

**FITXA IDENTIFICATIVA****DADES DE L'ASSIGNATURA****Codi:** 36631**Nom:** Periodisme multimèdia**Cicle:** Grau**Crèdits ECTS:** 6**Curs acadèmic:** 2025-26**TITULACIONS**

Titulació	Centre	Curs	Període
1334 - Grau en Periodisme	Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació	3	Segon quadrimestre

**MATÈRIES**

Titulació	Matèria	Caràcter
1334 - Grau en Periodisme	Informació periodística i la seua tecnologia	OBLIGATÒRIA

**COORDINACIÓ**

IRANZO CABRERA MARIA

**RESUM**

Aquesta assignatura obligatòria té com a objectiu incentivar l'alumnat en el disseny, la producció i la difusió de continguts digitals de caire audiovisual. A través d'un gestor web i de xarxes socials, l'estudiantat gestiona projectes periodístics propis. També es posa en pràctica la retransmissió d'informació en directe. Tant el material com la dinàmica de l'assignatura tenen un enfocament marcadament pràctic.

Pel que fa als Objectius de Desenvolupament Sostenible, l'assignatura manté un compromís amb el periodisme amb perspectiva de gènere (ODS 5) i amb la producció i el consum responsables (ODS 12).

*Periodisme multimèdia* forma part del projecte d'innovació educativa emergent COM2TU. La iniciativa implica l'alumnat de diferents titulacions universitàries que treballaran conjuntament en la preparació, gravació i difusió d'entrevistes a dones egresades de la nostra universitat, que destaquen pel seu lideratge en diversos àmbits professionals.

**CONEIXEMENTS PREVIS**



## RELACIÓ AMB ALTRES ASSIGNATURES DE LA MATEIXA TITULACIÓ

No s'ha especificat restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

## ALTRES TIPUS DE REQUISITS

No s'han establert requisits previs per a la seua matrícula. No obstant això, es recomana haver cursat prèviament les assignatures següents:

Aquesta assignatura és una continuació de *Periodisme Digital*, cursada en el primer quadrimestre, i se centra en la creació de continguts digitals audiovisuals, així com en la ideació i gestió d'un mitjà de comunicació a les xarxes socials. L'estudiantat posarà en pràctica els conceptes i competències adquirits en assignatures prèvies, especialment: *Gèneres informatius*, *Gèneres interpretatius*, *Gèneres periodístics d'opinió*, *Tecnologies de la comunicació I i II*, *Documentació comunicativa*, *Periodisme radiofònic*, *Informatius de televisió*, *Tècniques de locució i presentació*, i *Disseny gràfic i infografia*.

## COMPETÈNCIES / RESULTATS D' APRENENTATGE

-

Capacitat i habilitat d'exposar raonadament idees, a partir dels fonaments de la retòrica i de l'argumentació, així com de les tècniques comunicatives aplicades a la persuasió.

Capacitat i habilitat per a comunicar en el llenguatge propi dels mitjans de comunicació tradicionals (premsa, fotografia, ràdio, televisió), de les seues modernes formes combinades (multimèdia) o dels nous suports digitals (internet), per mitjà de l'hipertextualitat.

Capacitat i habilitat per a expressar-se amb fluïdesa i eficàcia comunicativa en les llengües pròpies de manera oral i escrita, així com en una tercera llengua (preferentment l'anglès) sabent aprofitar els recursos lingüístics i literaris que siguen més adequats als distints mitjans de comunicació.

Capacitat i habilitat per al disseny dels aspectes formals i estètics en mitjans escrits, gràfics, audiovisuals i digitals, així com de l'ús de tècniques informàtiques per a la representació i transmissió de fets i dades per mitjà de sistemes infogràfics.

Capacitat i habilitat per a recuperar, organitzar, analitzar i processar informació i comunicació amb la finalitat de ser difosa, servida o tractada per a usos privats o col·lectius a través de diversos mitjans i suports o en la creació de produccions de qualsevol tipus.

Capacitat i habilitat per a utilitzar les tecnologies i tècniques informatives i comunicatives, en els distints mitjans o sistemes mediàtics combinats i interactius (multimèdia).

Capacitat per a buscar, seleccionar, llegir, interpretar i analitzar textos i documents tant escrits com audiovisuals (capacitat analítica, sintètica i crítica).

Capacitat per a experimentar i innovar per mitjà del coneixement i l'ús de mètodes i tècniques aplicats.

Comprensió de les dades i de les operacions matemàtiques efectuades amb alguns d'ells d'ús corrent en els mitjans de comunicació i capacitat i habilitat per a saber utilitzar dades i estadístiques de manera



correcta i comprensible per a la divulgació majoritària.

Que els estudiants puguen transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

Que els estudiants sàpien aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseïsquen les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seua àrea d'estudi.

