



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2019/2020

Nº de proyecto 178

NEWSHUB: Incubadora de contenidos formativos para la comunicación profesional de los resultados del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

Roberto Gamonal Arroyo

Facultad Ciencias de la Información

Departamento de Periodismo y Nuevos Medios

## **1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto**

El proyecto NEWSHUB pretende ser el punto de unión entre docentes y estudiantes a través de las asignaturas y proyectos que desarrollen ambos colectivos de la comunidad universitaria. En esta relación al mismo nivel entre profesor/alumno se proporciona apoyo, formación y asesoramiento para poder realizar proyectos de diversa índole y materializarlos para su uso y difusión tanto dentro del aula y el ámbito académico como fuera de ella en el terreno profesional.

NEWSHUB es una incubadora de proyectos. Rediseñamos actividades y prácticas de clase para que se ajusten a una aplicación eficaz de la metodología de aprendizaje basado en proyectos. Ofrecemos asesoría y acompañamiento a docentes y estudiantes para que desarrollen su actividad académica integrando estrategias y procesos de calidad propios del ámbito profesional.

NEWSHUB es una plataforma de formación. Ponemos contenidos formativos sobre comunicación eficiente a disposición de la comunidad educativa e investigadora y del sector de la orientación laboral y el fomento del emprendimiento. Ofrecemos recursos educativos abiertos a través de una plataforma web modular, interoperable y accesible, que alberga contenidos digitales de producción propia y un banco de buenas prácticas.

NEWSHUB conecta asignaturas, docentes y estudiantes para que los resultados de los distintos procesos de enseñanza-aprendizaje se optimicen para el cumplimiento de los objetivos clave del proyecto: aplicar eficazmente metodologías abiertas en el aula; alimentar el portfolio y el currículum en la búsqueda de empleo y el fomento del emprendimiento; y generar recursos educativos y modelos de buenas prácticas para formar en una comunicación eficiente.

Objetivos del proyecto y propuestas de valor del mismo

- Enriquecer los resultados de aprendizaje del estudiante mediante diseño de actividades y parámetros de evaluación orientados a estándares de calidad profesionales, especialmente los que facilitan y fomentan la empleabilidad y el emprendimiento.
- Facilitar la introducción de metodologías abiertas en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula.

- Proporcionar herramientas y recursos educativos en abierto sobre comunicación profesional a la comunidad universitaria y a los sectores sociales dedicados a la formación en materia de empleabilidad y emprendimiento.
- Asesorar, mentorizar, formar y acompañar al profesorado y alumnado universitario en las estrategias, procesos y aplicación de recursos y herramientas necesarias para la profesionalización y transferencia al entorno laboral y profesional de los resultados de aprendizaje.

## 2. Objetivos alcanzados

Al inicio del curso académico 2019-2020 comenzamos desarrollando un plan de comunicación para el proyecto NEWSHUB con el objetivo de darlo a conocer y visibilizarlo dentro de la comunidad universitaria.

Dos de las principales acciones llevadas a cabo son la **creación de la identidad corporativa** y el **diseño de un espacio web** ([www.ucm.es/newshub](http://www.ucm.es/newshub)). Pueden consultarlas en Anexo 1 y 2, respectivamente.

También se desarrollaron **fichas de las actividades** y proyectos realizados dentro de las respectivas asignaturas que participaban. En ellas se recogen una descripción de la actividad, objetivos, desarrollo de la dinámica, resultados y conclusiones. Estas fichas están publicadas en la web del proyecto con el objetivo de compartir la experiencia didáctica con otros profesores y profesoras para que puedan bajárselas, replicarlas y ponerlas en práctica en sus respectivas asignaturas. Pueden consultar estas fichas en la web del proyecto y en el Anexo 3.

Las actividades realizadas tuvieron una gran acogida por parte de los estudiantes y los resultados dieron lugar a proyectos muy interesantes.

También se ha realizado acompañamiento en Trabajos Fin de Máster. En especial en aquellos en los que se desarrollaba un proyecto como colofón a sus estudios con el objetivo de realizar algo que les pueda servir para su orientación profesional y trascendiendo lo meramente académico con tareas de mentorización. Desde la creación de publicaciones digitales hasta la creación de una empresa, su marca y desarrollo comercial.

Debido a las circunstancias sobrevenidas por el COVID-19, desde el proyecto NEWSHUB se ha dado apoyo a docentes en sus tareas de virtualización de la

enseñanza, potenciando la creación de videotutoriales y el diseño de actividades de aprendizaje interactivas.

En definitiva, hemos logrado introducir en nueve materias una metodología docente abierta y logrado incorporar los productos de aprendizaje a los portfolios de los estudiantes.

### **3. Metodología empleada en el proyecto**

NEWSHUB crea una red de conexión entre profesores, alumnos, asignaturas y proyectos que permite hacer efectiva la transversalidad. En todas las materias que participan del proyecto se aplica la **metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** por lo que resulta más sencillo implementar, intercambiar, iterar, compartir, participar, supervisar, enriquecer y mejorar los trabajos y las ideas a desarrollar.

