesorar, mentorizar, formar y acompañar al profesorado y alumnado universitario en las estrategias, procesos y aplicación de recursos y herramientas necesarias para la profesionalización y transferencia al entorno laboral y profesional de los resultados de aprendizaje.
9. Apoyar y asistir a los profesores en el desarrollo de competencias digitales a través de formación y consultoría.
10. Comparar el proceso de enseñanza y aprendizaje basada en proyectos en diferentes contextos geográficos y culturales.
11. Fomentar y orientar las temáticas de los proyectos hacia los objetivos marcados en la Agenda 2030.
12. Adaptar los recursos educacionales a las necesidades de inclusión y sostenibilidad recogidos en la Agenda 2030. Los contenidos formativos del proyecto contribuirán a la inclusividad de la docencia.

## 2. Objetivos alcanzados

El proyecto no obtuvo financiación, con lo cual, buena parte de su alcance original se ha visto minimizado. Sin embargo, se ha podido trabajar en el cumplimiento de los objetivos previstos. El grado de cumplimiento se detalla a continuación:

### **Para el objetivo 1: Ofrecer a docentes y estudiantes un entorno físico adecuado donde investigar en nuevos formatos...**

Este objetivo se ha cumplido con creces, puesto que el espacio NewsHub está disponible para que profesorado y estudiantado lo utilicen cuando consideren necesario. En este espacio, ambos colectivos disponen de equipamiento audiovisual e informático donde pueden trabajar en proyectos que requieran contenidos digitales o audiovisuales.

### **Para el objetivo 2: Innovar en la presentación de los contenidos docentes...**

En esta edición del proyecto, se ha mejorado notablemente el empleo de la tecnología audiovisual para diseñar actividades formativas asociadas al proyecto. A pesar de que no se ha logrado financiación para mejorar la dotación tecnológica del Espacio NewsHub, se han podido introducir en él algunas novedades, como las gafas de realidad mixta Quest de Meta, equipamiento que permite cumplir el objetivo de innovar en la presentación de los contenidos docentes.

### **Para el objetivo 3: Documentar adecuadamente (en formato audiovisual y digital) las buenas prácticas ...**

Muchas de las prácticas derivadas de este proyecto se han documentado digitalmente y se les ha dado difusión en entornos como las redes sociales. De esta forma, tanto el proyecto, como sus buenas prácticas asociadas, se han dado a conocer.

Aquí se pueden consultar algunos ejemplos de esta difusión:



### **Para el objetivo 4: Facilitar el proceso de virtualización del proceso de enseñanza...**

La introducción de las tecnologías disponibles en el seno de NewsHub en las prácticas docentes permite cumplir con este objetivo, puesto que se contribuye notablemente a la virtualización de la docencia y el aprendizaje.

### **Para el objetivo 5: Enriquecer los resultados de aprendizaje del estudiante mediante diseño de actividades y parámetros de evaluación...**

En este caso, todas las prácticas llevadas a cabo dentro del proyecto están orientadas a proporcionar a los estudiantes una experiencia en el uso de las tecnologías audiovisuales y digitales lo más profesional posible. Los materiales disponibles en el proyecto NewsHub están a la vanguardia de la técnica, con lo que los estudiantes se habitúan a manejar los equipos y herramientas que se van a encontrar en el entorno laboral.

**Para el objetivo 6: Facilitar la introducción de metodologías abiertas en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula.**

Este objetivo se cumple paulatinamente, desde que el proyecto echó a andar hace ya varias ediciones del programa de Innovación. Se han ido introduciendo metodologías abiertas en las aulas, gracias a la incorporación de tecnologías que permiten, por ejemplo, la virtualización de las sesiones docentes y los materiales, el acceso del estudiantado a materiales digitales online, etc.

