

Titulación	Tipo	Curso
Periodismo e Innovación en Contenidos Digitales	OB	0

Contacto

Nombre: Pedro Vicente Ortin Andres

Correo electrónico: pedrovicente.ortin@uab.cat

Equipo docente

Carlos Sanandres Martinez

Idiomas de los grupos

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

Prerrequisitos

Conocimientos básicos de periodismo y de algunas de sus rutinas de creación y producción de información en diversos formatos, así como el nivel de usuario de los elementos básicos de la producción periodística en formatos multimedia y software diverso textual i audiovisual.

Objetivos y contextualización

Este módulo tiene como objetivo principal consolidar, de forma práctica, experimental e innovadora, los conocimientos y competencias trabajados en los distintos módulos del máster, dentro de una estructura realista y creativa de producción periodística.

La asignatura propone a los estudiantes diseñar, producir, publicar y gestionar contenidos periodísticos diversos, aplicando criterios de calidad, creatividad e innovación narrativa, y explorando formatos emergentes, canales multiplataforma y nuevas formas de relación con las audiencias.

El módulo se desarrolla a lo largo de los dos semestres del máster y funciona como un laboratorio activo de producción, pensamiento y experimentación periodística. Su estructura simula el funcionamiento de una redacción o agencia de comunicación contemporánea, donde el alumnado debe planificar estratégicamente la producción a corto, medio y largo plazo, gestionar recursos y equipos, y responder a encargos reales o simulados de medios, instituciones o plataformas.

El énfasis se pone en el trabajo colaborativo, la adaptación al entorno digital, la capacidad de innovación y la integración de tecnologías como la inteligencia artificial, la producción audiovisual multiplataforma o las narrativas sociales. Se trata de un espacio para explorar nuevas maneras de hacer y pensar el periodismo.

Competencias

- Adaptarse a nuevas situaciones, tener capacidad de liderazgo e iniciativa manteniendo la creatividad.
- Analizar y evaluar tendencias de narración digital de las empresas informativas siendo capaz de proponer alternativas de construcción del relato periodístico en un contexto digital e interactivo.
- Aplicar el conocimiento y la experiencia a través de la integración del estudiante en una rutina profesional de producción periodística.
- Aplicar las herramientas de gestión, análisis, organización y planificación de la información de acuerdo a objetivos y proyectos informativos específicos.
- Comprender y analizar las tendencias y las dinámicas del cambio en el ecosistema comunicativo, informativo y regulador de la empresa periodística del siglo XXI.
- Diseñar, crear y desarrollar estrategias digitales orientadas al posicionamiento de contenidos periodísticos.
- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- Trabajar en equipos de forma coordinada y colaborativa y demostrar habilidades para contribuir en equipos interdisciplinares.

Resultados de aprendizaje

1. Analizar y evaluar las tendencias de narración digital de la empresa informativa y aplicar alternativas innovadoras dentro de un producto específico.
2. Comprender críticamente los cambios introducidos por la tecnología en la producción y gestión de la información periodística.
3. Comprender el proceso de resolución de un problema de investigación identificando ideas originales e integrando propuestas anteriores.
4. Comprender y evaluar las posibilidades de los diferentes formatos de contenidos y narrativas digitales dentro de un entorno interactivo, hipertextual y transmedia.
5. Comunicar adecuadamente los hallazgos y los razonamientos fundamentales del trabajo de investigación realizado.
6. Desarrollar un proyecto de investigación que, utilizando el método científico, resuelva un problema concreto sobre periodismo y comunicación digital.
7. Distinguir y decidir sobre las posibilidades y formatos de la narración digital adecuándose a formatos y a públicos concretos.
8. Identificar las tendencias de plataformas de contenidos digitales y reconocer las características de los nuevos entornos profesionales relacionados con la información digital.
9. Identificar los diferentes formatos y plataformas de distribución e intercambio de contenidos adaptando, de forma innovadora, el mensaje informativo.
10. Manejar herramientas tecnológicas de gestión y producción de contenidos digitales informativos integrándolas a nuevas plataformas de distribución de contenidos.
11. Organizar, analizar y evaluar la información proveniente de los sistemas de medición de audiencias para proponer contenidos y formas creativas de producir y posicionar la información.
12. Presentar los productos informativos elaborados en una rutina de producción periodística concreta de forma clara y atractiva.
13. Presentar los resultados de su trabajo a la comunidad empresarial y al público destinatario de forma dinámica y clara.
14. Realizar análisis críticos de documentación, bibliografía y de información audiovisual a partir de casos de estudio planteados.
15. Realizar investigaciones aplicadas sobre el mercado de los contenidos digitales orientado a redes sociales.