Las asignaturas y tareas en las que se integran los proyectos son:

- *Diseño, Edición y Tipografía de la información escrita*: diseño e integración de contenidos textuales y visuales en formatos impresos y digitales
- *Información Periodística Especializada*: estrategias y técnicas de comunicación eficaz
- *Tecnologías de la Gestión Periodística de la Información Digital*: herramientas digitales para la producción, gestión y publicación de contenidos digitales.
- *Multimedia*: estrategias y técnicas de comunicación interactiva en Internet y en las redes sociales.
- *Tecnología de la Información Escrita*: diseño de publicaciones divulgativas y formativas
- *Cromatismo e Infografía*: creación de gráficos y visualización de datos
- *Influencia Sociocultural y Medioambiental de la TIC*: estudio del impacto de la comunicación en los receptores y usuarios de las nuevas tecnologías.
- *Medios Audiovisuales y Educación*: diseño instructivo de recursos educativos en abierto.
- *Periodismo Especializado en Ciencia y Cultura*: contenidos basados en la divulgación científica y cultural

Cada una de ellas aporta un punto de vista que permite dar un mayor recorrido a los proyectos desarrollados por los alumnos para que tengan un resultado profesional.

El objetivo es introducir de forma curricular los proyectos en las asignaturas para desarrollarlos de forma interconectada entre diversas materias.

De esta forma los proyectos estarán integrados en varias asignaturas y coordinados por los responsables de ellas y se podrán llevar a cabo a lo largo del cuatrimestre y durante el periodo lectivo.

También desde ellas se propondrá el desarrollo de contenidos educativos para compartir con toda la comunidad universitaria.

#### **4. Recursos humanos**

El proyecto NEWSHUB incluye a todos los estudiantes de las nueve asignaturas anteriormente comentadas del plan de estudios del Grado en Periodismo. Esto supone la involucración de cerca de 1.000 alumnos y alumnas matriculados en estas materias que a su vez implican a varios grupos en distintos cuatrimestres y horarios.

Y por supuesto también a los profesores y profesoras responsables de las asignaturas y que forman parte del cuerpo de investigadores de este proyecto. Una de las claves es también la participación de tres alumnos como parte esencial del equipo.

#### **5. Desarrollo de las actividades**

Las actividades realizadas tuvieron una gran acogida por parte de los estudiantes y los resultados dieron lugar a proyectos muy interesantes que se llevaron a cabo durante este curso 2019-2020.

A continuación, describimos a modo de resumen estas actividades:

##### **- Tour virtual**

La idea para el desarrollo de contenidos parte de la propuesta de un *medialab* centrado en talleres de alfabetización mediática, a los que le acompañan una serie de contenidos audiovisuales e interactivos, como es una pieza audiovisual y la propia de realidad virtual. Una vez creada la idea y desarrollado el trabajo los alumnos planteas los contenidos tanto de la pieza audiovisual como de la realidad virtual.

Para el desarrollo de la pieza de realidad virtual, se plantea una sesión en el aula a modo taller. Mediante un videotutorial específico y las explicaciones del profesor en clase, el alumno graba sus imágenes en 180°/360° con la app que instala en su móvil llamada cámara *cardboard* en el primer caso o con *Street view* en el segundo. Seguidamente, dichas imágenes las sube a la plataforma *Google Tour* y comienza el proceso de edición. El objetivo de esta sesión se centra en que el alumno solvete todas sus dudas técnicas y de manejos de app y plataforma para que puede desarrollar, posteriormente, su pieza de realidad virtual en el proyecto *medialab*.

- **Diseño de publicación**

En el transcurso del cuatrimestre se realiza un proyecto de una revista especializada de forma colectiva en equipos de trabajo. Diseño con herramientas de edición profesional (Suite Adobe) y propuesta de una publicación de tema libre, complementada con la realización de dos reportajes reales.

- **Gamificación**

La actividad consiste en un test de 22 preguntas sobre cuestiones relacionadas con la tipografía, uno de los temas principales a desarrollar en la asignatura de Edición Tipografía y Diseño del tercer curso del Grado de Periodismo en la Universidad Complutense. Para hacerlo más dinámico, atractivo y divertido se introduce el componente lúdico y competitivo a través de la aplicación Quizizz. Cada pregunta muestra un texto o composición tipográfica y se dan cuatro opciones de respuesta. El tiempo para responder es de 45 segundos. Con ello se genera una “sana competitividad” por intentar acertar el mayor número de respuestas en el menor tiempo posible.

Se han diseñado unos *memes* especiales para indicar si se ha acertado o fallado. Después de que todos los alumnos y alumnas hayan contestado hacemos un repaso de cada una de las respuestas y su por qué.