**Para el objetivo 7: Proporcionar herramientas y recursos educativos en abierto...**

Desde sus orígenes, el proyecto NewsHub ha trabajado en la puesta en común de materiales teóricos y prácticos que permitan a profesores y estudiantes comprender mejor la evolución de las profesiones vinculadas a la comunicación y, por tanto, reforzar la empleabilidad y la capacidad de emprendimiento de los futuros profesionales. Es, sin duda, uno de los objetivos que mejor ha cubierto este proyecto, no solo en esta edición, sino en las anteriores.

**Para el objetivo 8: Asesorar, mentorizar, formar y acompañar...**

El uso de las herramientas y recursos del proyecto NewsHub no se limita a su aplicación práctica en las aulas o en el propio espacio NewsHub. Incluye la asesoría necesaria para que los estudiantes y profesores que las requieran comprendan bien su manejo, sus posibilidades y su aportación al proceso de aprendizaje y profesionalización del estudiantado.

**Para el objetivo 9: Apoyar y asistir a los profesores en el desarrollo de competencias digitales a través de formación y consultoría.**

Todo el personal adscrito al proyecto ha estado constantemente disponible para ofrecer formación y asesoría, tanto a otros miembros de NewsHub, como a cualquier otro profesor de las facultades a las que pertenecen los miembros de esta iniciativa. Se han llevado a cabo diferentes encuentros formativos para poner en común experiencias, consejos y recomendaciones de uso, tanto de las tecnologías, como de su empleo metodológico en el aula.

**Para el objetivo 10: Comparar el proceso de enseñanza y aprendizaje basada en proyectos en diferentes contextos geográficos y culturales.**

Gracias a la presencia en el proyecto de profesores de diferentes ámbitos geográficos y culturales, incluyendo algunos de otros países, este objetivo se cumple sobradamente. La información fluye entre las diferentes facultades, universidades y equipos de trabajo, generando un enriquecimiento común y comparando eficazmente los procesos de aprendizaje.

**Para el objetivo 11: Fomentar y orientar las temáticas de los proyectos hacia los objetivos marcados en la Agenda 2030**

La tarea de NewsHub se alinea con los objetivos marcados por la Agenda 2030 de las Naciones Unidas, en especial, con el objetivo 4, que busca garantizar una educación de calidad, y también con el 10, que promueve la reducción de las desigualdades. Al poner a disposición de todos los estudiantes gratuitamente materiales y herramientas de primer nivel, se reduce la desigualdad en el acceso a estos equipamientos.

**Para el objetivo 12: Adaptar los recursos educacionales a las necesidades de inclusión y sostenibilidad recogidos en la Agenda 2030. Los contenidos formativos del proyecto contribuirán a la inclusividad de la docencia.**

Tal y como se expone en la explicación del objetivo 11, el proyecto se ha alineado con varios de los objetivos de la Agenda 2030. Por supuesto, en el ánimo de todos los integrantes del proyecto está contribuir a la inclusividad en el proceso docente,

asegurando que todos los estudiantes participen y comprendan la importancia de las herramientas y equipos profesionales que tienen a su alcance en NewsHub,

### 3. Metodología empleada en el proyecto

Para esta nueva evolución del proyecto, se propuso la creación de un laboratorio de innovación en formatos educativos. Este laboratorio debería ser eminentemente audiovisual y digital. En él, se han construido productos formativos que, sobre la base del lenguaje audiovisual, facilitan una formación digital, interactiva y multidireccional.

Para habilitar este Espacio NewsHub se contaba ya con una serie de materiales que, en parte, se han financiado con aportaciones anteriores de este programa. Son estas:

- Una sala habilitada como micro-plató de grabación.
- Pantallas chroma key para generar fondos específicos para los vídeos.
- Pantalla-pizarra digital de gran formato.
- Equipo de grabación de vídeo.
- Equipo de grabación de audio.
- Plataforma web modular, interoperable, responsive mobile y accesible, que alberga contenidos digitales de producción propia y servirá para alojar y difundir los nuevos contenidos. Disponible en <https://www.ucm.es/newshub>

(Se puede consultar un [inventario de materiales en este enlace](#))

