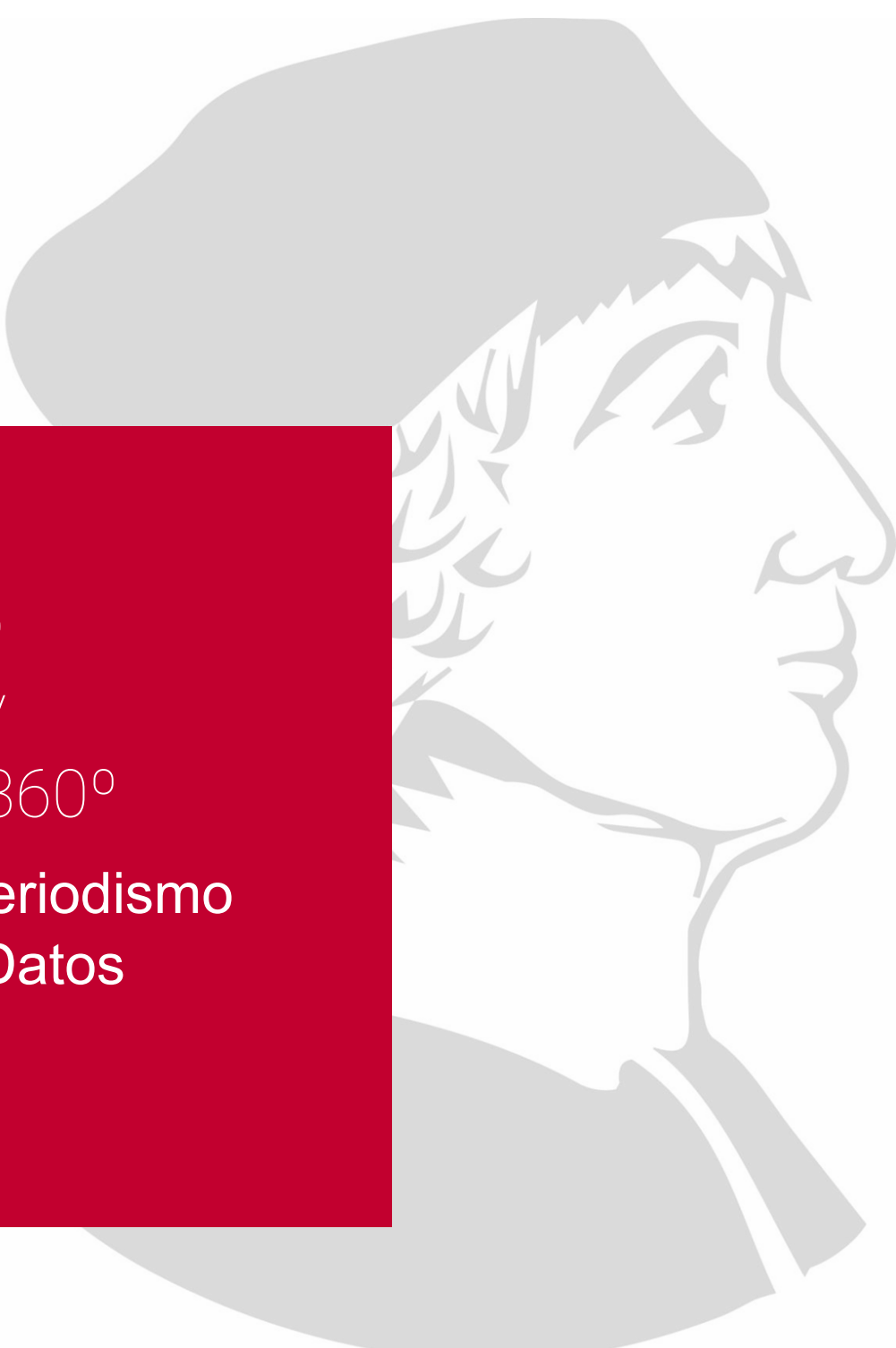




Periodismo
inmersivo y
proyectos 360º

**Máster en Periodismo
Digital y de Datos
2026-27**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Periodismo inmersivo y proyectos 360º

Titulación: Máster en Periodismo Digital y de Datos

Curso Académico: 2026-27

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español

Modalidad: Presencial/virtual

Créditos: 4

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Imen Bouziri Boullosa,

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Habilidades y destrezas

- 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.