Con este paso final fijamos los conceptos teóricos que posteriormente aplicaremos en el desarrollo de un proyecto consistente el diseño y maquetación de un periódico y una revista.

- **Redes Sociales**

En cada uno de los grupos de clase (asignaturas Cromatismo e Influencia, grupos A y C de 3º de periodismo) los alumnos han sido previamente divididos

en grupos de trabajo de cuatro miembros cada uno. Han tenido que proponer un tema a desarrollar relacionado con el temario visto hasta ahora en cada asignatura y han de presentar y defender el mismo ante sus compañeros en no más de siete minutos de exposición.

Mientras esto ocurre, el resto de clase ha de tuitear en tiempo real qué y cómo están realizando las exposiciones los grupos utilizando todos los recursos existentes de lenguaje en las redes sociales (fotos, vídeos, memes, streamings en tiempo real, menciones, etc.) siempre con un hashtag o etiqueta que identifique sus aportaciones. En este caso se usaron las etiquetas *#UCMinfluencia* y *#UCMcromatismo*. Al finalizar cada clase se emite un informe de impacto de tuits a través de la herramienta *Tweet Binder* y los usuarios aparecen en él reciben una calificación que cuenta un 1% de la nota final.

- **Selfi Nota de Prensa**

Elaboración de una **nota de prensa** en la que cada estudiante da a conocer los principales valores de su **marca personal** e intenta persuadir a potenciales **empleadores** de sus aptitudes como profesional de la **comunicación** y el **periodismo**.

- **App**

Elaboración de una app para móviles siguiendo la metodología *Design Thinking*. Los alumnos cubren todas las etapas del proceso: empatía, definición, ideación y prototipado. Es importante señalar esta última, ya que elaboran dos prototipos: uno en baja definición y otro en alta definición (interactivo).

- **ODS Agenda 2030**

ODS es una publicación en formato periódico realizada de forma colaborativa por estudiantes de Periodismo. Sus contenidos se articulan en torno a las secciones habituales de un medio generalista, pero enfocadas a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que propone la Agenda 2030 de las Naciones Unidas.

Primero creamos los grupos de trabajo y se asigna un tema o sección específica a cada equipo. Una vez que hemos definido el diseño y la línea gráfica de la publicación, todos los grupos comienzan a trabajar en la búsqueda

de contenidos. Cada equipo tiene asignado 16 páginas para desarrollar su sección y debe editar y maquetar sus textos e imágenes aplicando el concepto de jerarquía de la información a sus dobles páginas.

Se realiza una primera entrega para revisar el trabajo realizado y corregir fallos pensando ya en el último paso que es el ensamblado de todas las secciones que han elaborado cada uno de los grupos en una sola publicación con las aportaciones de todos los estudiantes que cursan la asignatura.

## 6. Anexos

- Anexo 1: Desarrollo del símbolo visual para la identidad corporativa del proyecto NEWSHUB.



- Anexo 2: Sitio web del proyecto NEWSHUB.

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID

NewsHub

Proyectos de Innovación

Tour Virtual    Diseño Publicación    Gamificación Test    Redes Sociales    Selfi-Nota Prensa    App    ODS Agenda 2030

**NEWSHUB**

**NEWSHUB** es una incubadora de proyectos.  
Rediseñamos actividades y prácticas de clase para que se ajusten a una aplicación eficaz de la metodología de aprendizaje basado en proyectos. Ofrecemos asesoría y acompañamiento a docentes y estudiantes para que desarrollen su actividad académica integrando estrategias y procesos de calidad propios del ámbito profesional.

**NEWSHUB** es una plataforma de formación.  
Ponemos contenidos formativos sobre comunicación eficiente a disposición de la comunidad educativa e investigadora y del sector de la orientación laboral y el fomento del emprendimiento. Ofrecemos recursos educativos abiertos a través de una plataforma web modular, interoperable y accesible, que alberga contenidos digitales de producción propia y un banco de buenas prácticas.

**NEWSHUB** conecta asignaturas, docentes y estudiantes.  
Para que los resultados de los distintos procesos de enseñanza-aprendizaje se optimicen para el cumplimiento de los objetivos clave del proyecto; para aplicar eficazmente metodologías abiertas en el aula; para alimentar el portfolio y el curriculum en la búsqueda de empleo y el fomento del emprendimiento; y para generar recursos educativos y modelos de buenas prácticas para formar en una comunicación eficiente.

Tour Virtual    Diseño Publicación    Gamificación Test    Redes Sociales    Selfi-Nota Prensa    App    ODS Agenda 2030



- Anexo 3: Fichas completas de las actividades en proyecto NEWSHUB
  - o [Tour Virtual](#)
  - o [Diseño Publicación](#)
  - o [Gamificación](#)
  - o [Redes Sociales](#)
  - o [Selfi-Nota Prensa](#)
  - o [App](#)
  - o [ODS Agenda 2030](#)