La propuesta de innovación docente presentada en esta convocatoria proponía mejorar esta infraestructura, de forma que el profesorado y los estudiantes puedan hacer un uso más completo y variado del laboratorio Espacio NewsHub. Para ello, se proponía mejorar la dotación del laboratorio con:

- Un equipo informático (ordenador) que permita editar vídeo de alta calidad. Se trata de un equipo dotado con un procesador Intel Core i9, 64 GB de RAM, disco duro NVMe de 2TB y tarjeta gráfica NVIDIA GeForce RTX 3080 Ti.
- Un dispositivo móvil (teléfono) con capacidad para grabar y editar vídeo en alta calidad. Teléfono con triple cámara con un sensor principal de 40 Mpx. Zoom híbrido de 5x y enfoque predictivo. Funciones de grabación de vídeo slow motion a 960 FPS y 720p.
- Un visor de realidad virtual (casco). Pantalla LCD de cambio rápido y 1832 x 1920 px de resolución en cada ojo. Frecuencia de actualización admitida: 60, 72, 90 Hz. Equipo compatible con el uso de gafas
- Una cámara grabación en 360°. Capaz de grabar vídeo esférico en 4K (3840 x 1920, 29,97 fps).

Esta mejora en la dotación debería permitir que el proyecto NewsHub se convierta en este Espacio NewsHub que se proponía, dejando atrás el ámbito estrictamente digital para tener un lugar real en el que trabajar, experimentar e innovar.

Al tiempo, se ha mantenido la metodología propuesta para ediciones anteriores, que utiliza el Aprendizaje Basado en Proyectos. De esa forma, como en todas las materias que participan del proyecto se ha aplicado este sistema de trabajo, resulta más sencillo implementar, intercambiar, iterar, compartir, participar, supervisar, enriquecer y mejorar los trabajos y las ideas a desarrollar.

El Espacio NewsHub tratad de dar un soporte físico a esta transversalidad que, hasta ahora, se desarrollaba, sobre todo, en el plano digital. El laboratorio sirve para que todas esas ideas y proyectos que se llevan a cabo en el aula y que se encuentran y comunican en el soporte digital tomen forma en ese espacio de trabajo e intercambio.

#### 4. Recursos humanos

El proyecto Espacio NewsHub ha contado con este personal:

- 1 – David Varona Aramburu (responsable) UCM.
- 2 – Juan Manuel Barceló Sánchez (UCM)
- 3 - Miguel Alpuente Gómez (UCM)
- 4 – Sergio Álvarez García (UCM)
- 5 – Raquel Caerols Mateo (UCM)
- 6 – Andreu Castellet Homet (UCM)
- 7 – María del Carmen Gálvez de la Cuesta (URJC)
- 8 – Roberto Gamonal Arroyo (UCM)
- 9 – María del Carmen Gertrudis Casado (URJC)
- 10 – Marta González Caballero (U. Nebrija)
- 11 – Nicolás Grijalba de la Calle
- 12 – Sergio Mena Muñoz (UCM)
- 13 – Jorge Miranda Galbe (UCM)
- 14 - Ricardo Teodoro Alejándrez (Universidad Veracruzana)
- 15 - Javier Lozano Delmar (Universidad Loyola)
- 16 – Irma Carrillo Chávez (U. Autónoma de San Luis de Potosí)
- 17 – Manuel Guerrero Salinas (U. Autónoma de San Luis de Potosí)
- 18 – Luz María Hernández Nieto (U. Autónoma de San Luis de Potosí)
- 19 – Raúl Gómez Hernández (UCM)
- 20 - Lucía Montilla Rodríguez (UCM)

Además, el proyecto NEWSHUB incluye a todos los estudiantes de las asignaturas vinculadas a la tecnología en el actual plan de estudios del Grado en Periodismo. Esto supone la participación de cerca de 1.000 alumnos y alumnas matriculados en estas materias que, a su vez, implican a varios grupos en distintos cuatrimestres y horarios.

