



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2022/2023

Nº de proyecto 81

NEWSHUB: Incubadora de contenidos formativos para la comunicación profesional de los resultados del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

Juan Manuel Barceló Sánchez

Facultad Ciencias de la Información

Departamento de Periodismo y Nuevos Medios

NEWSHUB es un espacio de encuentro académico y profesional. Su principal función es cubrir necesidades específicas de formación tanto para el profesorado como para el alumnado en materia de comunicación. La finalidad es facilitar que se diseñen actividades de aprendizaje basado en proyectos orientadas a generar productos comunicativos de calidad profesional, que sirvan a un tiempo como herramienta eficiente de aprendizaje en el entorno académico además de recurso destacado en el portfolio del alumnado para la búsqueda de empleo o la formalización de proyectos emprendedores.

Asimismo, nuestro grupo es una **incubadora de proyectos** en el que rediseñamos actividades y prácticas de clase para que se ajusten a una aplicación eficaz de la metodología de aprendizaje basado en proyectos. Ofrecemos asesoría y acompañamiento a docentes y estudiantes para que desarrollen su actividad académica integrando estrategias y procesos de calidad propios del ámbito profesional.

Como plataforma de formación ponemos **contenidos formativos sobre comunicación** eficiente a disposición de la comunidad educativa e investigadora y del sector de la orientación laboral y el fomento del emprendimiento. Ofrecemos recursos educativos abiertos a través de una plataforma web modular, interoperable y accesible, que alberga contenidos digitales de producción propia y un banco de buenas prácticas.

Intentamos servir como **plataforma de coaching digital**. Con la irrupción de la Inteligencia Artificial los profesores tenemos que adaptar nuestra manera de enseñar y de aprender entendiendo e incorporando las nuevas tecnologías en nuestra docencia. Para ello acompañaremos a los docentes y contaremos con la opinión directa de los alumnos/as que participan en nuestro proyecto.

Además, dada el área de Tecnología de la Información que comparten la mayor parte de los profesores que formamos NEWSHUB creemos necesario ayudar mediante esta plataforma a nuestros compañeros en su formación tecnológica mediante la impartición de seminarios, cursos y talleres prácticos que actualicen los conocimientos tecnológicos y doten de nuevas herramientas a los profesores en su labor docente.

NEWSHUB **conecta asignaturas, docentes y estudiantes** para que los resultados de los distintos procesos de enseñanza-aprendizaje se optimicen para el cumplimiento de los objetivos clave del proyecto: aplicar eficazmente metodologías abiertas en el aula; alimentar el portfolio y el currículum en la búsqueda de empleo y el fomento del

emprendimiento; y generar recursos educativos y modelos de buenas prácticas para formar en una comunicación eficiente.

También permite crear un puente entre profesores/as, alumnos/as y materias de otras facultades e incluso de otros países. La virtualización permite deslocalizar y ponernos en contacto para intercambiar experiencias, programas y recursos educativos proporcionando una visión más rica y abierta en diferentes contextos culturales y de diversidad.

2. Objetivos

En línea con los objetivos marcados a principios de curso, hemos constatado la realización de la mayor parte de los proyectos propuestos e, incluso, los hemos ampliado mediante la realización de actividades que no estaban contempladas cuando hicimos nuestra planificación inicial.

Entre los objetivos que nos habíamos propuesto y que **detallaremos más adelante en esta memoria** se encuentran:

- 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.

En este sentido, ha sido un gran avance poder contar con una **sala para la realización de nuestros proyectos** en la tercera planta del edificio principal puesta a disposición por nuestro departamento.

- 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.

La **exposición interactiva SIN NOVEDAD EN LA GUERRA** nos ha permitido experimentar en este sentido y hacer pública las posibilidades de NewsHub de cara a profesores y alumnos en nuestra facultad.

- Documentar adecuadamente (en formato audiovisual y digital) las buenas prácticas derivadas de los procesos de interacción y mentorización que dan cuerpo al proyecto, y facilitar la introducción de metodologías abiertas en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula.

Este año hemos podido hacer extensivos los seminarios de formación docente no sólo los profesores de nuestro departamento sino también a los del resto de departamentos de la Facultad. En el último de estos talleres celebrado el pasado 25 de mayo, **Taller Inteligencia Artificial aplicada al periodismo**, pudieron participar tanto profesores de nuestra Facultad como alumnos de grado y postgrado interesados.

- Proporcionar herramientas y recursos educativos para 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, así como 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.

La utilidad de los contenidos impartidos en nuestras asignaturas de Tecnología de la Información es un principio fundamental en las planificaciones de NewsHub. Por eso este año hemos empezado a **incorporar a profesionales en activo** que nos han ofrecido no sólo conocimientos prácticos y formación profesional sino también su asesoramiento permanente para futuras colaboraciones. De este modo intentamos que sea una realidad la **transferencia** de conocimientos académicos a la vida profesional.

- Apoyar y asistir a los profesores en el desarrollo de competencias digitales a través de formación y consultoría y publicar de forma abierta la información obtenida a partir de estas aplicaciones metodológicas, así como de los procesos de asesoría y acompañamiento. Dar a conocer, de forma abierta, los resultados en cuanto a mejora de la experiencia de usuario, la accesibilidad, el manejo de aspectos como la propiedad intelectual y, en general, la producción de contenidos docentes de alta calidad.

Este curso hemos podido dar el salto **del Departamento a toda la Facultad**, de modo que nuestras actividades han sido convocadas para toda ella a través de los canales dispuestos para dicha comunicación. La extensión de nuestras posibilidades a profesores y alumnos de otras titulaciones (Publicidad y Audiovisual) ha favorecido la multiplicidad de propuestas

3. Impacto esperado e indicadores propuestos para medirlo en relación con los objetivos alcanzados

Durante este curso hemos podido constatar que hemos tenido el impacto esperado que nos propusimos al inicio del año académico y que tienen su reflejo en los indicadores marcados para la comprobación de la realización efectiva de los objetivos.

Según indicábamos en nuestro informe inicial del proyecto NewsHub para este año:

El principal impacto de esta nueva edición de NewsHub, ahora Espacio NewsHub, es dotar al proyecto de esa dimensión física que no tiene. Se materializará en la dotación de un microplató de grabación para el proyecto y la infraestructura y equipo de grabación y edición de materiales formativos de alta calidad.

El aula habilitada este año como estudio y el inventario de materiales audiovisuales puesto a disposición de profesores y alumnos de toda la Facultad dan cuenta de que, felizmente, hemos cumplido este objetivo que nos permitirá implementar nuestras actividades en el futuro.

Asimismo, y en línea con el punto anterior, nos propusimos los siguientes indicadores:

- *la creación de talleres de formación para el profesorado.*
- *Elevar al nivel de la Facultad las inscripciones a los seminarios y jornadas previstos.*
- *Posibilitar la transferencia de buenas prácticas a otros estudios universitarios o de formación permanente.*

En este sentido, nuestros seminarios, cursos y talleres ya tienen una dimensión que abarca no sólo el departamento sino toda la Facultad, lo cual amplía no sólo la posibilidad de que más profesores y alumnos puedan participar en dichas actividades sino que hemos visto cómo se empiezan a involucrar como organizadores activos de nuestra plataforma, lo cual ha sido inesperado y estamos seguros que en el próximo curso nos permitirá realizar muchas más actividades.

3.1. Apoyo en las actuales asignaturas y para los nuevos Planes de Estudio

En línea con las anteriores convocatorias, NEWSHUB intenta fomentar la conexión entre profesores, alumnos, asignaturas y proyectos que permite hacer efectiva la transversalidad.

Las asignaturas del **actual plan de estudios** de nuestra Facultad en las que nos hemos basado para la generación de proyectos y material audiovisual son:

- *Diseño, Edición y Tipografía de la información escrita*: diseño e integración de contenidos textuales y visuales en formatos impresos y digitales
- *Información Periodística Especializada*: estrategias y técnicas de comunicación eficaz
- *Tecnologías de la Gestión Periodística de la Información Digital*: herramientas digitales para la producción, gestión y publicación de contenidos digitales.
- *Multimedia*: estrategias y técnicas de comunicación interactiva en Internet y en las redes sociales.
- *Tecnología de la Información Escrita*: diseño de publicaciones divulgativas y formativas
- *Cromatismo e Infografía*: creación de gráficos y visualización de datos
- *Influencia Sociocultural y Medioambiental de la TIC*: estudio del impacto de la comunicación en los receptores y usuarios de las nuevas tecnologías.
- *Medios Audiovisuales y Educación*: diseño instructivo de recursos educativos en abierto.
- *Periodismo Especializado en Ciencia y Cultura*: contenidos basados en la divulgación científica y cultural

La novedad de este curso es que, además, hemos tenido en cuenta las posibilidades que nos ofrece NEWSHUB a la hora de **proponer nuevas asignaturas para los planes de estudio** que se están revisando.

Así, para el grado de Periodismo hemos propuesto las siguientes asignaturas vinculadas estrechamente con las posibilidades que ofrece NEWSHUB:

- Diseño de aplicaciones (UX, usabilidad, arquitectura y prototipado)
- Inteligencia Artificial y Periodismo.

Para el área de Audiovisual, hemos propuesto las siguientes asignaturas:

- Creación y cultura digital
- Narrativa multiplataforma.

