

Titulación	Tipo	Curso
Medios, Comunicación y Cultura	OT	0

Contacto

Nombre: David Vidal Castell

Correo electrónico: david.vidal@uab.cat

Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

Prerrequisitos

- Nociones fundamentales sobre el funcionamiento de la lógica de los géneros del discurso.
- Conocimientos básicos sobre los géneros periodístico informativos, interpretativos y opinativos: tipología, variedades, funciones, evolución en los últimos años.
- Nociones fundamentales de narratología: elementos de composición y estilo del relato.
- Conocimientos descriptivos provenientes del ámbito de estructura de la comunicación de masas sobre el sistema mediático y su evolución en el entorno occidental y, singularmente, en el contexto catalán: el momento de la prensa en sus diversos soportes, el aparición de los nuevos medios digitales, la competencia con los soportes convencionales

Objetivos y contextualización

El periodismo, una moderna actividad industrial vinculada al desarrollo tecnológico ya la capacidad humana de la palabra, atraviesa un momento de transformación especialmente relevante, directamente relacionado con las últimas evoluciones de estos dos ámbitos que lo caracterizan: una formidable revolución digital que ha transformado los soportes del periodismo y de la comunicación, así como el consumo y la producción, por un lado, y una innegable crisis lingüística y discursiva que repercute en la credibilidad de las palabras. Como ha apuntado recientemente Ignacio Ramonet, el ecosistema mediático ha volado por los aires debido al impacto de la revolución digital y del desarrollo de las redes sociales (Ramonet, 2011, p. 11). Esta crisis no es sólo económica o tecnológica, sino sistémica, y no es por tanto de ciclo o de evolución, sino de funcionamiento estructural del propio periodismo. Esta crisis sistémica y la aparición de los nuevos soportes digitales, cada vez más relevantes en cuanto a consumo informativo, han repercutido en los formatos y en los géneros del periodismo. Nuevos modelos de consumo y nuevos públicos generan nuevas necesidades comunicativas que hacen progresar los siempre inestables géneros del discurso mediático en busca del éxito retórico. Por otra parte, como contrapartida onerosa de este enriquecimiento comunicativo, encontramos que la presencia de reportajes, crónicas y análisis, los géneros propios del periodismo de calidad, se está viendo amenazada porque encarecen y ralentizan las rutinas de producción y se encuentran menudo muy alejados de las características del nuevo paradigma de la información on-line: la instantaneidad, la interactividad, la emocionalidad, el icónico-visual y la superficialidad hipertextual. El objetivo del módulo es identificar las lógicas productivas en la adaptación de los géneros periodísticos a los nuevos entornos de trabajo, y ser competentes en la producción (y en la propuesta) de estas nuevas formas informativas injertadas de recursos expresivos multimedia. La decadencia de la sociedad red de Castells, con la emergencia duna nueva élite económica

global vinculada a la economía financiera y la expansión de las plataformas, nos ha trasladado a un nuevo paradigma emergente, el de la cultura de la contensi3 y la comunicaci3n blob, dentro de un sistema de capitalismo tecno-hidr3ulico, y en este contexto nuevo, donde confluyen los adelantos acelerados de la IA, tenemos que preguntarnos qu3 tipo de periodismo es hoy posible.

Competencias

- Dirigir y trabajar en equipos de car3cter interdisciplinar.
- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base y oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicaci3n de ideas, a menudo en un contexto de investigaci3n.
- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habr3 de ser en gran medida autodirigido o aut3nomo
- Saber analizar el impacto de las estrategias de los grupos medi3ticos en los procesos de comunicaci3n social con el fin de promover nuevas formas de cultura y comunicaci3n participativas.
- Ser capaz de planificar, dirigir y evaluar estrategias comunicativas medi3ticas para la construcci3n de temas informativos complejos.

