

**DIG
ITAL
TRAINING**

**SEP
2018**

DIGITAL TRAINING

¿QUÉ ES?

ES EL PROGRAMA DE CURSOS Y TALLERES SOBRE TENDENCIAS Y NUEVAS COMPETENCIAS DIGITALES NECESARIAS PARA EL EJERCICIO DE LA PROFESIÓN PERIODÍSTICA.

¿DÓNDE?

POLO DE CONTENIDOS DIGITALES

¿CUÁNDO?

VIERNES 25 DE MAYO DE 2018, COINCIDIENDO CON LA CLAUSURA DEL XXIV CONGRESO INTERNACIONAL DE LA SEP EN MÁLAGA.

¿A QUIÉN SE DIRIGE?

ESTUDIANTES DE PERIODISMO, PROFESORES Y PERIODISTAS.
PERSONAS INTERESADAS EN EL PERIODISMO O LAS MATERIAS QUE SE IMPARTAN EN LOS TALLERES.

¿QUIÉN LO ORGANIZA?

LA CÁTEDRA ESTRATÉGICA DE INTERACTIVIDAD Y DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA, EN COLABORACIÓN CON LA SOCIEDAD ESPAÑOLA PERIODÍSTICA (SEP) Y EL POLO DE CONTENIDOS DIGITALES DE MÁLAGA.

COLABORACIÓN

CONVENIOS DE COLABORACIÓN CON OTRAS ASOCIACIONES PROFESIONALES COMO LA FUNDACIÓN MANUEL ALCÁNTARA, ASOCIACIONES DE LA PRENSA Y COLEGIOS DE PERIODISTAS.

EDICIÓN DIGITAL TRAINING

ES EL PUNTO DE PARTIDA DE UN EMOCIONANTE EVENTO QUE LLEVARÁ MARCA MÁLAGA, CIUDAD INTELIGENTE Y COMPROMETIDA CON LA FORMACIÓN DE TALENTOS PARA LA INDUSTRIA DE CONTENIDOS DIGITALES.

SE PROPONE ASEGURAR UNA FORMACIÓN CONTÍNUA HACIA ESTUDIANTES, PROFESORES Y PROFESIONALES DEL PERIODISMO.

EL EVENTO PRETENDE CONSOLIDARSE Y SER REPLICADO ANUALMENTE DE LA MANO DE LOS MEJORES PROFESIONALES Y ACADÉMICOS EN CADA UNA DE LAS MATERIAS.

TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS PERIODÍSTICAS PARA LOCALIZAR EXPERTOS

IMPARTIDO POR:

AÍDA DE VICENTE

BREVE CURRÍCULUM:

DOCTORA POR UNIVERSIDAD DE GRANADA (FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y DOCUMENTACIÓN). LICENCIADA EN PERIODISMO POR LA UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID Y LICENCIADA EN HUMANIDADES POR LA UNIVERSIDAD DE NAVARRA. MÁSTER EN PERIODISMO INTERNACIONAL, MÁSTER EN PERIODISMO Y COMUNICACIÓN CIENTÍFICA. MÁSTER EN DIRECCIÓN DE COMUNICACIÓN. ACREDITADA COMO PROFESORA UNIVERSITARIA CONTRATADA DOCTORA POR LA ANECA, UNA DE SUS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN ES LA DIVULGACIÓN CIENTÍFICA.

Nº DE PARTICIPANTES:

30

DURACIÓN:

1 HORA

PÚBLICO AL QUE SE DIRIGE:

ESTUDIANTE, PERIODISTAS, PROFESORES E INTERESADOS EN ESTA TEMÁTICA.

CONTENIDO DEL CURSO:

CAUSAS DE LA ESCASA PRESENCIA DE EXPERTOS EN LOS MASS MEDIA.
LAS GUÍAS DE EXPERTOS DE LAS UNIVERSIDADES ESPAÑOLAS: ¿CÓMO USARLAS?
LOCALIZACIÓN Y CONTACTO DE EXPERTOS INTERNACIONALES: GLOBAL EXPERT.
BASES DE DATOS CONFORMADAS POR EXPERTOS QUE PERTENECEN A UNIVERSIDADES ANDALUZAS.
LA UNIVERSIDAD COMO FUENTE PARA LOS PERIODISTAS.