4. Recursos aportados por NEWSHUB

4.1. Apoyo a la docencia con nuestro material audiovisual y la habilitación de un estudio profesional

Este año hemos **inventariado todo el material audiovisual** con el que contamos y lo hemos hecho público para ponerlo a disposición de los profesores y alumnos no sólo de nuestro departamento sino de toda la Facultad.

Nuestro objetivo es, entre otros, ofrecer dichos recursos para la planificación de actividades con los alumnos en el próximo curso en aquellas asignaturas de nuestros planes de estudio (Publicidad, Audiovisual y Periodismo) que incluyen algún tipo de contenido audiovisual en sus fichas docentes.

En dicho inventario incluimos cámaras de vídeo 360, trípodes, teleprompter, kit para móviles, micrófonos de corbata, de cámara, de mesa y de mano, adaptadores, grabadora, mesa de sonido portátil, elementos para la iluminación como filtros, cubos de luz y paneles lumínicos, gafas de realidad virtual y material de almacenamiento de alta capacidad.

Asimismo, el departamento ha habilitado una sala en la tercera planta del edificio principal como estudio audiovisual para NewsHub. Los profesores y alumnos cuentan ya con un **espacio *ad hoc* para la grabación y edición de vídeos y podcast**.

El eco que ha tenido esta iniciativa ha sido muy positivo. Numerosos profesores nos han comunicado ya su petición para poder hacer uso de estos recursos el próximo año académico con sus alumnos.

Este es el link con el inventario detallado que hemos compartido con los profesores de toda la Facultad:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1w1dwnblNmDuobfLK4bUZ6WCBSImC7tzV/e/dit?usp=sharing&ouid=102955189147467813959&rtpof=true&sd=true>

4.2. Recursos humanos: alumnos, docentes y profesionales en activo

El proyecto NEWSHUB incluye a todos los estudiantes de las nueve asignaturas anteriormente comentadas del actual plan de estudios del Grado en Periodismo. Esto supone la involucración 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.

Y por supuesto también a los profesores y profesoras responsables de las asignaturas y que forman parte del cuerpo de investigadores de este proyecto. Una de las claves es también la participación de tres alumnos como parte esencial del equipo.

Como novedad, este año hemos empezado a incorporar a profesionales en activo que quieren sumarse a nuestro proyecto tanto para dar formación teórica a alumnos y docentes como para ofrecer talleres prácticos aprovechando nuestro material audiovisual y el estudio que hemos habilitado este mismo año.

5. Proyectos realizados 2022-23

5.1. Exposición audiovisual de la Primera Guerra Mundial SIN NOVEDAD EN LA GUERRA

Hemos organizado una exposición audiovisual en el Espacio Expositivo ESPACIO/ARTE de la Facultad de Ciencias de la Información con una selección de portadas históricas del periódico ABC sobre la Primera Guerra Mundial, al hilo del aniversario de la invasión de Ucrania. Con ella, alumnos y profesores han puesto de relieve la importancia que la fotografía ha tenido en la narración de los conflictos armados. NewsHub puso a disposición de los organizadores y alumnos que colaboraron tanto un asesoramiento profesional como sus propuestas para elaborar una exposición interactiva que integrara elementos no sólo estáticos, como las imágenes de las portadas, sino dinámicos, mediante la incorporación de códigos QR para el acceso a fuentes de información en Internet y, además, la elaboración de un vídeo de presentación visible en una pantalla al inicio del recorrido.

<https://ccinformacion.ucm.es/sinnovedadenlaguerra>

<https://ccinformacion.ucm.es/noticias/la-facultad-acoge-la-exposicion-fotografica-%E2%80%9Csin-novedad-en-la-guerra%E2%80%9D>

5.2. Apoyo a VIDEOFACTORIA

Este curso hemos acompañado con nuestro apoyo material y asesoramiento profesional un proyecto audiovisual nacido este mismo año: VIDEOFACTORÍA. Se trata de un laboratorio de prácticas audiovisuales de nuestra facultad que coordina nuestro departamento al que hemos contribuido desde sus inicios.

<https://ucm.es/lavideofactoria>

5.3. Cursos y seminarios presenciales prácticos ofrecidos por NEWSHUB a la comunidad docente

- **Taller UX de Diseño.** La primera de estas actividades la tuvimos el pasado mes de abril con la colaboración de dos profesionales UX de la empresa Cabify. Ofrecieron una formación teórica inicial en el salón de actos de nuestro aula y posteriormente, por la tarde, se organizó un taller práctico en el que se elaboró un proyecto de mejora de usabilidad de una empresa ficticia.

<https://eventos.ucm.es/97958/detail/taller-ux-design-co-mo-comunicar-en-el-pro-ducto-digital.html>

- **Taller de Inteligencia Artificial aplicada al periodismo. Caso práctico.** El pasado 25 de mayo organizamos un taller para toda la Facultad de Ciencias de la Información sobre Inteligencia Artificial aplicada al periodismo.

- El programa que se desarrolló durante tres horas fue el siguiente:
 - ¿Qué es la IA?
 - La IA aplicada al periodismo. Fundamentos generales.
 - ¿Cómo funciona la IA aplicada al periodismo en el gestor de contenidos EDITMAKER? Ventajas y limitaciones.
 - Práctica desde el CMS Editmaker:
 - Creación de resúmenes de noticia, documentación, reedición, listado.
 - Creación de ClickBait o titulares llamativos.
 - Creación de imágenes por medio de IA, sin derechos de autor.
 - Funcionamiento SEO de Editmaker con la IA.
 - Preguntas y debate.

- **Taller de Storytelling con datos**

NEWSHUB organizó una sesión formativa orientada a los profesoras y profesores del departamento con **José Duarte**

(<https://co.linkedin.com/in/joseduarteq>) sobre *storytelling* con datos.

La sesión práctica fue online y se desarrolló el pasado 27 de febrero.

En este taller se presentaron herramientas para la construcción de un relato emocional que pudiera conectar con las audiencias. Se habló de conceptos como “llamado de atención” y “llamado a la acción” para la creación de narrativas basadas en la empatía. El taller tuvo una duración de más de dos horas.

- **Seminario de SEO Académico: qué es y cómo podemos trabajarlo.**

El 29 de septiembre NEWSHUB ofreció un seminario dirigido a los docentes de nuestro departamento e impartido por el actual director de NEWSHUB EL PROFESOR David Varona. Durante dos horas se vieron de forma práctica los siguientes puntos:

- 1.- SEO nociones generales: importancia de la visibilidad
- 2.- SEO para académicos/as: objetivos
- 3.- Mi marca soy yo cómo trabajar de forma integral la marca personal académica
- 4.- Técnicas y herramientas para mejorar el posicionamiento SEO académico.

Además, la sesión quedó grabada en el siguiente enlace para su posterior visionado para todos aquellos profesores que no pudieron asistir en directo:

https://teams.microsoft.com/l/meetup-join/19%3ameeting_NjBmNzRjZDctMDlhYS00YWE5LThmMzYtYzQwYzVhZDc3MDA4%40thread.v2/0?context=%7b%22Tid%22%3a%222b079dc7-e2ea-45bc-9182-0fde14b549b1%22%2c%22Oid%22%3a%2299b3f30a-01da-4dc5-bed4-72892fac1484%22%7d

- **Seminario de formación sobre DOCENTIA.**

En línea con nuestras propuestas formativas, se impartió el pasado 1 de junio un seminario online de cuatro horas de duración en las que hubo un intercambio de experiencias sobre el programa de mejora educativa DOCENTIA. Las dudas de los profesores eran muchas y desde NEWSHUB vimos la posibilidad de hacer una convocatoria online que, a modo de foro, nos permitiera poner en común nuestras experiencias y resolver las cuestiones que no estuviesen claras. Este seminario contó con la presencia del vicedecano responsable del programa DOCENTIA en nuestra Facultad, Ángel Rubio, que contestó a todas las preguntas que se le formularon.

5.4. Proyectos realizados con alumnos.

A continuación, se enumeran de forma esquemática los proyectos realizados con los alumnos durante este curso académico. En el siguiente apartado, anexos, se ofrece una información más detallada de cada uno de estos proyectos junto con las evidencias correspondientes.

