



FICHA IDENTIFICATIVA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código: 36631
Nombre: Periodismo multimedia
Ciclo: Grado
Créditos ECTS: 6
Curso académico: 2025-26

TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1334 - Grado en Periodismo	Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació	3	Segundo cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1334 - Grado en Periodismo	Información periodística y su tecnología	OBLIGATORIA

COORDINACIÓN

IRANZO CABRERA MARIA

RESUMEN

Esta asignatura obligatoria tiene como objetivo incentivar al alumnado en el diseño, la producción y la difusión de contenidos digitales de carácter audiovisual. A través de un gestor web y de redes sociales, el estudiantado gestiona proyectos periodísticos propios. También se practica la retransmisión de información en directo. Tanto el material como la dinámica de la asignatura tienen un enfoque marcadamente práctico.

En relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, la asignatura mantiene un compromiso con el periodismo con perspectiva de género (ODS 5) y con la producción y el consumo responsables (ODS 12).

Periodismo multimedia forma parte del proyecto de innovación educativa emergente COM2TU. La iniciativa implica al alumnado de diferentes titulaciones universitarias que trabajarán conjuntamente en la preparación, grabación y difusión de entrevistas a mujeres egresadas de nuestra universidad, que destacan por su liderazgo en diversos ámbitos profesionales.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

**RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN**

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

OTROS TIPOS DE REQUISITOS

No se han establecido requisitos previos para su matriculación. No obstante, se recomienda haber cursado previamente las siguientes asignaturas:

Esta asignatura es una continuación de *Periodismo Digital*, cursada en el primer cuatrimestre, y se centra en la creación de contenidos digitales audiovisuales, así como en la ideación y gestión de un medio de comunicación en redes sociales. El estudiantado pondrá en práctica los conceptos y competencias adquiridos en asignaturas previas, especialmente: *Géneros informativos*, *Géneros interpretativos*, *Géneros periodísticos de opinión*, *Tecnologías de la comunicación I y II*, *Documentación comunicativa*, *Periodismo radiofónico*, *Informativos de televisión*, *Técnicas de locución y presentación*, y *Diseño gráfico e infografía*.

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

-

Capacidad para buscar, seleccionar, leer, interpretar y analizar textos y documentos tanto escritos como audiovisuales (capacidad analítica, sintética y crítica).

Capacidad para experimentar e innovar mediante el conocimiento y el uso de métodos y técnicas aplicados.

Capacidad y habilidad de exponer razonadamente ideas, a partir de los fundamentos de la retórica y de la argumentación, así como de las técnicas comunicativas aplicadas a la persuasión.

Capacidad y habilidad para comunicar en el lenguaje propio de los medios de comunicación tradicionales (prensa, fotografía, radio, televisión), de sus modernas formas combinadas (multimedia) o de los nuevos soportes digitales (internet), mediante la hipertextualidad.

Capacidad y habilidad para el diseño de los aspectos formales y estéticos en medios escritos, gráficos, audiovisuales y digitales, así como del uso de técnicas informáticas para la representación y transmisión de hechos y datos mediante sistemas infográficos.

Capacidad y habilidad para expresarse con fluidez y eficacia comunicativa en las lenguas propias de manera oral y escrita, así como en una tercera lengua (preferentemente el inglés) sabiendo aprovechar los recursos lingüísticos y literarios que sean más adecuados a los distintos medios de comunicación.

Capacidad y habilidad para recuperar, organizar, analizar y procesar información y comunicación con la finalidad de ser difundida, servida o tratada para usos privados o colectivos a través de diversos medios y soportes o en la creación de producciones de cualquier tipo.

Capacidad y habilidad para utilizar las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados e interactivos (multimedia).

Comprensión de los datos y de las operaciones matemáticas efectuadas con algunos de ellos de uso



corriente en los medios de comunicación y capacidad y habilidad para saber utilizar datos y estadísticas de manera correcta y comprensible para la divulgación mayoritaria.

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Que los estudiantes sean capaces de obtener y seleccionar la información y las fuentes relevantes para la solución de problemas y la elaboración de estrategias.

Que los estudiantes sean capaces de trabajar en equipo, de comunicar las propias ideas y de integrarse en proyectos comunes destinados a la obtención de resultados.

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean 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.

Que los estudiantes tengan capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos y sociolaborales.

