

Periodismo
inmersivo y
proyectos 360°

**Máster en Periodismo
Digital y de Datos
2023-24**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Periodismo inmersivo y proyectos 360°

Titulación: Máster en Periodismo Digital y de Datos

Curso Académico: 2023/24

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español

Modalidad: Presencial/A distancia

Créditos: 4

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Miguel Oliveros Mediavilla

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- 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 sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
 - 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.
 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
 - Dominar el lenguaje oral y escrito en la lengua española, como fortaleza necesaria de un comunicador profesional.
 - Dominar la compilación, discriminación y categorización de la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales tanto convencionales como digitales.
 - Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos comunicativos que requieran un alto grado de competitividad y profesionalidad para su resolución.
 - Manejar de manera avanzada las nuevas tecnologías de la comunicación, de indispensable dominio en el periodismo web.
 - Demostrar la capacidad para trabajar en equipo de forma eficaz, dentro de la elaboración de proyectos de comunicación digital.
 - Adquirir un compromiso ético en el trabajo dominando el ordenamiento jurídico de la información, aplicado especialmente a la práctica profesional del periodista web.
 - Idear, planificar y redactar piezas informativas y de entretenimiento para medios digitales mediante la hipertextualidad y sabiendo aplicar los procedimientos y métodos avanzados requeridos en el proceso de posicionamiento web en buscadores.
 - Comunicar la actualidad dominando el lenguaje propio de los medios de información y entretenimiento digitales.
 - Dominar los fundamentos del periodismo digital para definir el estilo periodístico, estructura, géneros, técnicas, fuentes y condiciones que mejor presenten la información de actualidad.
-

- Elaborar contenidos periodísticos adaptados a su consumo a través de todo tipo de soportes y plataformas convergentes que incluyen la utilización de tecnologías virtuales, ofreciendo al usuario una experiencia de inmersión en el relato periodístico.
- Elaborar contenidos periodísticos y/o audiovisuales innovadores y versátiles, capaces de adaptarse a los diferentes medios de comunicación y los distintos soportes digitales o aplicaciones interconectadas.
- Manejar profesionalmente los gestores de contenido de las páginas web para aportar inmediatez a los procesos informativos, combinando la creación de textos periodísticos con la producción de vídeos y audios en tiempo real.
- Realizar y producir entrevistas y reportajes informativos para medios digitales, respetando las características del entorno online.

1.2. Resultados de aprendizaje

Conocimiento del periodismo digital y de la redacción adaptada a web. Creación y producción de contenidos para diferentes soportes y aplicaciones adaptados a plataformas convergentes que incluyen la utilización de tecnologías virtuales.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Elaboración de contenidos periodísticos en diversos soportes adaptados a la tecnología virtual, que permitan al usuario una inmersión en la información ofrecida de forma que pueda desarrollar una experiencia más empática.

2.3. Contenido detallado

Modalidades presencial y a distancia

Módulo 1: Introducción a la inmersión y las narrativas 360.

Unidad didáctica 1: Historia sobre las formas de ver y las narrativas inmersivas.

Unidad didáctica 2: CAVE® e Immersive Pipeline research group.

Unidad didáctica 3: Los Muckrakers: Los orígenes del periodismo de denuncia.

Unidad didáctica 4: Percepción y opinión de la población ucraniana ante la manipulación informativa. Estudio de campo sobre la desinformación en la guerra de Ucrania. Una visión 360.

Módulo 2: Pioneras del periodismo inmersivo.

Unidad didáctica 1. Pioneras del periodismo inmersivo y las experiencias en primera persona de las noticias.

Unidad didáctica 2. Obras de Nonny de la Peña et al. a través de motores de juego, instalaciones interactivas, *Second Life* y Realidad Virtual.

Módulo 3: Tecnologías críticas, metodologías de investigación y experiencias inmersivas (IX).

Unidad didáctica 1. Tres casos de investigaciones transdisciplinares: “Zona Autónoma Militarizada. Europa”; “Dictadura 4.0” y “Esto no es Irak: Un juego Serio”.

Unidad didáctica 2. “*Forensic Architecture*”: Grupo interdisciplinar que integra tecnologías y técnicas arquitectónicas (3D) para investigar y denunciar violaciones de derechos humanos y violencia de estados sobre la población civil.

Modulo 4: Técnicas y formatos.