Igualmente, participan en mayor o menor medida los profesores y profesoras responsables de las asignaturas y que forman parte del cuerpo de investigadores de este proyecto, y también muchos otros que, sin formar parte del proyecto, contribuyen a que salga adelante gracias a las colaboraciones que ofrecen desde sus clases.

## **5. Desarrollo de las actividades**

Dentro del marco del proyecto NewsHub se han llevado a cabo varias actividades que merecen ser destacadas en esta memoria.

### **1 – Taller de gafas de realidad mixta Meta Quest.**

A cargo del profesor Jorge Miranda, este taller ha permitido al alumnado, y también al profesorado de la facultad de Ciencias de la Información, tomar contacto con un dispositivo de vanguardia, el visor de realidad mixta Quest, de la empresa Meta. Esta actividad ha dado a conocer una tecnología llamada a transformar el ámbito de la comunicación y también el de la docencia.

Las gafas de realidad mixta acercan a los estudiantes a una nueva forma de crear contenidos, en la que lo digital y lo audiovisual (núcleos de este proyecto) se fusionan de forma completa, produciendo un espectacular efecto inmersivo para el usuario.

### **2 – Narrativa en hilos de X**

Una de las actividades interesantes se ha llevado a cabo en la asignatura de Multimedia, en la que los conocimientos del proyecto se han aplicado a la construcción de narrativas en forma de “hilos” de X, antes Twitter.

Esta forma de narrar hechos en las redes sociales se ha llevado al terreno periodístico para plantear retransmisiones en directo. En este caso, el alumnado debía retransmitir el contenido de las sesiones de clase. Para componer estas retransmisiones, los estudiantes deben utilizar recursos expresivos icónicos y audiovisuales, para lo que disponen en los materiales propios del proyecto NewsHub.

### **3 – Creación de micromedios**

Otra aplicación relevante de las posibilidades del proyecto ha tenido lugar en la asignatura Información Audiovisual y Multimedia, del máster en Periodismo Profesional y Multimedia. En esta asignatura, de acuerdo con la metodología de aprendizaje por proyectos, los estudiantes deben diseñar, construir y poner en marcha su propio medio de comunicación, un micromedio que puede funcionar sobre un soporte web/blog o directamente sobre redes sociales u otros servicios en la nube.

Los recursos de NewsHub se ponen al alcance del alumnado y, además, se plantean algunos de los elementos centrales del proyecto, como el propio aprendizaje por proyectos, la colaboración con otras asignaturas y el estímulo de la empleabilidad y el emprendimiento. Al crear su propio micromedio, los estudiantes ven las posibilidades económicas y para el emprendimiento que ofrece este tipo de iniciativas.

### **4 – Alfabetización mediática y visualización de datos**

Estrechamente conectado con NewsHub, se ha desarrollado una actividad docente orientada a la enseñanza de la educomunicación. En concreto, se trata de que el proyecto contribuya a la alfabetización mediática en la sociedad contemporánea, a través de la estimulación del pensamiento crítico, la creatividad, la innovación y la solución de problemas, para después, como entregable final, presentar una propuesta educomunicativa.

El objetivo final será mostrar y evidenciar mediante la visualización de datos de problemáticas sociales que, mediante la obtención de datos, su visualización y las narrativas para su comunicación permiten profundizar en dichas problemáticas, de tal forma que, de no ser por la aplicación de técnicas de visualización de dato, no podrían ser analizadas con tanto detalle.

