



GUÍA DOCENTE

Curso académico 2025-2026

Asignatura: DISEÑO Y CREACIÓN EN PERIODISMO MULTIMEDIA Código: 610265 Horario: martes, de 15.00 a 19.00 Hrs. Aula: C-207 (2da. Pta.) - Edificio Aulario.
Materia 1: Información Audiovisual y Diseño Multimedia
Carácter: Obligatoria
Créditos ECTS: 6
Duración: Semestral Semestre: 1ro.
Idioma: español
Profesor/a: Dra. Mercedes Zamarra López Departamento de Periodismo y Nuevos Medios E-mail: mzamarra@ucm.es Despacho: 7 – 5ª planta Teléfono: 913941636
Tutorías: lunes y martes, de 13:00 a 15:00 horas. Para concertar una tutoría será necesario solicitarlo con antelación suficiente al correo
Breve descriptor: Se trata de una asignatura de marcado carácter práctico que, basándose en el análisis del mercado, sienta las bases para el desarrollo integral de un proyecto periodístico multimedia a partir de la consideración de elementos como diseño, definición del producto informativo y determinación del público objetivo al que se dirige.
Requisitos: Los de acceso al Máster
Resultados del aprendizaje: A la conclusión de la asignatura los alumnos estarán en disposición de conocer las bases estratégicas para poner en marcha un proyecto periodístico multimedia.
COMPETENCIAS GENERALES: LAS DEL MÁSTER TRANSVERSALES: - El periodista del siglo XXI debe dominar las bases de formalización gráfica, audiovisual y su convergencia en el entorno multimedia e interactivo. Todos estos procesos confluyen y toman cuerpo en el diseño periodístico. - Desde la asignatura “DISEÑO Y CREACIÓN EN PERIODISMO MULTIMEDIA” se pretende abordar el diseño periodístico no sólo como forma, sino como un elemento propio y característico de los medios de comunicación multimedia.



- Para ello se desarrollarán, siguiendo una metodología teórico-práctica, las técnicas, las herramientas y las tecnologías que hacen posible un diseño periodístico al servicio de la información.
- Partiendo del conocimiento de una nueva realidad de mercado, se dará un salto cualitativo hacia el diseño holístico multimedia abordando las diferencias y las especificaciones técnicas que requieren los mensajes periodísticos en los medios digitales con la combinación de textos, imágenes dinámicas y estáticas, sonidos y animación en la cuarta dimensión interactiva y temporal.

ESPECÍFICAS:

- Desarrollo del lenguaje tipográfico, gráfico y visual propio de los medios multimedia.
- Introducción al conocimiento y manejo técnico de software de maquetación, ilustración, retoque digital, diseño web y animación.
- Capacitación en la gestión de contenidos.
- Construcción de un perfil especializado en diseño periodístico para el ejercicio de la actividad profesional en medios de comunicación multimedia.
- Capacitación para la puesta en marcha de proyectos periodísticos.
- Fundamentación para la investigación en el diseño periodístico.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

1. Diseño Periodístico. Fundamentos y funciones del diseño gráfico de la información
2. Herramientas de diseño digital para la edición periodística: Tratamiento de Texto, Imagen, e Ilustración Vectorial
3. Aplicaciones informáticas para la integración dentro del diseño de recursos digitales y elementos multimedia
4. Elementos dinámicos de la puesta en página: navegación y la interacción
5. Estrategias de flujo de trabajo. De la preimpresión digital a la impresión. La publicación editorial en soporte físico digital.

ACTIVIDADES DOCENTES

Actividad	Porcentaje
Clases teóricas	5%
Clases prácticas (Seminarios/talleres/laboratorios) En el plan del curso se especifica su calendario. Entrega y comentario de trabajos individuales (escritos) de análisis de temas concretos.	15%
Trabajo personal (estudio y lectura de textos obligatorios y complementarios)	10%
Elaboración de trabajos	55%
Tutorías virtuales y presenciales	5%
Aprendizaje interactivo (Actividades campus virtual)	5%



Asistencia a actividades académicas y culturales relacionadas

5%

EVALUACIÓN

Se realizará un sistema de evaluación continua basada en los siguientes porcentajes según las actividades:

Concepto	Porcentaje
Trabajos obligatorios de la asignatura	50%
Exposiciones orales	10%
Seminarios/prácticas	10%
Examen final / Ejercicio final de la asignatura	20%
Asistencia, actividades extra lectivas	10%

CALIFICACIÓN: 0-10

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN TFM:

- Tecnologías multimedia e información periodística en internet y medios impresos
- Tecnologías inmersivas para el periodismo
- Estudios y tendencias del ciberperiodismo y redes sociales.
- ELearning, formación y nuevos perfiles multimedia en la industria de la información.
- Divulgación periodística de las ciencias sociales: mujer, población, inmigración, minorías
- Innovación de la comunicación a través de la Ciencia, Tecnología y Sociedad
- Cultura de la creatividad y organizativa de los medios digitales
- Narrativas y códigos del periodismo de datos, multimedia y transmedia.

BIBLIOGRAFÍA

Obligatoria

- BUEN UNNA, Jorge de. (2020). Manual de diseño editorial Ediciones Trea. ISBN: 9788417987947
- BOWER, Stephanie. (2017). The Urban Sketching Handbook. Captar la Perspectiva in situ, Consejos y Técnicas de Dibujo. Barcelona. Promopress.
- CALDWELL, Cath y ZAPPATERRA, Yolanda. (2014). Diseño editorial: Periódicos y revistas / Medios Impresos y digitales. Barcelona. Gustavo Gili
- DONDIS, D. a. (2020). La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual. Barcelona. Gustavo Gili
- DUNHAM, R. (2020) Multimedia Reporting How Digital Tools Can Improve Journalism Storytelling. Springer
- LÓPEZ LÓPEZ, A. M. (2020). Diseño gráfico digital. Anaya Multimedia



- LUPTON, E., y PHILLIPS, J. C. (2016). Diseño gráfico: Nuevos fundamentos. Barcelona. Gustavo Gili.
- MUNARI, B. (2016). Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica. Barcelona. Gustavo Gili.
- RODRIGO LÓPEZ, Alonso. (2013). Diseño de periódicos y revistas en la era digital. Madrid. Fragua.