- **Los hilos de Twitter: reto y práctica más allá del aula.** Con esta propuesta, se ha querido incitar a los alumnos de la asignatura "Tecnologías de la Información Impresa" a que usaran esta forma de comunicación (que usarán en su vida profesional y personal con gran probabilidad) para resumir y/o contar una tarea o "reto" que el profesor les ha puesto al final de cada sesión y que han debido realizar fuera de las horas de clase presencial en el aula.
- **Proyecto educomunicativo para la alfabetización mediática + visualización de datos.** Proyecto que, mediante un trabajo de visualización de datos, contribuye a la alfabetización mediática en la sociedad contemporánea:

- pensamiento crítico, creatividad, innovación y solución de problemas, para después, como proyecto final, presentar una propuesta educomunicativa.
- **Los ODS como base para la creación de contenidos digitales multimedia a través del ABP y el trabajo colaborativo.** El proyecto parte del uso de conocimiento abierto como apoyo para la construcción del contenido digital multimedia, basando la estructura de trabajo en una combinación del modelo ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) y trabajo cooperativo. Con este esquema metodológico, y con la finalidad de orientar y dirigir la aplicación de los ODS seleccionados (11, 12 y 13) en la producción de contenidos que después sería objeto de evaluación, se puso a su disposición información y documentación bajo el modelo de conocimiento abierto alojado en la Plataforma “Classroom Ciberimaginario”.
<https://www.learn.ciberimaginario.es/course/view.php?id=9>
 - **Clase invertida y aprendizaje cooperativo sobre videojuegos.** El desarrollo de la actividad se fundamenta en la aplicación metodológica de la clase invertida y aprendizaje cooperativo, con un meta común que es la construcción de conocimiento colectivo sobre el objeto de estudio de la asignatura de Imagen Sintética y Videojuegos de 4º Curso del Grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad Rey Juan Carlos.
 - **Proyecto integral: Micromedio de comunicación digital.** El objetivo general de esta actividad conjunta es aplicar los conocimientos y competencias de las asignaturas a la elaboración, por parte del alumnado, de un proyecto de comunicación digital integral (planificación, producción, operación-publicación y difusión-promoción) de carácter profesional.
 - **Proyecto Metaverso.** Esta actividad consiste en el planteamiento de un proyecto audiovisual cuya temática y propósito decidirá cada grupo, y que será pensado para el metaverso. Esto requerirá, por lo tanto, el uso de tecnologías de la información y la comunicación que se adapten a este nuevo medio (VR, AR, etcétera). No es necesaria la ejecución del proyecto, sólo su planteamiento, ya que esto requeriría de medios no disponibles por el momento.
 - **Ejercicio de descodificación de lenguaje gráfico a lenguaje verbal "De la información visual a la palabra" (tarea en video).** Los alumnos del Grupo E de Información Periodística Especializada, en Cuarto de Periodismo, deben llevar a cabo este ejercicio como última tarea de la asignatura. Su trabajo consiste en relatar en dos minutos el contenido de un gráfico con cifras acerca de la inversión empresarial en inteligencia artificial durante los últimos años. El temario de la asignatura incluye capítulos donde se aborda específicamente la visualización de datos y la inteligencia artificial.

<https://cvmdp.ucm.es/moodle/mod/assign/view.php?id=2421158&action=grading>

g

El video correspondiente a esta captura ha sido enviado al CV por la modalidad en línea y está disponible en este enlace:

<https://cvmdp.ucm.es/moodle/mod/assign/view.php?id=2421158&action=grading>

g

6. Anexos

6.1. Los hilos de Twitter: reto y práctica más allá del aula

Un hilo de Twitter es una serie de tuits concatenados que se utilizan para contar una historia o desarrollar un tema en particular. Cada tuit se enlaza con el siguiente, permitiendo a los usuarios publicar pensamientos más largos o más complejos de lo que permiten los 280 caracteres que permite la aplicación con un solo tuit. Según Baym (2018), los hilos de Twitter son útiles para "romper la limitación de 280 caracteres de un solo tuit y permitir a los usuarios desarrollar ideas más largas o complejas". Además, los hilos permiten a los usuarios "enlazar y contextualizar sus propios tweets anteriores, lo que facilita la navegación de los lectores a través de una discusión en línea".

Los hilos también son una forma efectiva de contar una historia o desarrollar un argumento, ya que permiten a los usuarios "organizar su contenido en segmentos más pequeños, para que los lectores puedan seguir mejor el flujo de la discusión" (boyd, 2018). Además, los hilos pueden ser utilizados por los usuarios para "agregar comentarios adicionales a una publicación existente, añadir información adicional, o responder a preguntas específicas que surgen en los comentarios" (Perrin, 2019).

Con estas premisas, se ha querido incitar a los alumnos de la asignatura "Tecnologías de la Información Impresa" a que usaran esta forma de comunicación (que usarán en su vida profesional y personal con gran probabilidad) para resumir y/o contar una tarea o "reto" que el profesor les ha puesto al final de cada sesión y que han debido realizar fuera de las horas de clase presencial en el aula.

Objetivos

- Utilizar el lenguaje de los hilos de Twitter para explicar el contenido de una tarea de la asignatura
- Elaborar un discurso narrativo a través del lenguaje de las redes sociales
- Trabajar la concreción comunicativa al resumir un proceso de trabajo
- Usar las capacidades comunicacionales de una red social para dar a conocer los resultados

Desarrollo de la dinámica

Los alumnos/as se han dividido al principio de la clase en grupos de tres o cuatro personas que han dado como resultado la creación de 19 equipos de trabajo. Estos equipos han debido realizar diferentes prácticas a lo largo de las sesiones que han sido "descubiertas" al final de cada una de ellas. A modo de "reto" o de "tarea" se han ido describiendo qué debían hacer en las horas siguientes al final de la clase,

dándoles de plazo hasta las 12:00 de la noche para realizarla y para elaborar un hilo de Twitter que describiera su desarrollo en, al menos, diez tuits. Además, se exigía que estos hilos incluyeran fotos, vídeos, memes o cualquier otro tipo de apoyo multimedia al discurso textual y que, además, se subieran capturas del resultado final al campus virtual (para que quedara constancia en un entorno oficial de la Universidad). Para facilitar el fácil acceso a los hilos, se ha pedido que todos los grupos incluyan la etiqueta #UCMtecnologia

Resultados

En total se han elaborado nueve prácticas con sus hilos de Twitter correspondientes que puntúan un 10% de la nota final de la asignatura. La calificación de los mismos ha tenido en cuenta la adecuación a las normas mínimas exigidas y, además, ha valorado el correcto uso de los elementos narrativos de toda índole, la concreción de la descripción de la práctica. Así, la gran mayoría de los hilos y los grupos han obtenido notas muy altas ya que los alumnos/as están acostumbrados al tipo de lenguaje que se les pedía usar y dominan de por sí todas las facetas y herramientas de las redes sociales.

Conclusiones

Se ha potenciado que los alumnos/as usen el lenguaje de los hilos de Twitter para explicar el contenido de sus trabajos de clase. En connivencia con las presentaciones que han de hacer de otros trabajos en el aula, los hilos les ha servido para resumir y condensar las ideas más importantes de las prácticas que han tenido que hacer al finalizar cada sesión. Igualmente se ha elaborado por parte de los grupos de clase un discurso narrativo a través de herramientas multimedia que se encontrarán en su práctica profesional en el futuro.

También se han trabajado las destrezas narrativas que resumen el desarrollo de una actividad o tarea usando la concreción temporal por medio de herramientas textuales. Por último, los alumnos/as han usado las capacidades comunicacionales de una red social para dar a conocer los resultados, utilizando herramientas y lenguajes que los son habituales en su día a día.

Se ha visto que ha sido muy habitual el uso de la ironía y del humor en las narraciones y discursos de los trabajos, ya que es muy habitual en los hilos de Twitter, y con el fin de crear cercanía y afinidad con la audiencia, utilizar estos recursos lingüísticos.

Galería de imágenes

Twitter navigation sidebar:


- Inicio
- Explorar
- Notificaciones
- Mensajes
- Guardados
- Twitter Blue
- Organizaciones v...
- Perfil
- Más opciones

Twitter button: **Twitrear**

Hilo

TecnologíasUCM @UcmTecnologías

Artemaniacos, estamos de vuelta. Hoy vamos a realizar una litografía casera y para ello, necesitaremos lo siguiente #UCMtecnologia