Resultados de aprendizaje

1. Adaptar los formatos tradicionales de la escritura periodística a las narrativas digitales y a los nuevos formatos
2. An3lisis del funcionamiento informativo del nuevo sistema medi3tico
3. Conocer las nuevas narrativas literarias y audiovisuales.
4. Dirigir y trabajar en equipos de car3cter interdisciplinar.
5. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base y oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicaci3n de ideas, a menudo en un contexto de investigaci3n.
6. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habr3 de ser en gran medida autodirigido o aut3nomo
7. Reconocer e identificar la diversidad de g3neros periodísticos con sus variantes e hibridaciones.

Contenido

1. Los g3neros del discurso y su l3gica lingüística y social. La teoría descriptiva y no normativa de los g3neros: los formalistas a Bakhtin. Ret3rica y comunicaci3n.

2. La crisis de los discursos y de la credibilidad medi3tica. La nueva oralidad. La postficci3: de la no-ficci3n al documental creativo. Sobreabundancia informativa, superficialidad y entretenimiento. La ausencia de actitud de escucha y las nuevas estrategias discursivas medi3ticas: ironía, repetic3n y fragmentaci3n. La evoluci3n de los formatos y la innovaci3n en los g3neros.

3. Los g3neros periodísticos: teoría y crítica de su evoluci3n y de su adaptaci3n a los nuevos entornos. De la normatividad en la descripci3n: los g3neros como formas híbridas. La crisis de los g3neros en el periodismo de calidad.

4. La sociedad de la informaci3n y la constituci3n y actual decadencia de la sociedad-red: los nuevos apoyos, los nuevos medios, los nuevos formatos y la nueva l3gica del consumo informativo. La irrupci3n de las redes sociales en la producci3n del periodismo: web 2.0 e informaci3n. La nueva cultura de las plataformas: de la sociedad red a la comunicaci3n blob.

5. Características narrativas de los nuevos formatos digitales: instantaneidad, fragmentaci3n, polifonía, crossmedia. Incidencia de estas características en la modulaci3n de la l3gica del relato y de los recursos narratol3gicos: construcci3n el personaje, elecci3n del punto de vista, composici3n de la trama

(tiempo/espacio).

6. La cultura de la plataforma: del capitalismo de la vigilancia a la contención. La comunicación blob. El capitalismo tecno-hidráulico.

7. Un postcanon de ejemplos comentados: las nuevas narrativas literarias y audiovisuales. El afterpop y el posmoderno.

Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Clases magistrales	20	0,8	2, 5, 3, 7
Tutorías personales	10	0,4	2, 5, 3, 7
Tipo: Supervisadas			
Lecturas dirigidas para poner en común y debatir	10	0,4	2, 5, 3, 6, 7
Tipo: Autónomas			
Estudio personal, lecturas, elaboración de reseñas críticas, de los trabajos parciales y del trabajo final tutorizado	55	2,2	1, 2, 5, 3, 6, 7, 4

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de presentación de la asignatura. Se colgará también en el Campus Virtual donde el alumnado podrá encontrar la descripción detallada de los ejercicios y prácticas, los diversos materiales docentes y cualquier información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura.

La metodología docente se basará en:

- Sesiones de clase magistral.
- Sesiones de discusión en grupo de las lecturas propuestas semanalmente, quincenalmente o mensualmente.
- Tutorías personalizadas de comentario de las lecturas y de las propuestas de trabajo individual para el módulo.

Actividades formativas complementarias:

- Debates sobre un tema de actualidad periodística o académica en el ámbito del módulo.
- Visionado y comentario de documentos audiovisuales (películas, reportajes, entrevistas).

SESIONES ESPECIALES

En dos sesiones a lo largo del curso (alrededor de la sesión 6 y alrededor de la sesión 10) se llevarán a cabo discusiones con expertos profesionales responsables de nuevos medios o nuevos soportes (redactor jefe de Lavanguardia.es, de Vilaweb, etc.), y con investigadores académicos de referencia dentro de los ámbitos de las nuevas narrativas digitales (videojuegos, periodismo de datos, webdoc, etc.).