16. Reconocer los nuevos perfiles profesionales del entorno profesional periodístico y sus roles dentro de los modelos de innovación y de los productos periodísticos de la empresa informativa.
17. Reconocer y plantear problemas de investigación aplicada, así como los métodos adecuados para resolverlos.
18. Tomar decisiones creativas, innovadoras y responsables durante el proceso de investigación del Trabajo de Fin de Máster.
19. Trabajar, a partir de una orientación tutorizada específica, de forma autónoma y autodisciplinada en un entorno laboral y competitivo.

Contenido

- 1. Estructuras líquidas: la redacción periodística en el siglo XXI
- ¿Cómo funcionan hoy las redacciones?
- Del modelo clásico al colectivo creativo descentralizado.
- Nuevos roles profesionales, perfiles emergentes y dinámicas híbridas.
- Introducción al laboratorio de redacción viva: espacio de trabajo del curso.

- 2. Arquitecturas creativas y modelos colaborativos de trabajo
- ¿Cómo nos organizamos para innovar en la producción de contenidos?
- Tipos de redacciones (basadas en datos, audiovisuales, móviles, transmedia).
- Metodologías de creación colectiva (Design Thinking, Agile, Sprint editorial).
- Modelos inspiradores (AJ+, La Pulla, El Orden Mundial, Fumaça, Maldita, Brut).
- Herramientas colaborativas: Notion, Trello, Miro, Figma, Canva en equipo.

- 3. Innovar cada día: rituales, rutinas y re-evoluciones
- ¿Cómo se genera innovación desde lo cotidiano?
- Microformatos para redes: reels, stories, vídeos verticales, newsletters, podcasts exprés.
- La estética de la inmediatez y la oralidad escrita.
- Uso práctico de herramientas de IA generativa (ChatGPT, Midjourney, ElevenLabs, D-ID, Synthesia).
- Diseño de workflows experimentales y automatizados.

- 4. Laboratorios activos: investigación, ensayo y error como método
- Introducción a los laboratorios de contenidos del curso: audiovisual, IA y herramientas digitales, visualización, estrategia e impacto.
- Diseño de pequeñas investigaciones narrativas a partir de casos reales.
- Herramientas para investigar el contexto: plataformas, algoritmos, tendencias y microrrelatos globales.
- Herramientas para prototipar (Descript, OBS Studio, herramientas de vídeo con IA, Notion DB, Substack).
- Gestión de proyectos con impacto: pensamiento crítico + visualización de datos + estrategia de difusión.

- 5. Producción crítica: del caso a la pieza publicada
- Producción de contenidos multiplataforma: de la idea al pitch, del pitch al prototipo, del prototipo a la publicación.
- Estudio de casos internacionales: La Pulla, El Hilo, Brut, Disclose, Rest of World, El Surtidor.
- Herramientas de evaluación: ética, estética, impacto y sostenibilidad narrativa.
- ¿Cómo producir en contextos saturados? ¿Y cómo diferenciarnos?
- Planificación editorial estratégica a corto / medio / largo plazo.
- Curación y verificación avanzada (OSINT, IA checkers, búsqueda visual).
- Narrativa periodística + diseño visual + storytelling sonoro.

- **IMPORTANTE**
- Esta asignatura no se basa en lecciones, sino en exploraciones.
- El conocimiento se construye mientras se produce, se debate y se equivoca.
- Cada sesión combina inspiración breve + práctica intensiva + revisión crítica.

- El trabajo se realiza en equipo, en espiral y con la realidad de la ciudad como escenario narrativo y periodístico.
- El orden de los temas podrá variar según el calendario y las necesidades del grupo.
- El calendario completo se presentará en la primera sesión y se publicará en el Campus Virtual, junto con recursos, materiales, bibliografía y sitios de referencia.
- La docencia será sensible a las perspectivas de género y diversidad, así como a las implicaciones éticas de la tecnología (IA, datos, algoritmos, plataformas).

Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Clase magistral	12	0,48	1, 2, 3, 4, 6, 7, 14, 8, 11, 18, 16
Prácticas de laboratorio	55	2,2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 14, 15, 10, 9, 8, 11, 18, 12, 13, 16, 17, 19
Tipo: Supervisadas			
Tutorías y talleres	45	1,8	1, 2, 4, 6, 7, 14, 15, 10, 9, 8, 11, 18, 12, 13, 16, 17
Tipo: Autónomas			
Búsqueda, selección y lectura de bibliografía y otros recursos. Estudio personal. Planificación y trabajo individual / en equipo.	113	4,52	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 14, 15, 10, 9, 8, 11, 18, 12, 13, 16, 17, 19

- El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de presentación de la asignatura y estará disponible en el Campus Virtual de la asignatura, donde el alumnado podrá encontrar los diversos materiales docentes y toda la información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura. En caso de cambio de modalidad docente por razones sanitarias, el profesorado informará de los cambios que se producirán en la programación de la asignatura y en las metodologías docentes.
- El curso estará enfocado al debate, ejercicios prácticos y la construcción colectiva (entre estudiantes y docentes) del conocimiento en torno a la materia.
- El curso se desarrollará de forma esencialmente práctica, con la intención de desarrollar proyectos periodísticos con los estudiantes a partir de su propio diseño, producción y divulgación.
- Las y los estudiantes podrán recibir encargos de productos o empresas informativas reales que deberán realizarse en los espacios de trabajo tanto de la Universidad como de la empresa.
- Se trabajará, por lo general, para la plataforma www.somosperiodismo.es
- IMPORTANTE: La metodología docente y la evaluación propuestas pueden experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

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
A) Asistencia y participación en clases, debates y exposiciones	30%	0	0	1, 2, 4, 7, 14, 10, 9, 8, 18, 16, 17
B) Trabajos prácticos	50%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 14, 15, 10, 9, 8, 11, 18, 12, 13, 16, 17, 19
C) Entrega y presentación de trabajos	20%	0	0	1, 2, 4, 5, 6, 7, 14, 15, 10, 9, 8, 11, 18, 12, 13, 16, 17, 19

La asignatura sigue un sistema de evaluación continuada, por lo que se da por sentado que la asistencia del alumnado a todas las actividades formativas antes mencionadas es obligatoria.

Para aprobar el módulo, será necesario:

a) Haber realizado y entregado todas las actividades de evaluación (actividades A, B y C). En caso de ausencia por motivos justificados de fuerza mayor, se debe presentar el correspondiente justificante al equipo docente; de lo contrario, las actividades constarán como No Realizadas.

b) Obtener una nota mínima de 5 en cada una de las actividades. En los trabajos desarrollados en grupos, el equipo docente podrá adoptar medidas de control para verificar la participación de cada miembro en el trabajo común. Por tanto, las notas podrán ser diferentes para integrantes de un mismo equipo, lo que podría suponer que uno o más miembros suspendan la evaluación, mientras los restantes lo aprueben.

Sistema de recuperación

El alumnado tendrá derecho a la recuperación de la asignatura si ha sido evaluado del conjunto de actividades, el peso de las cuales sea de un mínimo de 2/3 partes de la calificación total de la asignatura.

Las actividades del punto A quedan excluidas del proceso de recuperación.

Uso I.A.

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 deberá de identificar claramente las partes que han sido generadas con esta tecnología, especificar las herramientas utilizadas 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 en esta actividad evaluable se considerará falta de honestidad académica y puede comportar una penalización parcial o total en la nota de la actividad, o sanciones mayores en caso de gravedad.

Plagio

El/la estudiante que realice cualquier irregularidad (copia, plagio, suplantación de identidad, etc.) que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación. En caso de que se produzca más de una irregularidad, la calificación final de la asignatura será 0.

Bibliografía

La siguiente es una lista básica de la bibliografía del curso. El equipo docente podrá incluir nuevos recursos según el desarrollo de la asignatura.

Bell, E., & Owen, T. (2023). *Journalism and the algorithmic public sphere*. Oxford University Press.

Bro, P. (2018). *Models of journalism: The functions and influence of the press*. Routledge.

Crusafon Baques, C., González-Saavedra, C., & Murciano Martínez, M. (2020). Las redes sociales y las aplicaciones móviles en las estrategias de transformación digital de los medios de servicio público europeos. *Comunicació: Revista de Recerca i Anàlisi*, 37(2), 33-54. <https://doi.org/10.2436/20.3008.01.195>

Díaz-Noci, J. (2021). *The life of news and the wealth of media companies in the digital world: Reader revenues and professional practices on a post-COVID world*. DigiDoc Research Group.