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Evolución de las narrativas digitales

- 1.1 Concepto y origen del sistema multimedia
- 1.2 Bits y principios multimedia
- 1.3 Elementos y configuración expresiva multimedia
- 1.4 Ecosistema digital audiovisual y transformación de los géneros periodísticos

2. Información audiovisual e infográfica

- 2.1 Lenguaje audiovisual: códigos y técnicas básicas
- 2.2 Periodismo *MOJO*: producción con móvil y herramientas específicas
- 2.3 La imagen interactiva
- 2.4 Infografía periodística: diseño y narrativa visual
- 2.5 Líneas de tiempo
- 2.6 Narrativa geográfica

3. Nuevas narrativas para el periodismo inmersivo

- 3.1 Narrativas multimedia, *crossmedia* y transmedia
- 3.2 Gamificación y *newsgames*
- 3.3 Realidad virtual y realidad aumentada
- 3.4 Emisiones en directo
- 3.5 Usos de la IA para el periodismo inmersivo

4. Diseño y producción de un proyecto periodístico en redes sociales



- 4.1 Ideación del proyecto: narrativa, objetivos y audiencia
- 4.2 Edición de contenidos para redes
- 4.3 Herramientas de planificación y gestión
- 4.4 Ética periodística
- 4.5 Difusión, posicionamiento y métricas básicas

Este plan de contenidos se plasmará en los siguientes resultados de aprendizaje:

- Identificar la capacidad y la habilidad para narrar los hechos de actualidad y para utilizar los sistemas y recursos informáticos
- Reorganizar los contenidos impresos en formato digital, teniendo en cuenta las características del entorno (hipertextual, multimedia e interactivo)
- Operar en Internet en cualquiera de los ámbitos de trabajo que este medio ofrece en el sector de la comunicación (diseño y producción de contenidos escritos y/o audiovisuales, gestión de sitios web, etc.).
- Demostrar la capacidad y la habilidad para el desempeño de las principales tareas periodísticas y para utilizar tecnologías y técnicas informativas y comunicativas.
- Presentar la capacidad y habilidad para registrar imágenes correctamente con cámaras de video profesionales.
- Presentar la capacidad y habilidad para la edición y el tratamiento del audio en alguno de los programas de software al uso.
- Descubrir la capacidad y habilidad para la edición y tratamiento audiovisual en alguno de los programas de software al uso.
- Desarrollar la capacidad y habilidad para el tratamiento digital de imágenes fijas en alguno de los programas de software al uso.
- Definir el conocimiento del entorno técnico a nivel audiovisual: plató TV, control realización TV, locutorio radio, control técnico de radio, nomenclatura del cableado.
- Aplicar las principales técnicas argumentativas: persuasión, convencimiento y manipulación.

VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría	20,00
Laboratorio	40,00
Total horas	60,00

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	68,00
Estudio y trabajo autónomo	26,00
Preparación de clases	0,00



Preparación de actividades de evaluación	0,00
Resolución de casos prácticos	0,00
Total horas	94,00

METODOLOGÍA DOCENTE

- **Sesiones teóricas:**
Las sesiones teóricas combinarán diferentes estrategias metodológicas para favorecer un aprendizaje activo y significativo. Se emplearán clases magistrales para introducir los conceptos clave, clases invertidas para fomentar la preparación previa del alumnado, aprendizaje basado en la resolución de problemas (ABP), y seminarios centrados en el análisis y la discusión crítica de lecturas recomendadas. A través de estas dinámicas, el estudiantado adquirirá los fundamentos teóricos y conceptuales de la narración multimedia y transmedia.
- **Sesiones prácticas:**
Durante las sesiones prácticas, el alumnado aplicará los conocimientos adquiridos mediante la realización de ejercicios orientados a la producción de contenidos multimedia y transmedia. La evaluación de estas actividades se llevará a cabo de forma continua durante las sesiones. El trabajo se organizará en grupos de 3 o 4 personas, quienes deberán entregar las tareas y ejercicios previstos en el calendario académico, facilitado al inicio del curso. Esta metodología colaborativa permite desarrollar competencias profesionales, como el trabajo en equipo, la planificación y la creatividad aplicada a proyectos comunicativos.

EVALUACIÓN

El sistema general de calificaciones seguirá la normativa de la Universitat de València aprobada por el Consell de Govern del día 30 de mayo de 2017 (ACGUV 108/2017).