Complementaria:

- HARRIS, J., y WITHROW, S. (2008). Ilustración vectorial: Los secretos de la creación digital de imágenes. Barcelona. Promopress.
- HELLER, E. (2010). Psicología del color. Barcelona. Gustavo Gili.
- JARDÍ, E. (2012). Pensar con imágenes. Barcelona. Gustavo Gili.
- LUPTON, E. (2011). Pensar con tipos. Barcelona Gustavo Gili.
- MARINA, José Antonio. (2013). El aprendizaje de la creatividad. Barcelona. Ariel.
- ROBERTSON, Scott. (2014). The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design. Los Angeles. Design Studio Press.

Enlaces recomendados:

- CÓRDOVA, Eilidibeth. (2022, 17 septiembre). Periodismo digital: el tipo de periodismo que marcará nuestra época. Cinco Noticias.
<https://www.cinconoticias.com/periodismo-digital/>
- DISEÑO GRÁFICO: <http://www.imalchemy.com> /// <http://www.club-como.com>
- FUENTES TIPOGRÁFICAS: <http://www.letraset.com/letraset> /// <http://www.gifcruncher.com>
- <https://www.mediummultimedia.com/disenio/que-es-un-diseno-de-organizador-grafico/>
- NORMAN, D. A. (2008). Design as Communication. Jnd.Org.
https://jnd.org/design_as_communication/v
- TÉCNICAS DE PHOTOSHOP: <http://www.andromeda.com> /// <http://www.photoshopuser.com> /// ; <http://www.xenia.mit.edu/axc/index.cfm>

Otra información de interés:

- El material de estudio y trabajo estará a disposición del alumno en el campus Virtual.
- Todos los alumnos realizarán un trabajo colectivo, repartiéndose en grupos de 5-6 personas, en el que desarrollarán una publicación multimedia en profundidad que posteriormente será insertado en la página web del periódico multimedia creado.

ADENDA: Uso responsable de herramientas de Inteligencia Artificial (IA) en las asignaturas de las titulaciones de la Facultad de Ciencias de la Información

Con el fin de promover un uso ético, formativo y sostenible de las herramientas de inteligencia artificial (IA) en el ámbito universitario, se establece que su utilización en las actividades, prácticas o trabajos asociados a esta asignatura deberá regirse por los siguientes criterios:

1. Criterio docente y responsabilidad académica



El régimen de uso de herramientas de IA en la asignatura será determinado por el profesorado responsable, quien podrá autorizar o restringir su empleo en función de los objetivos formativos de cada tarea. En todo caso, el uso de IA no debe suplantar el trabajo del estudiante, sino servir de apoyo al aprendizaje y a su proceso de desarrollo intelectual.

2. Transparencia y trazabilidad

Cuando se autorice su uso, el estudiantado deberá:

- ✓ Explicar con claridad qué herramientas ha utilizado, con qué propósito y en qué fases del trabajo.
- ✓ Especificar, si es posible, el modelo y versión empleada.
- ✓ Acompañar el trabajo de una breve reflexión crítica sobre el impacto, limitaciones o aportaciones de la IA en el desarrollo de la tarea.
- ✓ Citar adecuadamente el uso de IA siguiendo las recomendaciones bibliográficas disponibles en la web de la Biblioteca (<https://biblioguias.ucm.es/bibliotecauniversitariaeia/usoiaenclase>) o en los documentos de buenas prácticas (<https://ssii.ucm.es/inteligencia-artificial-en-la-docencia>).

El estudiante es responsable en todo momento de verificar y contrastar los contenidos generados con IA, así como de garantizar la autenticidad y legitimidad del trabajo entregado.

3. Marco ético, legal y sostenible

El uso de IA deberá ajustarse a los principios de integridad académica y sostenibilidad que rigen en la Universidad Complutense de Madrid. Se debe evitar cualquier uso que implique suplantación de autoría, manipulación de resultados o falta de reflexión crítica sobre la herramienta empleada.

Asimismo, el uso intensivo de IA conlleva implicaciones ambientales relacionadas con el consumo energético y de recursos. Se recomienda, por tanto, utilizar estas tecnologías de forma racional, equilibrada y crítica, de acuerdo con los valores de sostenibilidad y responsabilidad social propios del entorno universitario.

Para una mejor comprensión de estos principios y recomendaciones, se insta al profesorado y al estudiantado a consultar los informes y guías disponibles en la página oficial de la UCM sobre el uso de la inteligencia artificial en la docencia:

<https://ssii.ucm.es/inteligencia-artificial-en-la-docencia>

4. Mecanismos de supervisión

En caso de duda sobre la autoría o el uso indebido de herramientas de IA, el profesorado podrá requerir al estudiante la defensa oral del trabajo, entrega o práctica, con el fin de verificar su conocimiento y dominio del contenido. Esta presentación podrá prevalecer en la evaluación global del trabajo si existen indicios razonables de uso inapropiado.



Estas medidas tienen por objeto fomentar una cultura de integridad académica, no penalizar el uso de nuevas herramientas, siempre que este sea honesto, transparente y compatible con los objetivos formativos del trabajo.