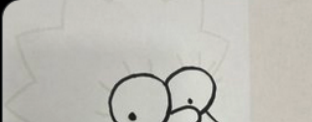


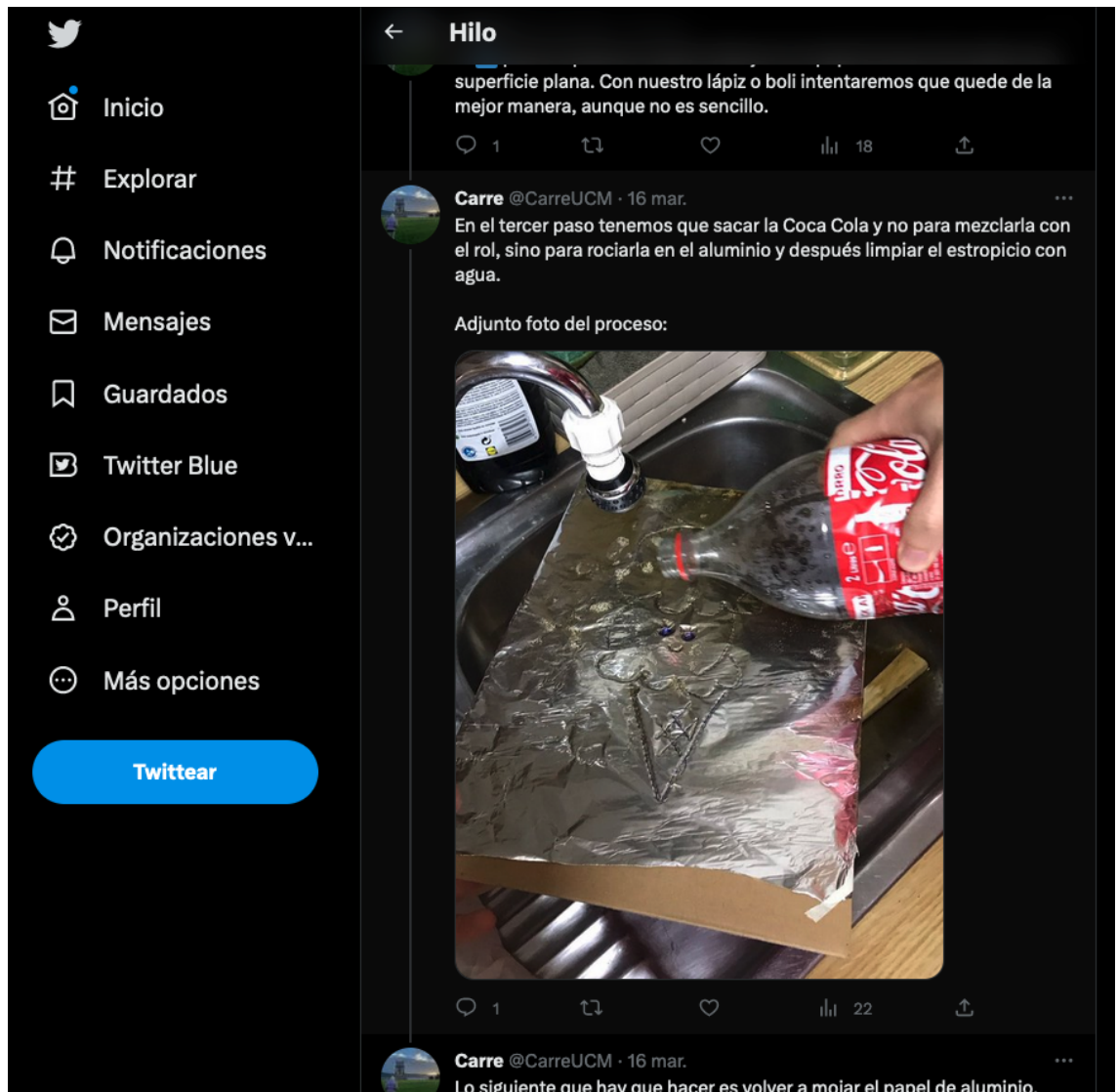
11:09 p. m. · 16 mar. 2023 · 15 Reproducciones

Interactions: Reply, Retweet, Like, Bookmark, Share

Reply by **Twittea tu respuesta** **Responder**

TecnologíasUCM @UcmTecnologías · 16 mar.
Primer paso: calcar los dibujos que vamos a utilizar. A continuación, forraremos cartón con papel de aluminio.





6.2. Proyecto educomunicativo para la alfabetización mediática + visualización de datos.

El objetivo del trabajo se centra en un proyecto que, mediante un trabajo de visualización de datos, se contribuya a la alfabetización mediática en la sociedad contemporánea: pensamiento crítico, creatividad, innovación y solución de problemas, para después, como proyecto final, presentar una propuesta educomunicativa. 3.

Objetivos

- Desarrollar contenidos de alfabetización mediática y educomunicación mediante visualización de datos.
- Capacitar al alumno para el manejo de datos como contenido informativo en la sociedad digital: búsqueda de datos, capacitación para el uso de base de datos y el tratamiento de datos, para el cruce y tratamiento de datos.

- Capacitar al alumno para el uso de software de visualización de datos, con generación de narrativas de cruce de datos.
- Comunicación de visualización de datos mediante metáforas visuales y storytelling.

Desarrollo de la dinámica

El proyecto se desarrolla en diferentes fases:

1. Elección del tema (Justificación. Máximo un folio).
2. Fase de investigación (consulta de fuentes, toma de datos, etc.). Se partirá de un estudio de caso, sobre el que se extraerán datos y se visualizarán dichos datos para evidenciar la problemática. (entre 3 y 5 folios)
3. Propuesta del formato (justificación. Máximo un folio).
4. Ideación, diseño y prototipo.
5. Presentación y defensa. Entrega de memoria (se presentará con un cartel a modo de metáfora visual de la problemática educacional y un teaser del proyecto con una duración máxima de un minuto).

El proyecto educacional se podrá presentar en el formato a elegir por el grupo: TV/pantallas (programa o serie piloto, documental (entre 7 y 10 minutos de duración), etc.), radio, prensa, plataformas digitales, espacio web, juegos online, programa de talleres (medialab), prototipo videojuego, app, etc.

Resultados

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 nos permite profundizar en dichas problemáticas que si no fuera por la aplicación de la visualización de datos no se podría llegar a esa mirada en detalle.

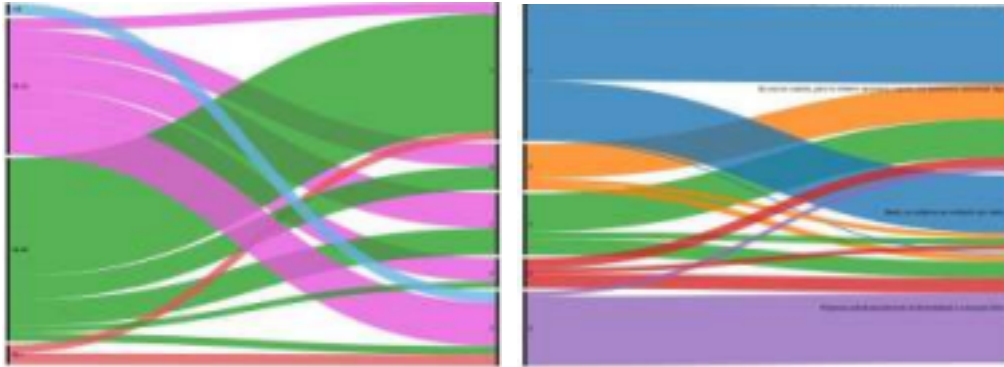
Conclusiones

El alumno/a se enfrenta al uso y manejo de las bases de datos, a la familiarización de los software de datos, a su cruce y mirada valorativa y las narrativas comunicativas de los mismos mediante las metáforas visuales y los storytelling, haciendo una propuesta de educación.

Muestra de trabajo

Muestra de trabajo de visualización de datos en relación al impacto del uso del móvil en nuestras relaciones interpersonales.

Aquí se muestra una de las visualizaciones.



Visualización por edad, género en cuanto el papel y uso del móvil en las relaciones interpersonales

La metáfora visual sustenta muy bien el concepto de la campaña, que es en lo que este grupo materializó su propuesta educomunicativa, creando su propia empresa (el logo rojo).



Vídeo de la campaña. Una muy buena narrativa, conectada perfectamente con el concepto de campaña.



6.3. *Los ODS como base para la creación de contenidos digitales multimedia a través del ABP y el trabajo colaborativo.*

La producción de contenidos digitales multimedia es uno de los objetivos fundamentales de la asignatura “Diseño y Creación Multimedia”, impartida en el Grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad Rey Juan Carlos. Dicha creación debe partir siempre de una planificación previa que garantiza tanto su adecuada estructura y ajuste a los principios básico del diseño centrado en el usuario, como el cumplimiento de unos criterios mínimos de multimedialidad, accesibilidad, portabilidad, o interactividad. De forma habitual, la producción de contenidos realizada se integra dentro de un desarrollo web, que generan, gestionan y configura el alumnado. Uno de los problemas habituales a la hora de planificar los contenidos, es tomar la decisión de cuál será la temática para elegir por el grupo de trabajo (ABP). A lo largo de varios años se han probado distintas fórmulas o maneras de enfocar dicha elección, oscilando entre la elección libre, dirigida, u orientada a determinado tipo de temáticas. Hasta el momento no se había conseguido que ninguno de los métodos fuera realmente atractivo para el alumnado, sin embargo, la propuesta de orientar la creación de contenido a los Objetivos de Desarrollo Sostenible ha resultado, no solo atractiva para los estudiantes, sino que ha conseguido optimizar de forma amplia los resultados.

Objetivos

Los objetivos fundamentales de la acción de innovación han sido dos. En primer lugar, lograr una aplicación transversal y efectiva de los Objetivos de Desarrollo Sostenible 11, 12 y 13 en el desarrollo de la asignatura, buscando despertar en los estudiantes el interés por su conocimiento y puesta en marcha. En segundo lugar, se ha tratado de

conseguir que el eje temático fuese lo suficiente motivador para impulsar la creación de contenido digital, con un interés muy especial en implicar a los estudiantes en su desarrollo, de forma que el resultado, no solo estuviese más optimizado, sino que dispusiese de un importante nivel de personalización. Finalmente, se ha planteado también como objetivo la mejora de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y Trabajo Colaborativo, habituales en esta dinámica, puesto que en sus últimas aplicaciones se había detectado cierta complejidad a la hora de construir contenido de forma conjunta y a través de un proyecto único.

ELECCIÓN DE TEMA PROYECTO COLECTIVO - ODS DISEÑO Y CREACIÓN MULTIMEDIA

PLANTILLA

Completar sintéticamente la siguiente información sobre vuestro proyecto colectivo:

1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA IDEA

1.1. Título

<<Síntesis de la idea del proyecto en una frase o en un párrafo. Este título dará nombre al proyecto colectivo.>>

1.2. ODS y Meta

<<Indicar el ODS sobre el que trabajéis y la meta que queréis alcanzar con vuestro proyecto de relato interactivo. >>

2. TARGET

2.1. Objetivo general

<<Síntesis del principal objetivo que persigue el proyecto en una frase o en un párrafo. >>

2.2. Usuarios potenciales

<<Indicar en una frase a qué segmento(s) de público-objetivo se dirigirá principalmente el proyecto.>>

Captura de “Plantilla para elección de Tema del Proyecto Colectivo relacionado con los ODS”

Desarrollo de la dinámica

El método parte del uso de conocimiento abierto como apoyo para la construcción del contenido digital multimedia, basando la estructura de trabajo en una combinación del modelo ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) y trabajo cooperativo. Con este esquema metodológico, y con la finalidad de orientar y dirigir la aplicación de los ODS seleccionados (11, 12 y 13) en la producción de contenidos que después sería objeto de evaluación, se puso a su disposición información y documentación bajo el modelo de conocimiento abierto alojado en la Plataforma “Classroom Ciberimaginario”.