“CÓMO CONSTRUIR UNA MARCA PERIODÍSTICA PERSONAL EN TWITTER”

IMPARTIDO POR:

JOSÉ LUIS ROJAS TORRIJOS

BREVE CURRÍCULUM:

PROFESOR ASOCIADO DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA Y PROFESOR EN EL GRADO DE PERIODISMO EN EL CAMPUS UNIVERSITARIO EUSA. DOCTOR EN PERIODISMO Y MIEMBRO DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN ‘ESTUDIO DE MEDIOS PARA UN PERIODISMO DE CALIDAD’ DEL DEPARTAMENTO DE PERIODISMO II DE UNIVERSIDAD DE SEVILLA, TAMBIÉN ES PROFESOR EN LOS MÁSTERES DE COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN DEPORTIVA DE LA UNIVERSIDAD PONTIFICIA DE SALAMANCA, DE INNOVACIÓN EN PERIODISMO DE LA UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ DE ELCHE, DE PERIODISMO DEPORTIVO DE LA UNIVERSITAT POMPEU FABRA DE BARCELONA, DE COMUNICACIÓN Y PERIODISMO DEPORTIVO ORGANIZADO POR LA UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID (UEM) Y DE PERIODISMO DEPORTIVO DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MURCIA (UCAM).

Nº DE PARTICIPANTES:

50

DURACIÓN:

1 HORA

PÚBLICO AL QUE SE DIRIGE:

ESTUDIANTE, PERIODISTAS, PROFESORES E INTERESADOS EN ESTA TEMÁTICA.

CONTENIDO DEL CURSO:

QUÉ ES MARCA PERIODÍSTICA PERSONAL Y POR QUÉ IMPORTA.
CÓMO TRAZAR UNA ESTRATEGIA PARA ELLO EN REDES SOCIALES.
CÓMO CUIDAR LA REPUTACIÓN ONLINE (Y OFFLINE).
ASPECTOS CLAVE DE LA GESTIÓN DE TU CUENTA DE TWITTER COMO UNA HERRAMIENTA PROFESIONAL.

CREACIÓN DE GUION Y APLICACIÓN INFORMATIVA EN NEWSGAMES

IMPARTIDO POR:

**GERARD ÁLVAREZ Y ALBERTO JIMÉNEZ
STUDIO ÁBREGO**

BREVE CURRÍCULUM:

GERARD ÁLVAREZ ES GRADUADO EN PERIODISMO ESPECIALIZADO EN PERIODISMO DIGITAL. INVESTIGA SOBRE NEWSGAMES O VIDEOJUEGOS INFORMATIVOS. ES RESPONSABLE DE COMUNICACIÓN Y MARKETING EN STUDIO ÁBREGO, UNA DESARROLLADORA DE VIDEOJUEGOS MALAGUEÑA.

ALBERTO JIMÉNEZ ES CTO DE STUDIO ÁBREGO Y GAME DESIGNER Y GUIONISTA DE NOAHMUND, UN VIDEOJUEGO DE ROL DE ESTILO JAPONÉS.

Nº DE PARTICIPANTES:

HASTA COMPLETAR EL AFORO

DURACIÓN:

2 HORAS

PÚBLICO AL QUE SE DIRIGE:

ESTUDIANTES, PERIODISTAS, PROFESORES E INTERESADOS EN ESTA TEMÁTICA.

CONTENIDO DEL CURSO:

TALLER DE CREACIÓN Y EDICIÓN DE UN GUIÓN PARA LA POSTERIOR APLICACIÓN A UN NEWSGAME SEGÚN LAS 5W DE LA INFORMACIÓN. SE OFRECERÁN CONTENIDOS DE ELABORACIÓN, ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE GUIONES, ADEMÁS DE CONTENIDOS INFORMATIVOS, GÉNEROS Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGO INFORMATIVOS. AL FINAL DEL TALLER SE CONSEGUIRÁ CREAR UN GUIÓN Y VIDEOJUEGO A TRAVÉS DE UNA NOTICIA ENTRE LOS ASISTENTES, O EN GRUPOS DEPENDIENDO DEL NÚMERO DE PARTICIPANTES.