Competencias generales

- 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.

Competencias específicas

- 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

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

Presentación de la asignatura.

Explicación de la Guía Docente.

1. Introducción al periodismo inmersivo

Contexto y paradigma digital actual

Breve repaso conceptual e histórico del periodismo inmersivo

Consideraciones teóricas en torno al periodismo inmersivo y las narrativas multimedia en 360° con capacidad inmersiva

2. El reportaje inmersivo a través de narrativas en 360°

Tecnología asociada para la visualización.

Plataformas y formas de visualización

Tecnología asociada para la creación de contenidos

Hábitos de uso y consumo digital según audiencias

3. El reportaje inmersivo en 360°

Consideraciones narrativas

Producción y edición

Promoción y transmedialidad

4. Buenas prácticas y prospectiva

Consideraciones técnicas

Consideraciones éticas

Consideraciones narrativas

El metaverso y la generación Alpha

2.4. Actividades Dirigidas

Modalidad presencial

Durante el curso se desarrollarán actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares.

Actividad Dirigida 1 (AD1): Actividad grupal. Análisis comparativo de reportajes inmersivos consolidados: elementos narrativos, características en pro de la inmersión, intencionalidad, características técnicas

Actividad Dirigida 2 (AD2): Actividad grupal. Trabajo con una doble dimensión teórica (investigación) y práctica. Conceptualización y diseño de un dossier (boceto o propuesta) para un proyecto de reportaje inmersivo. Esto no solo incluye la elección de un tema, la redacción de un guion y el establecimiento de unos objetivos, sino también un trabajo de investigación que quede reflejado en el desarrollo de una propuesta detallada con una exposición de las intenciones narrativas, las influencias y/o decisiones estéticas y genéricas justificadas e , incluso, material gráfico y/o audiovisual preliminar (storyboards, fotografías de localizaciones, bocetos de vestuario, dibujos, etc.) y todo tipo de elementos que demuestren un trabajo conceptual de diseño de las diferentes fases del proyecto (preproducción).

Actividad Final: Actividad grupal. Diseño y creación de un contenido documental en 360º con capacidad inmersiva (tema: Sostenibilidad). Ejecución -producción y postproducción- del proyecto anteriormente diseñado (en el la AD2).

Modalidad virtual

Durante el curso se desarrollarán actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares.

Actividad Dirigida 1 (AD1): Actividad grupal. Análisis comparativo de reportajes inmersivos consolidados: elementos narrativos, características en pro de la inmersión, intencionalidad, características técnicas

Actividad Dirigida 2 (AD2): Actividad grupal. En equipos de trabajo (de 3 a 4 personas), los alumnos deberán producir una narrativa inmersiva (immersive storytelling) demostrando haber comprendido y asimilado las dinámicas y procesos de preproducción. La tarea consiste en redactar el guion técnico de una pequeña pieza periodística inmersiva de realidad virtual de 2 a 3 minutos, desde su conceptualización y desarrollo argumental y narrativo hasta su diseño de interacción.

Actividad Final: Actividad grupal. En equipos de trabajo (de 3 a 4 personas), los alumnos deberán proceder a la conceptualización y el diseño de una memoria completa -una propuesta- de proyecto para un futuro reportaje documental inmersivo en 360º sobre un tema de sostenibilidad. Los grupos deberán funcionar como un medio de comunicación o un grupo periodístico y, conforme a esta misma lógica, diseñar un sólido dossier que no solo presente una idea abstracta, sino que defienda y demuestre con claridad tanto el interés periodístico (vigencia temática, pertinencia, impacto social, etc.) como la viabilidad técnica de la propuesta y su difusión transmedia.

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 virtual

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 virtual

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 virtual

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.

3.5. Uso de IA

La adopción de herramientas de IA debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa que lo precise, si se contempla el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación y evaluación dictados por el profesor en cada actividad.