Accede a "Classroom Ciberimaginario"

En Classroom Ciberimaginario dispones de información en abierto sobre la temática general del PROYECTO COLECTIVO de la asignatura (005 11-12-13). Puedes acceder siempre que quieras a los contenidos, desde el Aula Virtual, o desde la propia plataforma "Classroom Ciberimaginario", en la dirección <http://www.learn.ciberimaginario.es>.

Durante el curso iremos incorporando a "Classroom Ciberimaginario" contenidos e información que sean de interés para el desarrollo de nuestro Proyecto Colectivo.

Captura de pantalla del Aula Virtual de la Universidad Rey Juan Carlos

El uso de esta plataforma respondió también a la intención de trasladar a los estudiantes la importancia del contenido en abierto y su utilidad en el ámbito educativo, tratando de que entendiesen también los aspectos positivos de generar por su parte contenido con estas características.

En líneas generales, la aceptación de la propuesta despertó gran interés, y a lo largo de dos sesiones, los estudiantes investigaron las posibilidades de integración de los ODS en el contenido a desarrollar, llevando a cabo una labor previa de benchmarking en la que compararon webs que pudiesen servirles de guía e inspiración para el desarrollo de sus propios sites.

Por otra parte, el proceso de planificación necesario para la elaboración del contenido digital partió ya inicialmente del objetivo claro de centrar la temática en torno a los ODS y a un público objetivo muy específico, lo que permitió que la construcción de sus propuestas tuviese desde un primer momento una destacada solidez desde el punto de vista del diseño centrado en el usuario.

▼ Diseño y Creación Multimedia

DISEÑO Y CREACIÓN MULTIMEDIA


- Titulación: Doble Grado en Comunicación Audiovisual y Periodismo (Campus de Vicálvaro)
- Metodología: Aprendizaje basado en proyectos (ABP) e incorporación de técnicas de Clase Invertida
- Docente: María del Carmen Gálvez de la Cuesta


Proyecto Colectivo - Guía, Contenidos y Materiales

Relato Digital Interactivo - Objetivos de Desarrollo Sostenible




Contenido y METAS -ODS


 [Agenda 2030 - ODS](#)

 [Metas-ODS11](#)

 [Metas-ODS12](#)

 [Metas-ODS13](#)

Guías y Plantillas

 [GUÍA Plantilla tema proyecto colectivo](#)

Captura Plataforma de conocimiento abierto "Classroom Ciberimaginario"

Resultados

El importante esfuerzo realizado por definir el ODS y la meta en la que se centraría la producción del contenido ha permitido que los resultados finales de los proyectos llevados a cabo han presentado un alto nivel de optimización, obteniéndose un conjunto de proyectos publicados y enfocados en las líneas sugeridas. A su vez ha podido observarse un elevado grado de satisfacción profesional y personal por parte del alumnado.

La aplicación de los ODS como base para la creación del contenido, ha generado, por otra parte, importantes sinergias entre los estudiantes, que han construido el contenido

no solo con esta perspectiva, sino también con la que ofrece el uso de conocimiento abierto en la propuesta.

Por otro lado, se ha realizado una encuesta entre los estudiantes para determinar si el trabajo con los ODS les ha resultado satisfactorio y si ha cambiado su percepción y motivación a la hora de efectuar el proyecto. Este breve cuestionario ha permitido conocer que, efectivamente, los ODS se han convertido en tu tema prioritario para los estudiantes, y su aplicación como elemento transversal, ayuda a su puesta en valor y a su clara integración como línea preferente de trabajo.

Conclusiones

En líneas generales, la producción de contenidos digitales realizada ha mostrado claramente la importancia de integrar los ODS como elemento diferencial en el proceso de evaluación. Ha permitido identificar la especial motivación y satisfacción que el trabajo dedicado a la acción por el clima, la sostenibilidad y el consumo responsable produce en los estudiantes, promoviendo y aumentando su responsabilidad como futuros ciudadanos comprometidos.

Por otra parte, ha mejorado sustancialmente la aplicación de las metodologías habituales en la producción de contenidos de la asignatura (ABP y Trabajo colaborativo), logrando una actualización de sus dinámicas, obteniendo mejores sinergias entre los participantes y despertando en ellos un interés mayor por trabajar en común con sus iguales. ç

Enlaces del trabajo

<https://www.learn.ciberimaginario.es/course/view.php?id=9>

6.4. Clase invertida y aprendizaje cooperativo sobre videojuegos

El desarrollo de la actividad se fundamenta en la aplicación metodológica de la clase invertida y aprendizaje cooperativo, con un meta común que es la construcción de conocimiento colectivo sobre el objeto de estudio de la asignatura de Imagen Sintética y Videojuegos de 4º Curso del Grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad Rey Juan Carlos.

Objetivos

El principal objetivo de la actividad es que los estudiantes adquieran un rol activo en el desarrollo de la asignatura, tanto en la elaboración de contenidos, la dinamización de las sesiones, como en el proceso de evaluación. Para ello se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Investigar sobre el objeto de estudio de la asignatura a partir del trabajo previo con los materiales facilitados por el profesorado.
- Generar y compartir nuevos contenidos sobre videojuegos de manera colaborativa y cooperativa.
- Liderar una dinámica sobre una temática específica de la asignatura, comunicando eficazmente al grupo los hallazgos encontrados, resolviendo dudas y planteando cuestiones al grupo.

Desarrollo de la dinámica


En la sesión de presentación de la asignatura, se habilita una actividad para crear grupos de clase en Aula Virtual (URJC). Los grupos pueden estar compuestos por un mínimo de 3 y un máximo de 4 integrantes:



Captura de pantalla del Aula Virtual de la Universidad Rey Juan Carlos

Constituidos los grupos de trabajo, se distribuyen las dinámicas en función del temario de la asignatura, generando un cronograma de sesiones provisional y adaptable a posibles incidencias en el transcurso del cuatrimestre.


En función del tema asignado, las lecturas y materiales proporcionados, el grupo elige un tema específico sobre el que tendrá que investigar aportando un enfoque original y contrastado.



[Marcar como fecha](#)

Lecturas tema 4

Realidad Virtual


Realidad Virtual (HMD) e Interacción desde la Perspectiva de la Construcción Narrativa y la Comunicación

[Marcar como fecha](#)


Informe Radiografía de la Realidad Virtual, Aumentada y Mixta en España 2018

[Marcar como fecha](#)

The XR Date: Informe XR



Detalle contenidos Realidad Virtual. Captura de pantalla del Aula Virtual de la Universidad Rey Juan Carlos

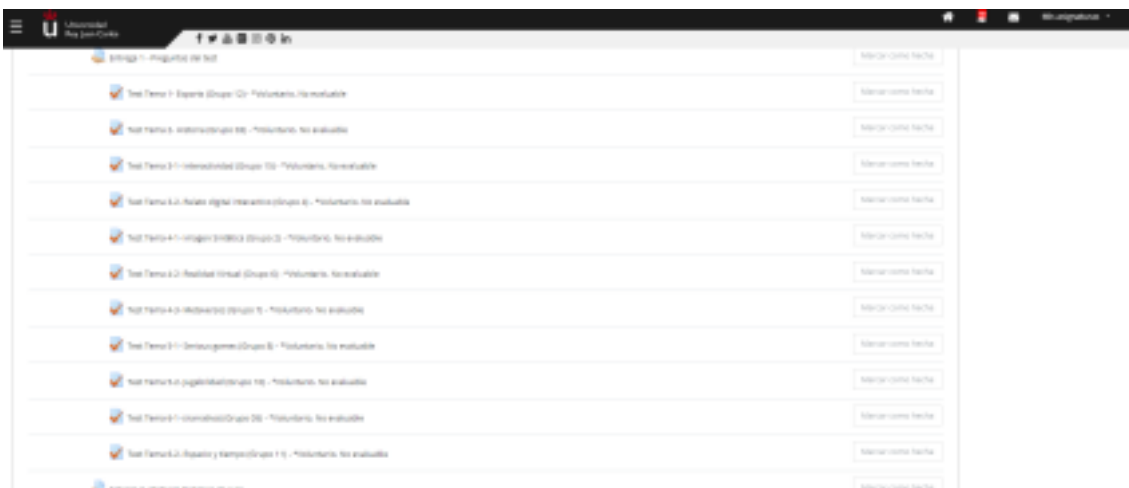
El día previo a la sesión asignada, el grupo responsable de la dinámica debe realizar la entrega de 5 preguntas tipo test de respuesta única. Cada pregunta tendrá 4 opciones y solo una correcta.