Que els estudiants siguen capaços d'obtindre i seleccionar la informació i les fonts rellevants per a la solució de problemes i l'elaboració d'estratègies.

Que els estudiants siguen capaços de treballar en equip, de comunicar les pròpies idees i d'integrar-se en projectes comuns destinats a l'obtenció de resultats.

Que els estudiants tinguen capacitat d'adaptació als canvis tecnològics i sociolaborals.

Que els estudiants tinguen la capacitat d'arreglar i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seua àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguen una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.

## DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

### 1. Evolució de les narratives digitals

- 1.1 Concepte i origen del sistema multimèdia
- 1.2 Bits i principis multimèdia
- 1.3 Elements i configuració expressiva multimèdia
- 1.4 Ecosistema digital audiovisual i transformació dels gèneres periodístics

### 2. Informació audiovisual i infogràfica

- 2.1 Llenguatge audiovisual: codis i tècniques bàsiques
- 2.2 Periodisme *MOJO*: producció amb mòbil i eines específiques
- 2.3 La imatge interactiva
- 2.4 Infografia periodística: disseny i *storytelling* visual
- 2.5 Línies de temps
- 2.6 Narrativa geogràfica

### 3. Noves narratives per al periodisme immersiu

- 3.1 Narratives multimèdia, *crossmedia* i transmèdia
- 3.2 Gamificació i *newsgames*
- 3.3 Realitat virtual i realitat augmentada
- 3.4 Emissions en directe
- 3.5 Usos de la IA per al periodisme immersiu

### 4. Disseny i producció d'un projecte periodístic en xarxes socials

- 4.1 Ideació del projecte: narrativa, objectius i audiència



- 4.2 Edició de continguts per a xarxes
- 4.3 Eines de planificació i gestió
- 4.4 Ètica periodística
- 4.5 Difusió, posicionament i mètriques bàsiques

Aquest pla de continguts es veurà reflectit en els següents resultats d'aprenentatge:

- Identificar la capacitat i l'habilitat per a narrar els fets d'actualitat i per a utilitzar els sistemes i recursos informàtics.
- Reorganitzar els continguts impresos en format digital, tenint en compte les característiques de l'entorn (hipertextual, multimèdia i interactiu).
- Operar a Internet en qualsevol dels àmbits de treball que aquest mitjà ofereix en el sector de la comunicació (disseny i producció de continguts escrits i/o audiovisuals, gestió de llocs web, etc.).
- Demostrar la capacitat i l'habilitat per a dur a terme les principals tasques periodístiques i per a utilitzar tecnologies i tècniques informatives i comunicatives.
- Presentar la capacitat i habilitat per a registrar imatges correctament amb càmeres de vídeo professionals.
- Presentar la capacitat i habilitat per a l'edició i tractament de l'àudio en algun dels programes de software habituals.
- Descobrir la capacitat i habilitat per a l'edició i tractament audiovisual en algun dels programes de software habituals.
- Desenvolupar la capacitat i habilitat per al tractament digital d'imatges fixes en algun dels programes de software habituals.
- Definir el coneixement de l'entorn tècnic a nivell audiovisual: plató de TV, control de realització de TV, locutori de ràdio, control tècnic de ràdio, nomenclatura del cablejat.
- Aplicar les principals tècniques argumentatives: persuasió, convenciment i manipulació.

## **VOLUM DE TREBALL (HORES)**

**ACTIVITATS PRESENCIALS**

Activitat	Hores
Teoria	20,00
Laboratori	40,00
<b>Total hores</b>	<b>60,00</b>

**ACTIVITATS NO PRESENCIALS**

Activitat	Hores
Assistència a altres activitats	0,00
Elaboració de treballs individuals o en grup	68,00
Estudi i treball autònom	26,00
Preparació de classes	0,00
Preparació d'activitats d'avaluació	0,00
Resolució de casos pràctics	0,00
<b>Total hores</b>	<b>94,00</b>

**METODOLOGIA DOCENT**

- **Sessions teòriques:**  
Les sessions teòriques combinaran diferents estratègies metodològiques per afavorir un aprenentatge actiu i significatiu. S'empraran classes magistrals per introduir els conceptes clau, classes invertides per fomentar la preparació prèvia de l'alumnat, aprenentatge basat en la resolució de problemes (ABP), i seminaris centrats en l'anàlisi i la discussió crítica de les lectures recomanades. A través d'aquestes dinàmiques, l'estudiantat adquirirà els fonaments teòrics i conceptuals de la narració multimèdia i transmèdia.
- **Sessions pràctiques:**  
Durant les sessions pràctiques, l'alumnat aplicarà els coneixements adquirits mitjançant la realització d'exercicis orientats a la producció de continguts multimèdia i transmèdia. L'avaluació d'aquestes activitats es durà a terme de manera contínua durant les sessions. El treball s'organitzarà en grups de 3 o 4 persones, que hauran de lliurar les tasques i exercicis previstos en el calendari acadèmic, facilitat a l'inici del curs. Aquesta metodologia col·laborativa permet desenvolupar competències professionals com ara el treball en equip, la planificació i la creativitat aplicada a projectes comunicatius.