Unidad didáctica 1: Unreal Engine. Sonido ambiente y procedural. Los motores de juego (Unreal Engine o Unity) como herramienta narrativa de contenido informativo en primera y tercera persona: realidad aumentada, extendida y virtual, fps (first person shooter), npc (non-player character).

Unidad didáctica 2: El video-documental en 360°. La experiencia del usuario (UX) y el interfaz del usuario (UI): New York Times VR, Oculus, YouTube VR, etc.

Unidad didáctica 3: Metaverso y activos digitales.

2.4. Actividades Dirigidas

Modalidad presencial

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de estas actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares.

Actividad Dirigida 1 (AD1): Fundamentos básicos de Pure Data y *Unreal Engine*. Diseño sonoro, creación de ambientes y audio procedural en 3D. Practica y desarrollo de las técnicas fundamentales para el diseño y desarrollo de entornos inmersivos con el entorno gráfico Pure Data y el motor de juego *Unreal Engine*.

Actividad Dirigida 2 (AD2): Propuesta de un ambiente sonoro y entorno inmersivo desarrollado con *Unreal Engine*, que aborde contenido informativo en primera o tercera persona. Esta propuesta, que será grupal, tomará la forma de un *abstract/resumen* con un máximo de 150 palabras y vendrá acompañado de sus correspondientes palabras clave (máximo 5).

Prueba Final (PF1): Producción de un ambiente sonoro y entorno inmersivo que aborde el contenido informativo reflejado en la AD1. Los alumnos de manera grupal presentarán sus entornos. Se valorará muy positivamente la usabilidad, jugabilidad e interactividad de estos.

Prueba Final (PF2): Presentación del proceso de investigación y creación del ambiente y entorno 3D. Cada grupo presentará al resto de la clase: el proceso de creación de los entornos inmersivos, las diferentes tareas y roles dentro del grupo, los procesos de investigación, dificultades encontradas, etc. Esta presentación no excederá los diez minutos por grupo.

Modalidad a distancia

Actividad Dirigida 1 (AD1): Propuesta de un estudio de caso e investigación en torno a la influencia de las experiencias inmersivas (IX), la inteligencia artificial, la realidad virtual, los motores de juego o el video documental 360° en relación con los contenidos informativos-documentales y el periodismo de denuncia. Los alumnos, de manera individual o colectiva, tendrán que escribir una propuesta sobre este campo de investigación empírico experimental, identificando un ámbito de análisis. Esta propuesta tomará la forma de un *abstract/resumen* con un máximo de 200 palabras y vendrá acompañada de sus correspondientes palabras clave (máximo 5).

Actividad Dirigida 2 (AD2): Presentación escrita del primer borrador del trabajo, donde estarán presentes los contenidos de la introducción, bibliografía anotada y metodología junto con los primeros resultados, y su discusión.

Actividad Dirigida 3 (AD3): Presentación del trabajo de investigación en su totalidad, con un máximo de 2.000 palabras. Dicho trabajo estará referenciado y acompañado de una bibliografía anotada siguiendo la norma APA7.

2.5. Actividades formativas

Modalidad presencial

Clases de teoría y práctica: 27%. 27h. Presencialidad 100%

Trabajo personal del alumno: 50%. 50h. Presencialidad 0%

Tutorías: 10%. 10h. Presencialidad 50%.

Evaluación: 13%13h. Presencialidad 50%

Modalidad a distancia

Estudio, comprensión y evaluación de la materia: 40%. 40h. Presencialidad 1,3%
Trabajos/proyectos/prácticas a desarrollar y presentar por el alumno: 50%. 50h. Presencialidad 0%
Tutorías: 10%. 10h. Presencialidad 0%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	40%
Prueba final presencial	50%

Modalidad a distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación en foros y otras actividades tutorizadas	10%
Trabajos, pruebas y proyectos a desarrollar	30%
Prueba final presencial	60%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	0%
Actividades académicas dirigidas	40%
Prueba final presencial	50%

Modalidad a distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación en foros y otras actividades tutorizadas	0%
Trabajos, pruebas y proyectos a desarrollar	30%
Prueba final presencial	60%

Convocatoria Extraordinaria: La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final presencial extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5.

3.3 Restricciones

Calificación mínima.

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia.

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria. Esta pauta se aplica solo en la modalidad presencial

Normas de escritura.