La actividad se desarrolla semanalmente, con una duración aproximada de 45 minutos. En los 15 minutos iniciales de la actividad, el profesor/a realiza una introducción general. A continuación, el grupo responsable de la dinámica presenta sus hallazgos al grupo durante 15-20 minutos aproximadamente. A continuación, el grupo responsable propicia el debate. El resto de los/las estudiantes realizan consultas y comentarios al grupo responsable sobre los materiales del tema, punto de arranque de las dinámicas, y sobre cuestiones relacionadas con el enfoque particular de cada grupo.

Tras la dinámica, los/las estudiantes pueden evaluar su aprendizaje con la realización de los test voluntarios.

Se habilita una tarea en Aula Virtual para la entrega de material elaborado por los grupos para la dinámica de aula, según cronograma de la asignatura. Deben indicar todas las fuentes utilizadas para la sesión.

Tras cada dinámica se habilita en Aula Virtual una prueba tipo test de carácter voluntario no ponderable. Los estudiantes disponen de 2 intentos.



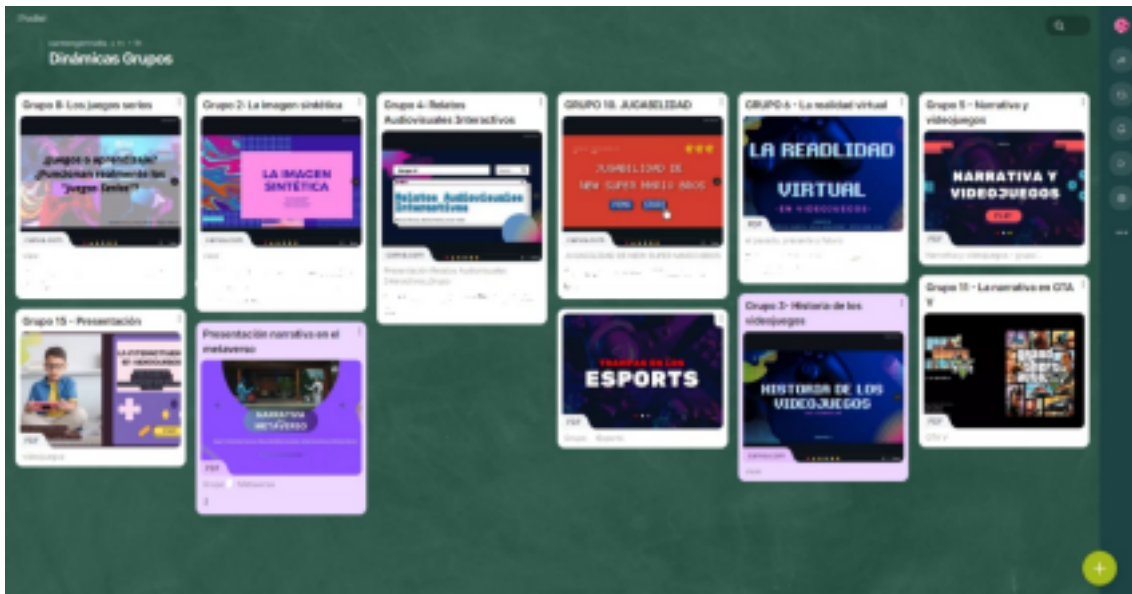
Captura de pantalla del Aula Virtual de la Universidad Rey Juan Carlos



Captura de pantalla del Aula Virtual de la Universidad Rey Juan Carlos

En la sesión de presentación de la asignatura se informa a los estudiantes de que la prueba objetiva evaluable (en convocatoria ordinaria) contendrá 1 pregunta elaborada por cada uno de los grupos participantes.

Se habilita un Padlet (<https://padlet.com/>) incrustado en Aula Virtual para que los grupos puedan compartir el material de sus dinámicas con el resto de los grupos.

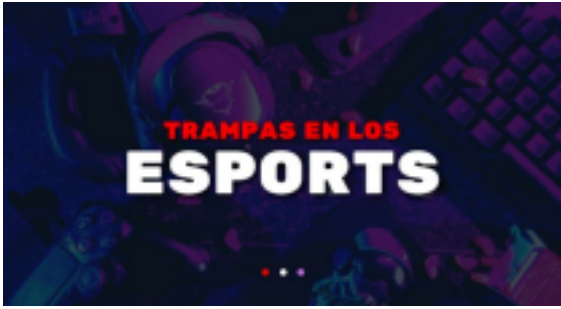


Captura de pantalla del contenido del Padlet generado por los estudiantes

Resultados

Se presentaron 11 dinámicas grupales:

1. Trampas en los esports
2. Historia de los videojuegos: Las consolas
3. ¿Juegos o aprendizaje? ¿Funcionan realmente los juegos serios?
4. La imagen sintética
5. La realidad virtual en videojuegos
6. Relatos audiovisuales interactivos
7. Jugabilidad de New Super Mario Bros
8. La interactividad en los videojuegos
9. Narrativa en el metaverso
10. La narrativa en GTA V
11. Narrativa y videojuegos



Capturas del material generado por los estudiantes para la dinámica

Conclusiones

- La aplicación de la clase invertida ha requerido la elaboración previa de materiales, selección de documentos y prácticas que guíen a los alumnos en su proceso de aprendizaje. Esto ha permitido que, durante el desarrollo de las sesiones presenciales, se haya podido destinar más tiempo al desarrollo de las dinámicas en las que los grupos responsables adquieren el liderazgo, fomentando el trabajo colaborativo y la gestión del tiempo.
- Los estudiantes se convierten en coautores del curso, no solo de los materiales de estudio, también en el proceso de evaluación.
- El profesorado asume un rol de guía del proceso de aprendizaje activo de los estudiantes.
- La posibilidad de realizar test voluntarios ha permitido reforzar el aprendizaje y mejorar los resultados de la prueba objetiva evaluable.
- Los estudiantes han mostrado satisfacción por el trabajo desarrollado por sus pares.
- La libertad en la elección del enfoque final de las temáticas de las dinámicas, aunque guidas por los contenidos de la guía docente y los materiales previamente elaborados, ha favorecido una mayor implicación de los estudiantes.

- Se ha producido una mejora en la satisfacción de los estudiantes con el desarrollo de las clases de teoría de la asignatura.

6.5. Proyecto integral: Micromedio de comunicación digital

Descripción

La actividad conecta los proyectos clave de dos asignaturas distintas del Máster Oficial en Periodismo Multimedia Profesional. Para la asignatura “Información Audiovisual y Multimedia” (impartida por el profesor David Varona Aramburu) se diseña, produce y publica un micromedio de comunicación digital. Para la asignatura “Periodismo de Fuente. Comunicación Corporativa Multimedia”(impartida por el profesor Sergio Álvarez García) se elabora un Especial Periodístico de Marca mediante el que se da a conocer y se promociona el micromedio de comunicación digital.

Objetivos

El objetivo general de esta actividad conjunta es aplicar los conocimientos y competencias de las asignaturas a la elaboración, por parte del alumnado, de un proyecto de comunicación digital integral (planificación, producción, operación-publicación y difusión-promoción) de carácter profesional.

Los objetivos específicos son los siguientes:

- Idear, planificar y ejecutar proyectos informativos audiovisuales y multimedia.
- Realizar la estructuración espacial y temporal de los distintos elementos expresivos tanto lineal como interactivamente.
- Comprender las bases arquitectónicas y tecnológicas del ámbito multimedia.
- Saber elaborar una misma información en distintos medios y plataformas.
- Saber estructurar diversas informaciones audiovisuales en un entorno interactivo y navegable.
- Distinguir los procesos de convergencia de lenguajes entre medios y plataformas.
- Diseñar un proyecto periodístico multimedia/transmedia profesional. • Entrenar las competencias básicas de la selección de la información para la elaboración de productos de periodismo de fuente.
- Aplicar los conocimientos sobre periodismo de marca abordados en clase al diseño estratégico de contenidos sobre proyectos profesionales.
- Realizar una producción periodística digital e interactiva propia del periodismo de marca.
- Dar presencia en un formato profesional multimedia de periodismo de fuente a las estrategias, ideas-fuerza y mensajes-clave principales de la comunicación de la marca personal profesional.

Desarrollo de la dinámica

Fase 0. Planteamiento del proyecto integral.

Junto con la guía y la presentación de cada asignatura, se informa al alumnado de las características del proyecto conjunto y de las orientaciones para el desarrollo de las actividades incluidas.

Fase 1. Planificación y diseño.

Cada estudiante selecciona el tema informativo único y vertical del micromedio de comunicación digital que va a desarrollar, y aborda el diseño estratégico y la planificación de recursos y herramientas necesarios para todas las fases posteriores del proyecto: producción, publicación operación y difusión-promoción.

Fase 2. Producción y publicación del micromedio.

El alumnado de la asignatura “Información Audiovisual y Multimedia” entrega el trabajo final (micromedio) consistente en un conjunto de productos y contenidos de comunicación digital en torno al tema informativo elegido, con al menos los siguientes elementos, que han de publicarse en Internet:

1. Un soporte principal (web, aplicación u otro formato de repositorio)
2. Estudio e implementación del SEO.
3. Contenido de vídeo interactivo
4. Contenido en audio
5. Inclusión de narrativas de y en redes sociales.

Fase 3. Producción y publicación del contenido de marca.