La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Archer, D. y Finger, K. (2018). *Walking in another's virtual shoes: do 360-degree video news stories generate empathy in viewers?*. Comlumbia Journalism School
- Baía R., A. y Ashmore, M. (2022). From video streaming to virtual reality worlds: An academic, reflective, and creative study on live theatre and performance in the metaverse. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 18(1), 7-28
- Barroso, P. (2019). Hyperreality and virtual worlds: when the virtual is real. *Sphera Publica*, 19(2), 36-58
- Cantero, J. I., Calvo R., L. M. y Benedicto S., M. A. (2020). La tenue apuesta por los vídeos en 360° en las estrategias transmedia de las televisiones autonómicas españolas. *Revista Latina de Comunicación Social*, 75, 415-433
- Casero R., A. (2010). Prensa en internet: nuevos modelos de negocio en el escenario de la convergencia. *El Profesional de la Información*, 19(6), 595-601
- Cheng, Y. (2022, 5 de febrero). Inside the metaverse, two journalists experience future in real time. *China Daily*. Recuperado de <http://epaper.chinadaily.com.cn/a/202202/05/WS61fdc15fa3109375516e98f9.html>
- García C., S., Sidorenko B., P. y Herranz de la Casa, J. M. (2021). Contenidos 360., realidad virtual y periodismo inmersivo: una revisión actual de los medios de comunicación que utilizan estos formatos. *Revista Comunicando*, 1(10), 87-118
- Gómez Q., A. (2019). Manual urgente de periodismo en tiempos de redes sociales (en 333 tuits). Amazon • Kandourova, M., & Lee, S. H. M. (2019). The effects of virtual reality (VR) on charitable giving: The role of empathy, guilt, responsibility and social exclusion. *Journal of Business Research*, 100, 571-580
- Sidorenko B., P. y Herranz, J. M. (2024). Realidad Extendida, Computación Espacial y Metaverso. ¿Instrumentos de marketing o evidencias de un cambio de paradigma en la comunicación? *Infonomy*, 2(2).

Bibliografía recomendada

- Benítez, M. J. y Herrera D., S. (2021). Buenas prácticas para guiar la atención del espectador en el reportaje inmersivo con vídeo en 360°. *Doxa Comunicación*, 32, 263-287
- Benítez, M. J., Pérez S., S. y Herrera D., S. (2021). Ethics in 360-degree immersive journalism. En M. Luengo y S. Herrera (eds.) *News Media Innovation Reconsidered*

(pp. 53-72). John Wiley & Sons, Inc.

- Cantero, J. I., Sidorenko B., P. y Herranz, J. M. (2018). Realidad virtual, contenidos 360° y periodismo inmersivo en los medios latinoamericanos. Una revisión de su situación actual. *Contratexto*, 29, 79-10
- Dominguez, E. (2013). *Periodismo inmersivo. La influencia de la realidad virtual y del videojuego en los contenidos informativos*. Barcelona: UOCPress.
- Kim, S. (2023). *El metaverso. Un viaje hacia la tierra digital*. Madrid: Anaya.
- Peña, O. (2022). *Metaversos. La gran revolución inmersiva*. Madrid: Espacio de diseño.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dra. Dña. Imen Bouziri Boullosa
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Doctora en Comunicación Audiovisual
Correo electrónico	ibouziri@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid- San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Doctora en Comunicación Audiovisual (UCM) e investigadora postdoctoral, especialista en medios audiovisuales y tecno-cultura visual popular. También es cineasta experimental y videoensayista. Es experta en estudios fílmicos (teoría, historia y estética del cine), aunque, a través de su proyecto doctoral, ha ido trazando un espacio de investigación sumamente transdisciplinar y desarrollado diversas líneas de investigación entre las cuales: la filosofía (ontología, estética, y [bio]ética), antropología cultural, historia del arte e iconología (política), hermenéuticas simbólicas, estudios comparativos de las mitologías y las religiones, estudios japoneses (y del Asia Oriental), teoría crítica, ludología, anime studies, estudio crítico de las estéticas y nuevos (sub-)géneros característicamente contemporáneos (ficción (post-)apocalíptica, ciencia ficción, ciberpunk y postciberpunk, retrofuturismos, utopías y distopías, fantasía oscura, etc.), y campos ultraespecializados como los horror studies, gothic studies y la arqueología de los medios (en especial, del videojuego y la era/estética retro PSX/PS2).