INTRODUCCIÓN AL STREAMING EN LA PLATAFORMA TWITCH.TV

IMPARTIDO POR:

**PABLO CASTILLO GONZÁLEZ.
RUPTURE EVENTS**

BREVE CURRÍCULUM:

PABLO CASTILLO GONZÁLEZ: ARQUITECTO, DIRECTOR DE PROYECTOS Y PLANIFICACIÓN EN RUPTURE EVENTS S.L., STREAMER Y REALIZADOR EN SURVIVAL GAMING, STREAMER PARTICULAR SOBRE VIDEOJUEGOS.

Nº DE PARTICIPANTES:

10

DURACIÓN:

2 HORAS

PÚBLICO AL QUE SE DIRIGE:

ESTUDIANTES Y AFICIONADOS A LOS VIDEOJUEGOS.

CONTENIDO DEL CURSO:

INICIACIÓN AL STREAMING EN LA PLATAFORMA TWITCH.TV CON PROGRAMA OBS STUDIO. CONOCIMIENTO DE LOS ELEMENTOS BÁSICOS NECESARIOS PARA HACER STREAMING. ENTORNO Y COMUNIDADES EN TWITCH.TV. CONFIGURACIÓN BÁSICA PARA REALIZAR UN STREAMING (ESCENAS, FUENTES, FILTROS Y CLAVE DE TRANSMISIÓN). TIPS Y CONSEJOS PARA MEJORAR LA CALIDAD DEL STREAMING EN CONFIGURACIÓN Y DE CONTENIDO.

FUTURO-PRESENTE: ESCENARIOS DE LA IMPRESIÓN 3D

IMPARTIDO POR:

FERNANDO GARCÍA DEL CASTILLO LÓPEZ

BREVE CURRÍCULUM:

FERNANDO GARCÍA DEL CASTILLO LÓPEZ: DISEÑADOR INDUSTRIAL Y EXPERTO EN FABRICACIÓN DIGITAL. RESPONSABLE DE PRODUCCIÓN DEL FABLAB MÁLAGA LABORATORIO DE DISEÑO E IMPRESIÓN 3D.

DURACIÓN:

1 HORA

PÚBLICO AL QUE SE DIRIGE:

ESTUDIANTES, PERIODISTAS, PROFESORES E INTERESADOS EN LA TEMÁTICA .

Nº DE PARTICIPANTES:

HASTA COMPLETAR EL AFORO

CONTENIDO DEL CURSO:

IMPRESIÓN 3D, SISTEMAS DE FABRICACIÓN DIGITAL, MATERIALES, INDUSTRIA IMPRESIÓN 3D

PRESENTE Y FUTURO DE LOS E-SPORT

IMPARTIDO POR:

**MANUEL FERNÁNDEZ NAVAS Y
DIEGO GÓMEZ GARCÍA**

BREVE CURRÍCULUM:

MANUEL FERNÁNDEZ NAVAS ES PROFESOR DEL DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA Y ORGANIZACIÓN ESCOLAR DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA Y CODIRECTOR DE LA CÁTEDRA E-SPORTS DE LA UMA.

DIEGO GÓMEZ GARCÍA ES CO-FUNDADOR GALATEA E-SPORTS Y GRADUADO EN INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS INDUSTRIALES POR LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

DURACIÓN:

1 HORA EXPOSITIVA , 15´ - 20´ PREGUNTAS

Nº DE PARTICIPANTES:

HASTA COMPLETAR EL AFORO

PÚBLICO AL QUE SE DIRIGE:

PROFESIONALES Y ESTUDIANTES

CONTENIDO DEL CURSO:

SITUACIÓN ACTUAL DE LOS ESPORTS: SU EXPANSIÓN, SUS POSIBILIDADES, EL MODELO DE NEGOCIO, ETC.