**AVALUACIÓ**

El sistema general de qualificacions seguirà la normativa de la Universitat de València aprovada pel Consell de Govern del dia 30 de maig de 2017 (ACGUV 108/2017).

**Primera convocatòria**

L'avaluació de l'assignatura es basa en l'aprenentatge progressiu i en l'adquisició de competències tant teòriques com pràctiques. S'estableixen tres blocs diferenciats, cadascun amb un pes específic en la qualificació global:



- **Examen de continguts teòrics (30%)**  
Prova/es individual/s sobre els continguts conceptuals del temari impartit.  
Caràcter: recuperable
- **Treballs individuals i/o grupals (60%)**  
Resolució d'exercicis pràctics i desenvolupament de projectes en grup vinculats a la producció de continguts periodístics per a web i xarxes socials.  
Aquestes pràctiques es desenvolupen majoritàriament a l'aula, durant les sessions presencials. L'estudiantat haurà d'assistir, com a mínim, al 90% de les sessions pràctiques, justificant prèviament les absències per causes laborals, mèdiques o de força major. No es permetrà el canvi de grup ni la realització de pràctiques fora de l'horari establert, excepte autorització expressa del professorat.  
Caràcter: recuperable
- **Participació activa a l'aula (10%)**  
Implicació de l'estudiantat en debats, anàlisis col·lectives, lectures, presentacions orals i altres activitats proposades a classe.  
Caràcter: no recuperable

Per a superar l'assignatura, cal obtenir almenys un 5 sobre 10 tant en l'examen teòric com en el bloc de pràctiques. Només si es compleix aquesta condició es calcularà la mitjana ponderada amb la resta de components. La participació no és recuperable ni forma part dels requisits mínims per aprovar la matèria.

#### **Reconeixement per participació en COM2TU**

L'estudiantat que participe activament en l'organització, preparació, gravació i edició d'entrevistes en el marc del Projecte d'Innovació Educativa COM2TU podrà sumar fins a 1 punt addicional a la nota final, sempre que haja aprovat tant la part teòrica com la pràctica de l'assignatura. Aquesta bonificació s'atorgarà prèvia valoració del grau d'implicació per part del professorat responsable.

#### **Segona convocatòria**

L'estudiantat que no haja superat alguna de les parts recuperables en la primera convocatòria podrà optar a una nova avaluació en els següents termes:

- **Examen teòric (30%)**  
Realització d'una nova prova escrita individual.
- **Part pràctica (60%)**  
Elaboració individual d'un reportatge multimèdia amb una narrativa transmèdia adaptada a xarxes socials, seguint els criteris definits per la professora, en substitució de les pràctiques grupals no superades o no realitzades.

La participació (10%) no és recuperable ni es té en compte en aquesta convocatòria. Es conservaran les qualificacions de les parts superades en la primera convocatòria. Per a superar l'assignatura en segona convocatòria, cal obtenir almenys un 5 sobre 10 en cadascuna de les parts avaluables.

#### **Honestedat intel·lectual**



L'honestat intel·lectual és un principi fonamental en les comunitats acadèmiques i una condició imprescindible per garantir una avaluació justa. Tots els treballs han de ser d'autoria original. No s'admetran treballs elaborats mitjançant col·laboració fraudulenta o amb ajuda d'eines d'intel·ligència artificial (com ChatGPT o altres), excepte si el seu ús està explícitament contemplat en l'assignatura i autoritzat pel professorat.

En cas de detectar-se plagi o ús indegut d'eines externes, el treball serà qualificat amb un 0 i podrà suposar la suspensió de la convocatòria, amb independència del procediment disciplinari corresponent.

També es consideraran faltes greus les següents conductes: copiar o facilitar la còpia de treballs entre estudiants; accedir de manera irregular o anticipada al contingut d'una prova o examen; manipular, alterar o destruir els resultats d'una activitat avaluable; suplantar la identitat d'una altra persona en qualsevol prova o entrega. Quan es detecten aquestes faltes, el professorat haurà d'informar la coordinació del Grau.

Així mateix, la presentació de treballs o exàmens amb faltes ortogràfiques, ortotipogràfiques o errors greus de redacció, coherència o sintaxi podrà ser penalitzada i, en casos extrems, suposar la suspensió de la prova corresponent.

## BIBLIOGRAFIA

### Bàsiques

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.

### Complementàries

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.