Coincidiendo con la fase de producción y publicación del micromedio de comunicación digital, el alumnado de la asignatura “Periodismo de Fuente. Comunicación Corporativa Multimedia” entrega el trabajo final (Especial Periodístico de Marca), consistente en un conjunto de productos y contenidos digitales con formato periodístico, encaminados a la difusión y promoción del micromedio de comunicación elaborado para la asignatura “Información Audiovisual y Multimedia”, con al menos los siguientes contenidos, que han de publicarse en Internet elegido, con al menos los siguientes elementos, que han de publicarse en Internet:

1. Un contenedor web para distribuir y organizar las piezas de las que constará el especial.
2. Al menos tres piezas de periodismo de marca o marketing de contenidos, orientados a potenciar los atributos característicos y los valores diferenciales del micromedio de comunicación, y relacionados con los valores de la marca personal propia.

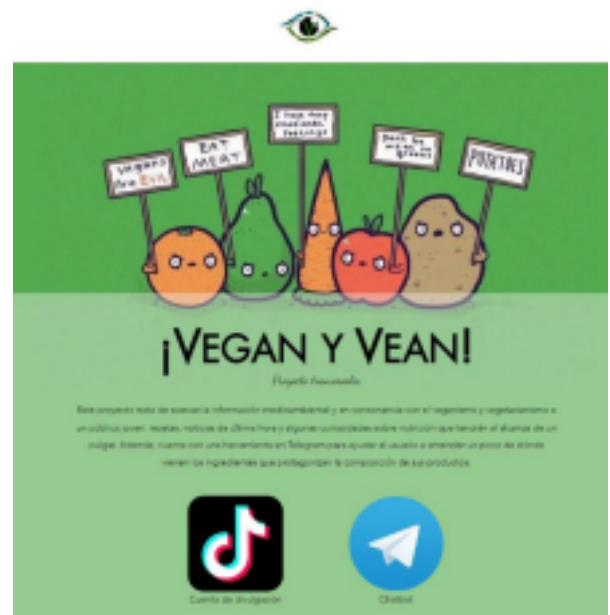
3. Campaña de contenidos (post, story, tuit, short, etc.) promocionales del micrositio en redes sociales.

Resultados

- Cada estudiante produce un Micromedio de comunicación digital especializado en información sobre un tema. Como producto de calidad profesional, puesto a disposición pública a través de Internet, puede ser explotado por el alumnado según sus intereses y expectativas laborales



Portadas de micromedio y Especial Periodístico de Marca de Jorge Rodríguez (arriba) y Jesús Montanero (derecha)



Cada microsite cuenta con material promocional de carácter profesional, para darlo a conocer y ponerlo en valor de cara a su explotación directa o a la búsqueda de apoyos para su desarrollo.



Artículo del blog (marketing de contenidos) de Alicia Sardiña (arriba) e Infografía editorial para apoyar la difusión del micromedio Somos Migrantes, de Eduardo Oyana (derecha)





Fotograma del vídeo promocional para redes sociales del micromedio *Buzzer Beater NBA*, de Sergio Gutiérrez Artano

Cada microsite cuenta con material promocional de carácter profesional, para darlo a conocer y ponerlo en valor de cara a su explotación directa o a la búsqueda de apoyos para su desarrollo.

Conclusiones

Esta actividad destaca por dar cobertura a objetivos formativos y profesionales, claves para el proyecto Newshub:

- Aprendizaje activo, significativo y motivado. A través de la aplicación de la metodología de aprendizaje basado en proyectos; de la flexibilidad del alumnado para elegir el tema y las características finales de su trabajo; y del carácter profesional de los métodos, el entorno y los recursos (accesibles y adaptados) integrados en la actividad.
- Utilidad de los productos resultantes para la empleabilidad y el emprendimiento. El planteamiento de las distintas actividades, siempre en relación con el interés particular de cada estudiante y con sus valores de marca personal y profesional, hace que sus resultados puedan utilizarse, bien directamente (como medio de comunicación dado a conocer a través de material promocional); bien como producto piloto o proyecto para su presentación a potenciales inversores o colaboradores; o bien como muestra de prestigio y competencia integrado en el portfolio.
- Colaboración entre docentes y asignaturas. Factor fundamental para multiplicar el valor de los beneficios de las actividades por separado, ya que el proyecto puede ser integral (abarcando las fases posteriores a su producción y ampliando las competencias que se trabajan en cada etapa); el alumnado

cuenta con más tiempo de trabajo para dedicar a un proyecto propio, que estratégicamente está sostenido en valores de marca personal; y el producto resultante puede ser más completo y tener un carácter y aspecto más acabados.

6.6. Proyecto Metaverso

Esta actividad consiste en el planteamiento de un proyecto audiovisual cuya temática y propósito decidirá cada grupo, y que será pensado para el metaverso. Esto requerirá, por lo tanto, el uso de tecnologías de la información y la comunicación que se adapten a este nuevo medio (VR, AR, etcétera). No es necesaria la ejecución del proyecto, sólo su planteamiento, ya que esto requeriría de medios no disponibles por el momento.

El contenido que se va a plantear en este proyecto tendrá que ver, preferiblemente, con la información periodística. No obstante, está abierto a cualquier otro tipo de comunicación que los estudiantes quieran plantear.

Para desarrollar esta actividad, los proyectos deben contar con los siguientes puntos:

- A. Descripción del proyecto: definición de la propuesta describiéndola de la forma más detallada posible.
- B. Breve estudio de mercado: Breve análisis de otros proyectos similares a lo que se plantea, si es que existe alguno actualmente.
- C. Análisis DAFO del proyecto: debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades que los alumnos consideran que tienen sus propuestas.
- D. Definición del público objetivo: justificación del núcleo de población al que se dirigirá el proyecto.
- E. Tecnologías de las que hará uso el proyecto: Descripción de los medios que necesitaría el proyecto para salir adelante (tecnológicos y de distribución).

Objetivos

- El objetivo principal de este trabajo es recapacitar y pensar acerca de cómo puede ser la información del futuro (y no tan futuro), y cuáles son las mejores formas de llegar a un nuevo tipo de consumidor.
- Investigar nuevas tecnologías que pueden servir para transmitir información.
- Fomentar la actitud crítica y analítica del estudiante.

Desarrollo de la dinámica

Esta actividad se desarrolla en grupos de cinco personas, durante seis sesiones de clase, más dos clases de exposición de los trabajos. En cada una de las sesiones los

grupos se reúnen y comienzan a desarrollar el proyecto. Esto se hace, por supuesto, bajo la supervisión y tutorización del profesor.

Con este trabajo se pretende que el conocimiento de medios como el metaverso surja de la investigación propia de los estudiantes. En una sesión teórica previa se indican algunas claves, pero se dejan muchas cuestiones en el aire, precisamente, para fomentar la curiosidad de los alumnos. Mientras realizan su trabajo, como es lógico teniendo en cuenta que se trata de algo muy novedoso, surgen muchas dudas acerca de las posibilidades del metaverso. El profesor, en este caso, tiene la labor de guiar, pero siempre dejando que la decisión última la tome cada grupo. Así se pretende conseguir que tengan que aplicar la teoría vista hasta entonces de una forma creativa y original.

Resultados

En total se han desarrollado trece proyectos, den entre los que cabe destacar los cinco siguientes:

1. METAINFO: este proyecto tiene como objetivo mostrar las noticias más destacadas que ocurran en el metaverso. El usuario, además, tendrá la capacidad de moverse por el espacio del suceso acompañado por un avatar con inteligencia artificial que hará las veces de periodista, y que le responderá de manera personalizada, dando la información del suceso.
2. VR WISH: este trabajo destaca por su objetivo final. Se trata de un proyecto cuya idea es ofrecer a niños de entre 3 y 17 años, que estén hospitalizados, la oportunidad de vivir experiencias inmersivas en entornos virtuales que por su situación no pueden disfrutar con normalidad.
3. DELFOS: el metaverso traerá consigo una nueva forma de explorar Internet, nuevas formas de preguntar y, por ende, nuevas formas de dar la respuesta que buscan los usuarios. Es por ello por lo que traemos una nueva forma de aprender. Esta vez, viviéndolo. Delfos actuará como el oráculo del siglo XXI, menos mítico pero igual de todopoderoso. Será el portal desde el cuál los usuarios podrán consultar cualquier tipo de cuestión: “¿Qué es un higo?”, “Segunda Guerra Mundial”, “Amor” y así hasta el infinito. Pero en vez de leer, escuchar o simplemente ver un vídeo 2D de la respuesta, el usuario podrá interactuar y aprender frente a frente, de primera mano.
4. METAJOURNAL: este proyecto nace de la idea de crear un medio de comunicación exclusivamente en el metaverso, nutriéndose de reportajes semanales de diferentes temáticas. Información en el lugar de la acción, pero sin moverse casa, donde los usuarios podrán desplazarse libremente y disfrutar de este mundo de una forma interactiva y sensorial obteniendo un

valor diferente que lo diferencie del periodismo del mundo real: acceso directo a las localizaciones donde tiene lugar la narración del reportaje (mediante tecnología Lidar).

5. INVERSO: este proyecto está pensado como contenido educativo para estudiantes de periodismo. Propone introducir a los estudiantes en diferentes escenarios históricos recreados virtualmente, donde tendrán lugar una serie de sucesos. De esta manera, cada usuario se convertirá, por ejemplo, en un corresponsal en zona de conflicto, buscando la noticia y metiéndose en la piel de un verdadero periodista.