EL PERIODISMO Y LOS E-SPORTS.

NUEVOS NICHOS DE MERCADO LABORAL PARA PROFESIONALES EN LOS ESPORTS. NUEVAS NECESIDADES.

PUESTOS DE TRABAJO A RAÍZ DE ESTAS NECESIDADES, MEDIDAS A TOMAR. CÓMO DEBE SER LA FORMACIÓN PARA ESTOS PROFESIONALES.

PROBLEMAS: AUTOFORMACIÓN COMO SISTEMA ARCAICO Y FALTA DE CONCIENCIACIÓN (TABÚS SOBRE VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN)

SOLUCIONES: CONTENIDOS TÍTULOS PROPIOS. ACTUACIONES DESDE LA CÁTEDRA LIGADAS A LA FORMACIÓN.

“ MEDIOS Y DISCAPACIDAD. COMO COMUNICARSE, COMO COMUNICAR”

IMPARTIDO POR:

M. CARMEN MORAL MUÑOZ , LETICIA DE BLAS RECIO, ÁNGEL LUIS CURIEL FERÍA

“CAPACESDE”: M. COMUNICACIÓN PARA LA DISCAPACIDAD FISICAM

BREVE CURRÍCULUM:

M.CARMEN MARIA MORAL : JEFA DE REDACCIÓN DE “CAPACESDE” Y PERIODISTA EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN DE GRANADA.

BLAS : COORDINADORA DE COMUNICACIÓN Y RELACIONES PÚBLICAS DE “CAPACESDE”. EX-LOCUTORA DE RADIO

ÁNGEL LUIS CURIEL : COORDINADOR GENERAL DE “CAPACESDE” , AGENTE DE DESARROLLO LOCAL , REALIZADOR DE TV Y DEPORTISTA DE ALTO RENDIMIENTO DISCAPACITADO.

DURACIÓN:

1:30 HORAS

Nº DE PARTICIPANTES:

HASTA COMPLETAR EL AFORO

PÚBLICO AL QUE SE DIRIGE

PROFESIONALES Y ESTUDIANTES

CONTENIDO DEL CURSO:

1º PARTE : TALLER PRACTICO DE COMO COMUNICARSE CON PERSONAS CON DIFERENTES DISCAPACIDADES FISICAS. (EL REPORTERO SE CONVERTIRA EN DISCAPACITADO ENTENDER DE CERCA SU REALIDAD)

2º PARTE : ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA.

3º PARTE: HOJA DE ESTILOCAPACESDE. ¿CÓMO COMUNICAR CORRECTAMENTE SOBRE LA DISCAPACIDAD FÍSICA? ¿CÓMO INTER RELACIONARSE CON PERSONAS CON DISCAPACIDAD A LA HORA DE PREPARER TU TRABAJO DE COMUNICADOR?

4º PARTE: PRESENTACIÓN “CAPACESDE” MEDIO DE COMUNICACIÓN DESDE LA DISCAPACIDAD FISICA.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y PERIODISMO

IMPARTIDO POR:

JULIO ALFARO MARTÍN. NEWRALERS

BREVE CURRÍCULUM:

JULIO ALFARO MARTÍN, EMPRENDEDOR POR VOCACIÓN, HA INICIADO NEGOCIOS ESTABLES DURANTE LOS ÚLTIMOS 20 AÑOS EN VARIOS ÁMBITOS, COMO PUEDEN SER EL INMOBILIARIO, INVERSIÓN FINANCIERA, SERVICIOS, EQUIPAMIENTO, DESARROLLOS TECNOLÓGICOS, DESARROLLOS DE SOFTWARE, ETC. ASESORA EXPERIENCIA PRÁCTICA DE LOS PROCESOS DE GESTIÓN EMPRESARIAL Y UNA EXPERIENCIA COMERCIAL. COMO COACH SE HA ESPECIALIZADO EN GESTIÓN DE EQUIPOS HUMANOS DE ALTO RENDIMIENTO. TIENE FORMACIÓN EN ECONOMÍA, FINANZAS Y ANÁLISIS DE SISTEMAS. EN LOS ÚLTIMOS AÑOS SE HA DEDICADO AL ÁMBITO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DONDE HA DESARROLLADO VARIOS PROYECTOS EN EL CAMPO DE LA PREDICCIÓN Y RECOMENDACIÓN APLICADOS A CIBERSEGURIDAD Y MARKETING DIGITAL.