La evaluación de la asignatura se basa en el aprendizaje progresivo y en la adquisición de competencias tanto teóricas como prácticas. Se establecen tres bloques diferenciados, cada uno con un peso específico en la calificación global:

Primera convocatoria

- **Examen de contenidos teóricos (30%)**
Prueba/s individual/es sobre los contenidos conceptuales del temario impartido.
Carácter: recuperable
- **Trabajos individuales y/o grupales (60%)**
Resolución de ejercicios prácticos y desarrollo de proyectos en grupo vinculados a la producción de contenidos periodísticos para web y redes sociales.
Estas prácticas se desarrollan de forma mayoritaria en el aula, durante las sesiones presenciales. El alumnado deberá asistir, como mínimo, al **90% de las sesiones prácticas**, justificando previamente las ausencias por causas laborales, médicas o de fuerza mayor. No se



permitirá el cambio de grupo ni la realización de prácticas fuera del horario establecido, salvo autorización expresa del profesorado.

Carácter: recuperable

- **Participación activa en las dinámicas de aula (10%)**

Implicación del estudiantado en debates, análisis colectivos, lecturas, presentaciones orales y otras actividades propuestas en clase.

Carácter: no recuperable

Para superar la asignatura es imprescindible obtener, al menos, **un 5 sobre 10** tanto en el examen teórico como en el bloque de prácticas. Solo en caso de cumplir esta condición se podrá calcular la media ponderada con el resto de componentes. La participación no se considera recuperable ni forma parte de los requisitos mínimos para superar la materia.

Reconocimiento por participación en COM2TU

El estudiantado que participe de forma activa en la organización, preparación, grabación y edición de entrevistas en el marco del Proyecto de Innovación Educativa COM2TU podrá sumar hasta 1 punto adicional a la nota final, siempre y cuando haya aprobado tanto la parte teórica como la práctica de la asignatura. Esta bonificación se otorgará previa valoración del grado de implicación por parte del profesorado responsable.

Segunda convocatoria

El estudiantado que no haya superado alguna de las partes recuperables en la primera convocatoria podrá optar a una nueva evaluación en los siguientes términos:

- **Examen teórico (30%)**

Realización de una nueva prueba escrita individual.

- **Parte práctica (60%)**

Elaboración individual de un reportaje multimedia con una narrativa transmedia adaptada a redes sociales, siguiendo los criterios definidos por la docente, en sustitución de las prácticas grupales no superadas o no realizadas.

La participación (10%) no se recupera y no se tiene en cuenta en esta convocatoria.

Las calificaciones obtenidas en la primera convocatoria en las partes superadas se conservarán. También en esta segunda convocatoria será obligatorio obtener, al menos, **un 5 sobre 10** en cada una de las partes evaluables para poder superar la asignatura.

Honestidad intelectual



La honestidad intelectual es un principio básico en las comunidades académicas y una condición indispensable para garantizar una evaluación justa. Todos los trabajos deben ser de autoría original. No se admitirán trabajos realizados mediante colaboración fraudulenta o con ayuda de herramientas de inteligencia artificial (como ChatGPT u otras), salvo que su uso esté explícitamente contemplado en la asignatura y autorizado por el profesorado.

En caso de detectarse plagio o uso indebido de herramientas externas, el trabajo será calificado con un 0 y podrá suponer la suspensión de la convocatoria, independientemente del procedimiento disciplinario correspondiente.

También se considerarán faltas graves las siguientes conductas: copiar o permitir la copia de trabajos entre estudiantes; acceder de forma irregular o anticipada al contenido de un examen o prueba; manipular, alterar o destruir los resultados de una actividad evaluable; suplantar la identidad de otra persona en cualquier prueba o entrega. Cuando se detecten estas faltas, el profesorado deberá informar a la coordinación del Grado.

Asimismo, la presentación de trabajos o exámenes con faltas ortográficas, ortotipográficas o errores graves de redacción, coherencia o sintaxis podrá ser penalizada y, en casos extremos, suponer la suspensión de la prueba correspondiente.

BIBLIOGRAFÍA

Básicas

Planer, R. (2024). *Two decades of multimedia storytelling in digital journalism: Lessons of the past, challenges of the present, and potentials for the future* (1st ed.). Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-42315-4>

Domínguez, E. (2013). *Periodismo inmersivo: La influencia de la realidad virtual y del videojuego en los contenidos informativos*. Editorial UOC.

Dunham, R. (2020). *Multimedia reporting: How digital tools can improve journalism storytelling*. Springer.

Grifey, J. (2020). *Introduction to interactive digital media: Concept and practice*. Routledge.

Scott, R. (2020). *Multimedia reporting: How digital tools can improve journalism storytelling*. Springer.

Complementarias

Burum, I., & Quinn, S. (2015). *MOJO: The mobile journalism handbook*. Routledge.



Tu, D. (2015). *Feature and narrative storytelling for multimedia journalists*. Routledge.

Kelly, S. (2017). *Personal branding for entrepreneurial journalists and creative professionals*. Routledge.