Conclusiones

Después de concluir la actividad y recibir la retroalimentación de los estudiantes, los resultados son realmente alentadores. Uno de los objetivos era ir más allá de las típicas clases magistrales del profesor, buscando que los estudiantes llegaran a sus propias conclusiones y descubrieran por sí mismos cómo ha evolucionado la información a lo largo del tiempo y de los medios. La propuesta de crear contenido para el posible metaverso fue muy bien recibida por los estudiantes, aunque al principio se sentían un poco perdidos y no veían la relevancia de la práctica, ya que no suelen abordar ese tipo de temas durante su carrera. Sin embargo, a medida que se les explicaba y comenzaban a trabajar en ello, se fueron soltando y ganando confianza, lo que dio lugar a trabajos realmente interesantes y originales.

Los resultados obtenidos son muy gratificantes y los propios estudiantes se sienten orgullosos de su trabajo. Se dieron cuenta de que son capaces de llevar a cabo tareas que nunca se habían planteado y comprendieron por sí mismos que los medios de comunicación, especialmente el periodismo, pueden ir más allá de lo que inicialmente pensaban. De esta forma, sus mentes se abrieron a nuevas posibilidades.

7.7. Ejercicio de descodificación de lenguaje gráfico a lenguaje verbal "De la información visual a la palabra" (tarea en video).

Los alumnos del Grupo E de Información Periodística Especializada, en Cuarto de Periodismo, deben llevar a cabo este ejercicio como última tarea de la asignatura. Su trabajo consiste en relatar en dos minutos el contenido de un gráfico con cifras acerca de la inversión empresarial en inteligencia artificial durante los últimos años. El temario de la asignatura incluye capítulos donde se aborda específicamente la visualización de datos y la inteligencia artificial.

Igualmente, a lo largo del curso se ha recurrido a datos expresados cuantitativamente y en gráficos comprensibles con el objetivo de potenciar el trabajo de descodificación: en ocasiones se ha propuesto a estudiantes subir a la tarima para tratar de extraer leads basados en gráficos prescindiendo en la medida de lo posible de sus propias

opiniones y evitando inflar la información con paja o información redundante o de contexto no necesaria o no solicitada.

Para aquellos que lo deseen se les ofrece también un enlace a documentación sobre inteligencia artificial por si creen que puede ayudarles a realizar el trabajo, aunque se les aclara que no va a ser necesario.

Objetivos

Durante todo el curso se ha insistido en la necesidad de que los futuros periodistas aprendan a sentirse cómodos trabajando con datos evitando la suspensión de criterio que a menudo se produce entre los integrantes de la profesión. Los objetivos de esta tarea, son:

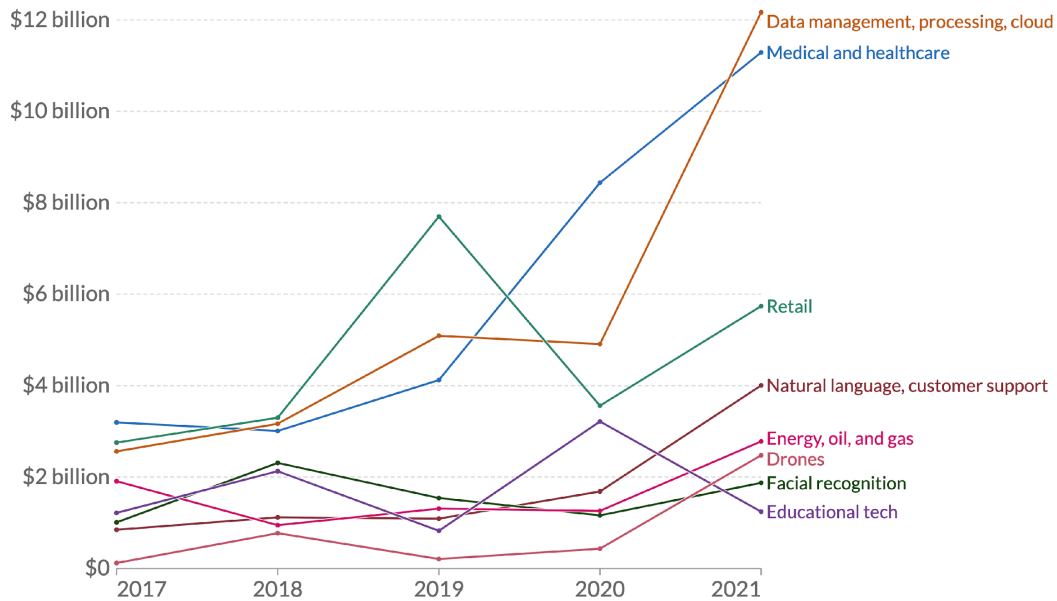
- A. Generar una noticia a partir de datos y no de información redactada o hablada (notas de prensa, despachos de agencia, declaraciones) apoyándose en su propio criterio con base periodística factual.
- B. Asimilar adecuadamente información cuantitativa expresada gráficamente aprovechando la información expresada en gráficos, de manera que puedan elaborar narrativas periodísticas factuales sin caer en la mera enumeración de cifras y al mismo tiempo desarrollando su propia óptica valorativa como periodistas, pero siempre sin apartarse de los datos.

El gráfico propuesto procede el portal Our World in Data, al que se ha hecho referencia en varios capítulos del temario.

Annual global private investment in artificial intelligence, by focus area



Includes companies that received more than \$1.5 million in investment. This data is expressed in US dollars, adjusted for inflation.



Source: NetBase Quid via AI Index Report (2022)

OurWorldInData.org/artificial-intelligence • CC BY

Note: Data is expressed in constant 2021 US\$. Inflation adjustment is based on the US Consumer Price Index (CPI).

Representación gráfica de datos a partir de la que debe elaborarse la noticia hablada

Desarrollo de la dinámica

Los estudiantes tuvieron algo más de cuatro días como plazo máximo para presentar su trabajo.

Para la calificación se recurrió a una rúbrica como la que figura aquí debajo:

Selección de los datos	Mal o no presenta trabajo.	Muy floja.	La selección de datos tiene algunas carencias menores.	Selección que denota óptica propia basada en datos de interés.	
Idea principal que abre la intervención	Mal o trabajo no presentado.	No se percibe.	Correcta con alguna salvedad.	Buena elección.	
Comprensión y exposición de los datos	Mal o trabajo no presentado.	Se explica al margen del gráfico.	Explica el gráfico solo en parte.	Se ciñe al gráfico.	Hay un buen aprovechamiento de la relación entre información gráfica y su traslación a la palabra.
Expresión verbal y paraverbal	Mal o trabajo no presentado.	regular		Bien	
Aspectos formales	Mal o trabajo no presentado.	Regular		Bien	

Rúbrica tal como figura en el Campus Virtual

Los estudiantes están familiarizados con la práctica de la rúbrica en esta asignatura, puesto que la mayor parte de sus trabajos son calificados por esta herramienta. Además, los trabajos calificados por rúbrica reciben un feedback hablado a través de la herramienta de voz del CV comentando lo más llamativo de su trabajo y en muchos casos insistiendo en la conveniencia de agendar una tutoría conmigo para revisar personalmente sus resultados. Este último detalle no lo he llevado a cabo al haber terminado las clases, aunque mantengo las tutorías abiertas para todos aquellos que lo deseen.

Resultados

Presentaron trabajo válidamente 33 estudiantes sobre un grupo de 49 matriculados (los datos del Campus Virtual incluyen al profesor). Se trata de un porcentaje de respuestas ligeramente inferior al de tareas anteriores, en las que la participación suele estar en torno a los 40 alumnos. Es razonable pensar que, dadas las fechas en

las que se convocó el ejercicio, muchos de los que practicaron absentismo entendieron que su desempeño hasta entonces les bastaba para superar la asignatura sin necesidad de presentarse al examen final, como así fue.

Las calificaciones más bajas se corresponden con trabajos en los que tiende a destacar más el contexto de la información que ella misma. Esta tendencia a diferir la información específicamente objeto de la noticia en todo tipo de ejercicios de narrativa periodística es un sesgo negativo que se ha subrayado a lo largo del curso pero que lamentablemente sigue presente en una parte significativa de estudiantes.

Conclusiones

El trabajo, que está planteado como una oportunidad para cerrar su vinculación con la asignatura mediante un trabajo de fácil ejecución -no cabe duda de que también como una buena oportunidad para mejorar nota- ha permitido también a los estudiantes adquirir soltura en uno de los ejercicios más ge uinos del buen periodismo, como es la elaboración de narrativas de descodificación de datos gráficos y cuantitativos.

Enlaces y anexos

El video correspondiente a esta captura ha sido enviado al CV por la modalidad en línea y está disponible en este enlace:

<https://cvmdp.ucm.es/moodle/mod/assign/view.php?id=2421158&action=grading>

El video correspondiente a esta captura ha sido enviado al CV por la modalidad en línea y está disponible en este enlace:

<https://cvmdp.ucm.es/moodle/mod/assign/view.php?id=2421158&action=grading>

Estos y los ejercicios restantes están disponibles en mi espacio del Campus Virtual. Los estudiantes aquí citados han remitido su consentimiento explícito para que sus trabajos participaran en este relato.