SESIONES CON EVALUACIÓN

Las últimas dos sesiones del curso se dedicarán a la exposición oral de los resultados del trabajo tutorizado ante la clase. La exposición formará parte de la evaluación en un porcentaje que puede oscilar entre el 10 y el 20%.

AVISO IMPORTANTE:

El estudiante que realice cualquier irregularidad (copia, plagio, suplantación de identidad ...) se calificará con 0 este acto de evaluación. En caso de que se produzcan varias irregularidades, la calificación final de la asignatura será 0.

Se destinarán quince minutos de una de las sesiones para responder las encuestas de evaluación.

Nota: El contenido de la asignatura será sensible a los aspectos relacionados con la perspectiva de género y con el uso del lenguaje inclusivo.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Evaluación

Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Participación en los debates del aula sobre las lecturas y los problemas planteados.	20%	10	0,4	2, 5, 3, 6, 7
Trabajo final tutorizado	50%	30	1,2	1, 2, 5, 3, 6, 7
Trabajos de evaluación continua: elaboración de reseñas críticas + elaboración de trabajos parciales de análisis de nuevos formatos	30%	15	0,6	1, 2, 5, 3, 6, 7, 4

La evaluación se hará sobre la participación en los debates de aula (20% de la nota final) donde se valorará el seguimiento de las lecturas, su comprensión y la originalidad y rigor de las aportaciones; en segundo lugar, los trabajos de evaluación continua (30%), que serán, como se indica más abajo, dos reseñas críticas de libros de la bibliografía propuesta más un trabajo como mínimo de escritura periodística adaptado a las nuevas narrativas digitales ; y, finalmente, el trabajo final tutorizado sobre un aspecto del temario en que el doctorando quiera profundizar, de forma concreta, enfocada, crítica y original (50% de la nota final).

En caso de que el estudiante no cumpla algunas de estas tareas, singularmente el trabajo final, en una proporción de 2/3 al menos, del volumen de los trabajos demandados, suspenderá.

El trabajo final, así como el resto de trabajos entregados, serán corregidos y comentados en sesión de tutoría personal con el estudiante.

PLAGIO

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

USO DE IA

En esta asignatura, se permite el uso de tecnologías de Inteligencia Artificial (*IA) como parte integrante del desarrollo del trabajo, siempre que el resultado final refleje una contribución significativa del alumnado en el análisis y la reflexión personal. El alumnado tendrá que identificar claramente qué partes han sido generadas con esta tecnología, especificar las herramientas empleadas e incluir una reflexión crítica sobre cómo estas han influido en el proceso y el resultado final de la actividad. La no transparencia del uso de la *IA se considerará falta de honestidad académica y puede comportar una penalización en la nota de la actividad, o sanciones mayores en casos de gravedad.

RE-EVALUACIÓN

En caso de que el estudiante no supere la asignatura, dispondrá de un tiempo razonable, después de la evaluación y antes del cierre de actas, y siempre que la nota suspensa sea superior a 3,5, para rehacer el trabajo o los trabajos suspensos, bajo la tutoría del profesor.

EVALUACIÓN ÚNICA

Esta asignatura/módulo no prevé el sistema de evaluación única.

NO EVALUABLE

El estudiante será NO EVALUABLE si no entrega el trabajo final tutorizado, y aunque haya llevado a cabo algunas de las actividades de evaluación continua descritas. En cambio, si no ha hecho algunos trabajos de evaluación continua pero sí el final, será evaluado.

Bibliografía

Breve bibliografía fundamental que será ampliada durante las sesiones.

Bajtín, M.M. (1985): *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI.

Benjamin, Walter, "El narrador", en *Para una crítica de la violencia y otros ensayos*. Iluminaciones IV, Madrid, Taurus, 1998, pp. 111-134.

Bogost, I., Ferrarri, S., i Schweizer, B. (2010) *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge: Massachussets Institute Technology Press.

Chillón, A. (2014) *La palabra facticia*. Bellaterra (Cerdanyola del Vallès): Aldea Global.

Castells, M. (1997-2001) *La era de la información* (3 vols.) Madrid: Alianza editorial.