Fruto de esta actividad es, por ejemplo, un proyecto firmado por cuatro estudiantes que han desarrollado un videojuego destinado a educar a los jóvenes en el uso de las ‘cookies’ de las diferentes webs por las que navegan. Este trabajo, de gran originalidad y calidad, reúne algunas de las características principales de NewsHub: informar a través

de nuevas posibilidades narrativas y hacer hincapié en la alfabetización mediática. El prototipo jugable se puede consultar aquí:

[https://www.canva.com/design/DAGGdHckxhs/gn-9PD0oXntwP2VYfGYLLg/view?utm\\_content=DAGGdHckxhs&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=editor](https://www.canva.com/design/DAGGdHckxhs/gn-9PD0oXntwP2VYfGYLLg/view?utm_content=DAGGdHckxhs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)

## **5 – Identidad corporativa en las OTT**

De la mano de las asignaturas centradas en el diseño y edición, se ha trabajado sobre una idea que pone en común las nociones de diseño digital y las nuevas plataformas de distribución de contenidos digitales, sea vídeo o audio.

Se ha tratado de analizar las necesidades de estas empresas en cuanto a identidad corporativa e interfaces de contenidos. A partir de ahí, y teniendo en cuenta las características del proyecto NewsHub (aprendizaje por proyectos, innovación en el uso de los recursos educativos y fomento de la empleabilidad y el emprendimiento), se ha trabajado en el diseño de una propuesta

## **6 – Creación de Campañas de Publicidad Digital desde la Sostenibilidad y la Economía Circular**

Esta actividad propone la creación de campañas de publicidad digital, destinadas orientadas a la sostenibilidad y a la economía circular, en la asignatura Publicidad Interactiva de 4º curso del Grado en Publicidad y Relaciones Públicas de la Facultad de ciencias de la Comunicación de la Universidad Rey Juan Carlos.

Está pensada para que los estudiantes puedan conocer los formatos óptimos para el desarrollo de campañas de comunicación digital. También para que sepan seleccionar las herramientas óptimas para la generación de los contenidos propios de la campaña. Además, se trata de que aprendan a planificar y situar en el contexto del público objetivos, las acciones más relevantes que permitan alcanzar los KPI establecidos. Por último, se trata de desarrollar demos de contenidos en formatos digitales, aplicables a la puesta en marcha de la campaña.

## **7 – Divulgación de la Agenda 2030**

Dentro del enfoque del proyecto NewsHub que atiende a los objetivos de la Agenda 2030, se ha diseñado una actividad para la asignatura Periodismo Especializado en Ciencia y Cultura” (4º Grado Periodismo) que consiste en la elaboración de contenidos para la divulgación, a estudiantes de ESO, de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 relacionados con el ámbito científico

En esta actividad, se investiga también en nuevos formatos para el conocimiento abierto: vídeo vertical de corta duración para plataformas como Tik Tok, Instagram o Youtube Shorts.

## **8 – Game jam**

Desarrollada en contexto de la asignatura de Imagen Sintética y Videojuegos de 4º Curso del Grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad Rey Juan Carlos, la actividad ha consistido en la organización de una *game jam* orientada a la creación de videojuegos cuya finalidad sea contribuir a aumentar la participación de los consumidores en la economía circular y el empoderamiento de los ciudadanos para un consumo sostenible a través de los videojuegos, poniendo el foco en tres industrias con elevado potencial de circularidad, como son la industria alimentaria, electrónica y TIC y la industria de la moda <https://urjc.shorthandstories.com/ii-circular-economy-slow-game-jam/index.html>

Entre los principales resultados de aprendizaje, destaca la adquisición por parte de los/as estudiantes de las destrezas básicas necesarias para implementar una estrategia lúdica con una finalidad comunicativa, educativa o de concienciación orientada al consumo sostenible.

## 6. Anexos

A fin de no hacer excesivamente larga y prolija esta memoria, se ha optado por agrupar una serie de fichas de actividades del proyecto de innovación docente y disponerlas en un repositorio digital.

Son varias fichas que resumen y detallan actividades docentes llevadas a cabo este año y que aportan novedades sobre lo que ya se había hecho en ediciones anteriores de NewsHub.

Se pueden consultar aquí:

[https://drive.google.com/drive/folders/10H5NUJB3\\_yvpSIMYk5Akx7X2LQNTQz3I?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/10H5NUJB3_yvpSIMYk5Akx7X2LQNTQz3I?usp=sharing)