Fletcher, R., & Nielsen, R. K. (2017). Paying for online news: A comparative analysis of six countries. *Digital Journalism*, 5(9), 1173-1191. <https://doi.org/10.1080/21670811.2016.1246373>

García-Avilés, J. A., Carvajal-Prieto, M., Arias, F., & De Lara-González, A. (2018). How journalists innovate in the newsroom: Proposing a model of the diffusion of innovations in media outlets. *The Journal of Media Innovations*, 5(1), 1-16. <https://doi.org/10.5617/jomi.v5i1.3968>

Jarvis, J. (2023). *The Gutenberg parenthesis: The age of print and its lessons for the age of the internet*. Bloomsbury Publishing.

Kuiken, J., Schuth, A., Spitters, M., & Marx, M. (2017). Effective headlines of newspaper articles in a digital environment. *Digital Journalism*, 5(10), 1300-1314. <https://doi.org/10.1080/21670811.2017.1279978>

Mozilla Foundation. (2024). *AI & news futures: Risks and opportunities for public interest journalism*. Mozilla Research Reports. <https://foundation.mozilla.org>

Moten, F. (2023). *Los subcomunxs* (S. A. González, Trad.). Caja Negra Editora.

Peres-Neto, L. (2022). Journalist-Twitterers as political influencers in Brazil: Narratives and disputes towards a new intermediary model. *Media and Communication*, 10(3), 28-38. <https://doi.org/10.17645/mac.v10i3.5363>

Perreault, G., & Stanfield, K. (2019). Mobile journalism as lifestyle journalism? Field theory in the integration of mobile in the newsroom. *Journalism Practice*, 13(3), 331-348. <https://doi.org/10.1080/17512786.2018.1424021>

Petre, C. (2021). *All the news that's fit to click: How metrics are transforming the work of journalists*. Princeton University Press.

Rincón, O. (2016). *Narrativas bastardas: Periodismo, televisión, ficción y redes sociales*. Gedisa.

Rincón, O. (2020). El periodismo que no fue: Narrativas bastardas en América Latina. *Revista Chasqui*, (144), 23-31. <https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i144.4426>

Ripley, A. (2022). *High conflict: Why we get trapped and how we get out*. Simon & Schuster.

Rogers, S. (Ed.). (2023). *The data journalism handbook 2.0*. European Journalism Centre & Google News Initiative. <https://datajournalism.com>

Simelio, N., Ginesta, X., San Eugenio Vela, J., & Corcoy, M. (2019). Journalism, transparency and citizen participation: A methodological tool to evaluate information published on municipal websites. *Information, Communication & Society*, 22(3), 369-385. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1386706>

Tejedor, S. (2022). Artificial Intelligence and newsgames in journalism: Proposals and ideas from the case study of three projects. *Visual Review: Revista Internacional de Cultura Visual*, 12(3), 1-8. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3749>

Tejedor, S., Cervi, L., Pulido, C. M., & Pérez Tornero, J. M. (2021). Análisis de la integración de sistemas inteligentes de alertas y automatización de contenidos en cuatro cibermedios. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 27(3), 973-983. <https://doi.org/10.5209/esmp.77003>

Zelizer, B., Boczkowski, P. J., & Anderson, C. W. (2022). *The journalism manifesto*. Polity Press.

NOTA: A lo largo del curso se trabajará igualmente con materiales derivados de weblogs, sitios web, medios de comunicación y congresos del sector.

Software

Este taller propone un cruce entre el oficio periodístico, el diseño de formatos emergentes y la experimentación práctica en condiciones reales.

Es un espacio híbrido entre redacción, laboratorio, estudio de creación y célula crítica.

El foco no está solo en "contar historias", sino en innovar en formas de contar lo que urge, lo que incomoda, lo que no tiene aún un lenguaje periodístico claro.

Queremos que el estudiantado piense como periodista, pero también como diseñador de flujos, narrador audiovisual, programador de ideas, creador cultural y remixer creativo de la información.

El trabajo se desarrolla en laboratorios.

Las sesiones virtuales se llevarán a cabo por Teams o Zoom.

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)	60	Español	anual	mañana-mixto