Covell, A. (2000) *Digital convergence*. Newport: A.P.G.

De la Peña, N., Weil, P., i Llobera, J. (2010) *Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News*, a *Presence* Vol. 19, Issue 4.

Díaz Noci, J. I Salaverría, R. (2003) *Manual de redacción ciberperiodística*. Madrid: Ariel.

Deterding, S.; Dixon, D.; Khaled, R. et al. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. A: *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15). Nueva York: ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Duch, Ll. i Chillón, A. "La narración interminable", en *Un ser de mediaciones. Antropología de la comunicación*, vol. I, Barcelona, Herder, 2012

DD.AA. (1998-fins a l'actualitat) *Informe de la comunicació a Catalunya* (diverses edicions). Barcelona: Incom.

DD.AA. (2005) *Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. Barcelona. UOC.

Espada, A. y Hernández Busto, E. (eds.) (2009) *El fin de los periódicos*. Barcelona: Duomo

García-Ortega, A. i García-Avilés, J. A.. (2018). Los newsgames como estrategia narrativa en el periodismo transmedia: propuesta de un modelo de análisis. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 9(1), 327-346. <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.19>

Garde, Cristina (2022) *Més enllà del mirall negre: una defensa del periodisme en l'era de la comunicació blob i el capitalisme de la contenció*. Tdesi doctoral inèdita. Bellaterra: Mitjans de Comunicació i Cultura.

Hernández, L.G. (2017) *Periodismo Literario: el arte de contar historias*. Salamanca: Comunicación Social.

Kapp, K. M. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. London: John Wiley & Sons.

Kamiya, G. (2009): "La muerte de las noticias". En Espada, A. y Hernández Busto, E. (eds.): *El fin de los periódicos*. Barcelona: Duomo, pp 101-110.

Larrondo, A. (2008) *Los géneros de la redacción ciberperiodística*. Bilbao: UPV.

Marczewski, A. C. (2015). *Even Ninja Monkeys Like to Play*. London: Blurb Inc.

Negroponte, N. (1995) *El mundo digital*. Barcelona: Ediciones B.

Pisan, F. y Piotet, D. (2008): *La alquimia de las multitudes: cómo la web está cambiando el mundo*. Madrid: Paidós.

Ramonet, I. (1998): *La tiranía de la comunicación*. Barcelona: Debate.

Ramonet, I. (2011): *La explosión del periodismo*. Madrid: Clave intelectual.

Ricoeur, Paul, "Narratividad, fenomenología y hermenéutica", en *Anàlisi*, nº 25, 2000

Salaverría, R. (2005) *Cibermedios: el impacto de Internet en los medios de comunicación en España*. Sevilla: Comunicación Social.

Starr, P. (2009): "Adiós a la era de los periódicos". En Espada, A. y Hernández Busto, E. (eds.): *El fin de los periódicos*. Barcelona: Duomo, pp 111-141.

Steiner, G. (1991): *Presencias reales*. Barcelona: Destino.

Vidal Castell, D. (2002): "La transformació de la teoria del periodisme: una crisi de paradigma?". En *Anàlisi*, 28, pp. 21-54.

Vidal Castell, D. (2005): *El malson de Chandos*. Bellaterra (Cerdanyola del Vallès): Aldea Global.

Zichermann (2013). *The gamification revolution: How readers leverage game mechanics to crush the competition*. New York: McGraw-Hill.

Zuboff, S. (2020) *La era del capitalismo de la vigilancia*. Barcelona: Paidós.

Software

La asignatura no requiere de ningún programa específico para su seguimiento, más allá de los procesadores de textos convencionales para la elaboración de los trabajos y las presentaciones.

Grupos e idiomas de la asignatura

La información proporcionada es provisional hasta el 30 de noviembre de 2025. A partir de esta fecha, podrá consultar el idioma de cada grupo a través de este [enlace](#). Para acceder a la información, será necesario introducir el CÓDIGO de la asignatura

Nombre	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(TEm) Teoría (máster)	40	Español	segundo cuatrimestre	tarde