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas, proyectos y exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de autoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas se considerará falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Bey, H. (2014). *Zona Temporalmente Autónoma*, T.A.Z. Madrid: Enclave de libros.
- Campos, V. (2015). *¡Extra, Extra! Muckrackers, orígenes del periodismo de denuncia*. Barcelona: Ariel.
- CEPOL (2018). *Tráfico de seres humanos*. Disponible en: <https://www.cepol.europa.eu>.
- De Benito, M. y Oliveros, M. (2021). *Procesos migratorios en la era digital. Filosofía en las fronteras conceptuales y políticas*. En L. Herrero y M. Urquijo (eds), *Nómadas, exilios y refugios* (pp. 33-48). Madrid: Antígona.
- De la Peña, N. (2010). Immersive Journalism. Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News. *Presence*, 19(4), 291-301. doi: https://doi.org/10.1162/PRES_a_00005
- Domínguez, E. (2013). *Periodismo inmersivo La influencia de la realidad virtual y del videojuego en los contenidos informativos*. Barcelona: UOC.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the virtual, movement, affect, sensation*. Durham (EE.UU.): Duke University Press.
- Oliveros, M. (2021). Esto no es Irak: Un juego serio. *Accesos: Revista de investigación artística. Edición Especial*, 1(1), 140-151. Disponible en: https://a8b26d73-320b-4dad-96ce-e99867554026.filesusr.com/ugd/5e9a6f_f79e5c1646164d6a8b5760716d0a48d6.pdf
- Oliveros, M. (2021). *Zona Autónoma Militarizada*. En J. Munárriz (ed.), *Encuentros Sonoros. Música experimental y Arte Sonoro* (pp. 145-148). Madrid: Ediciones Complutense.
- Oliveros, M. (2017). *Lo sublime en la era post digital: La obra tecnológica en el contexto del arte experiencial*. (Tesis Doctoral). UCM, Madrid.
- Oliveros, M. (2018). Mnemosine despertó: El aula inmersiva, interactiva y sus narrativas 360°. En: A. de la Peña (ed.), *Actas de las I Jornadas Nebrija de Transversalidad en la Docencia*, 135-143. Madrid: Universidad Nebrija.
- Oliveros, M. (2018), *Zona Autónoma Militarizada*. Europa [zam-]: A multimedia archive and immersive, 360°, reactive and interactive audio-visual system based on field studies across militarized European borders and hotspots where trafficking cells operate. *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, 16(3), 345-352. doi: 10.1386/tear.16.3.345_1
- O'Sullivan, S. (2001). The aesthetics of affect. *Thinking Art Beyond Representation. Angelaki. Journal of the theoretical humanities*, 6(3), 125-135. doi: 10.1080/09697250120087987
- OSCE (1975). *Conferencia sobre Seguridad y Cooperación en Europa. Acto final*. Helsinki. Disponible en: <http://www.osce.org/helsinki-final-act?download=true>.
- Pérez-Grande, D; Morante, D. y Oliveros, M. (2017). *Black Sonic Hole: An immersive and interactive sonic soundscape based on Schwarzschild's Geodesics for Black Holes. Humanizing the scale of complex singular phenomena in the post-digital age*. TTT 2017, Ionian Academy, Corfú.
- Prada, J.M. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Akal / Estudios visuales.
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. Nueva York: Public Affairs.

Bibliografía recomendada

- Cudworth, A.L. (2014). *Virtual world design: creating immersive virtual environments*. Boca Ratón (EE.UU.): Taylor & Francis.
- Farnell, A. (2010). *Designing Sound*. Cambridge-Massachusetts (EE.UU.): MIT Press.
- Grau, O. (2003). *Virtual Art: from illusion to immersion*, Cambridge-Massachusetts (EE.UU.): MIT Press.

- Rotman, B. (2008). *Becoming Besides ourselves the alphabet, ghost and the distributed human being*. Durham (EE.UU.): Duke university Press.

Trabajos audiovisuales, de Realidad Virtual y Video 360

- BBC News. (2017). *Mosul: Fight against ISIS from the sky in video 360* [Video 360]. <https://www.youtube.com/watch?v=RKseZzSL2jM>
- BBC Media Action. (2016, July 18). *Your phone is now a refugee's phone [watch on a mobile]* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=m1BLsySgsHM>
- De la Peña, N. & Emblematic. (2017). *Greenland Melting* [VR film]. <https://emblematicgroup.com/experiences/greenland-melting/>
- De la Peña, N. & Emblematic. (2012). *Hunger in LA* [Video]. <https://emblematicgroup.com/experiences/hunger-in-la/>
- De la Peña, N. & Emblematic. (2015). *Kiya* [VR volumetric]. <https://emblematicgroup.com/experiences/kiya/>
- De la Peña, N. & Emblematic. (2014). *Project Syria* [VR volumetric]. Steam. <https://emblematicgroup.com/experiences/project-syria/>
- De la Peña, N. & Peggy Weil, (2007-2012). *Gone Gitmo* [Virtual Installation] [.Gone Gitmo - Peggy Weil Studio \(pweilstudio.com\)](http://www.gonegitmo.com)
- DW Documentary. (2017). *Refugees' pone records - #MyEscape to Europe* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=skKq-PWAFpg>
- New York Times. (2016). *The Fight for Falluja* [Video 360]. <https://www.youtube.com/watch?v=Ar0UkmlD6s>
- Scopic // Virtual Reality Studios (2016). *Refugees*. [Video 360]. <https://www.youtube.com/watch?v=z9HEGHOk5hM>
- Within (2016). *Clouds over Sidra* [Video 360]. <https://www.youtube.com/watch?v=mUosdCQsMkM>

Otros recursos de interés

- Canal-Playlist de YouTube dedicado a la asignatura y el trabajo de los alumnos: <https://www.youtube.com/watch?v=iB5UTk35sA8&list=PLXWITsmnCZJqHuX5HXQ8i7EXinsMu4VFI>
- Grupo de investigación: -Observatorio de Cibermedios- <https://observatoriocibermedios.upf.edu/periodismo-inmersivo-realidad-virtual>
- Grupo de investigación: -Forensic Architecture- <https://forensic-architecture.org/about/team/member/eyal-weizman>
- Grupo de investigación: -Immersive Pipeline- <http://sonics.goldsmithsdigital.com/immersive-pipeline/>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dr. D. Miguel Oliveros Mediavilla
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Doctor en Bellas Artes
Correo electrónico	moliveros@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por correo electrónico.

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Miguel Oliveros Mediavilla. BA (Hons), MRes, PhD (<i>cum laude</i>). Profesor de Videojuegos y Periodismo Inmersivo. Doctor Acreditado por la ANECA en Humanidades (Profesor Ayudante Doctor, Profesor Universidad Privada y Profesor Contratado Doctor) Investigador en el programa COST – Cooperación en Ciencia y Tecnología financiado por la Unión Europea – H2020.</p> <p><u>Publicaciones recientes y relacionadas a la asignatura:</u> Alonso Martín-Romo, L.; Miguel Oliveros Mediavilla, M.; Vaquerizo Domínguez, E. (2023). <i>Percepción y opinión de la población ucraniana ante la manipulación informativa. Estudio de campo sobre la desinformación en la guerra de Ucrania.</i></p> <p>De Benito, M. y Oliveros, M. (2021). <i>Procesos migratorios en la era digital. Filosofía en las fronteras conceptuales y políticas.</i> En L. Herrero y M. Urquijo (eds), <i>Nómadas, exilios y refugios</i> (pp. 33-48). Madrid: Antígona.</p> <p>Oliveros, M. (2021). Esto no es Irak: Un juego serio. <i>Accesos: Revista de investigación artística. Edición Especial</i>, 1 (1), 140-151. Disponible en: https://a8b26d73-320b-4dad-96ce-e99867554026.filesusr.com/ugd/5e9a6f_f79e5c1646164d6a8b5760716d0a48d6.pdf</p> <p>Oliveros, M. (2021). <i>Zona Autónoma Militarizada.</i> En J. Munárriz (ed.), <i>Encuentros Sonoros. Música experimental y Arte Sonoro</i> (pp. 145-148). Madrid: Ediciones Complutense.</p> <p>Oliveros, M. (2018), <i>Zona Autónoma Militarizada. Europa [zam~]: A multimedia archive and immersive, 360°, reactive and interactive audio-visual system based on field studies across militarized European borders and hotspots where trafficking cells operate. Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research</i>, 16(3), 345-352. doi: 10.1386/tear.16.3.345_1</p> <p><u>Enlaces profesionales y académicos:</u></p> <p>ORCID: 0000-0003-4896-1743 Research Gate: Miguel-Oliveros-Mediavilla Academia: Miguel Oliveros Dialnet: https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=4376837 Web: migueloliveros - DATABASE</p>
---	---