DURACIÓN:

90´

Nº DE PARTICIPANTES:

HASTA COMPLETAR EL AFORO

PÚBLICO AL QUE SE DIRIGE:

PÚBLICO EN GENERAL

CONTENIDO DEL CURSO:

**¿QUÉ ES LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL?
APLICACIONES POSIBLES PARA EL PERIODISMO
¿QUÉ PAPEL VA A REPRESENTAR EN EL FUTURO?**

REALIDAD AUMENTADA Y VIRTUAL EN EL ARTE ESPAÑOL

IMPARTIDO POR:

CRISTINA ORTEGA MEDINA

BREVE CURRÍCULUM:

LICENCIADA EN HISTORIA DEL ARTE POR LA UNIVERSIDAD DE GRANADA.
PROFESORA EN EL CENTRO INTERNACIONAL DE ESPAÑOL DE LA
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA DESDE 2003 HASTA LA ACTUALIDAD.
TÉCNICO EN INFORMACIÓN TURÍSTICA.

DURACIÓN:

1:50 HORAS

Nº DE PARTICIPANTES:

25

PÚBLICO AL QUE SE DIRIGE:

ESTUDIANTES, PROFESORES, PROFESIONALES DEL SECTOR DE LAS ARTES
VISUALES, ESTUDIANTES DE HISTORIA DEL ARTE Y BELLAS ARTES Y
AMANTES DEL ARTE Y LA IMAGEN.

CONTENIDO DEL CURSO:

INTRODUCCIÓN AL ARTE ESPAÑOL Y A LA IMAGEN ESTÉTICA: BREVE
RECORRIDO POR LOS DISTINTOS ESTILOS ARTÍSTICOS.

USO DE LA REALIDAD AUMENTADA Y REALIDAD VIRTUAL EN EL
ARTE ESPAÑOL: INTERACTIVIDAD ENTRE LO REAL Y LO VIRTUAL Y
EXPERIENCIAS.

EJEMPLOS PRÁCTICOS: ANÁLISIS Y COMPRENSIÓN DE LAS OBRAS
ARTÍSTICAS A TRAVÉS DE LA TECNOLOGÍA.

DEBATE

CONCLUSIONES

LOS VIDEOJUEGOS (SERIOS O NO) Y EL PERIODISMO: OBLIGADOS A ENTENDERSE

IMPARTIDO POR:

ANTONIO J. FERNÁNDEZ LEIVA

BREVE CURRÍCULUM:

PROFESOR TITULAR DE LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA (UMA) EN LA ETSI INFORMÁTICA. FUNDADOR Y SOCIO DE LA EMPRESA "A BONFIRE OF SOULS" (TECNOLOGÍA DE Y PARA VIDEOJUEGOS).
CO-INVESTIGADOR PRINCIPAL DEL GRUPO CAESIUM (DE LA UMA)
DIRECTOR DE LA RED ESPAÑOLA DE EXCELENCIA DE I+D+I Y CIENCIA EN VIDEOJUEGOS (RIDIVI)
DIRECTOR DEL MÁSTER PROPIO DE LA UMA EN CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS. DIRECTOR DE LA CÁTEDRA ESTRATÉGICA DE VIDEOJUEGOS, GAMIFICACIÓN Y JUEGOS SERIOS DE LA UMA
COFUNDADOR Y VOCAL DE LA SOCIEDAD ESPAÑOLA PARA LAS CIENCIAS DEL VIDEOJUEGO (SECIVI). COAUTOR DE MÁS DE 180 ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN EN REVISTAS Y CONGRESOS INTERNACIONALES.

DURACIÓN:

45' + 15' DE PREGUNTAS

Nº DE PARTICIPANTES:

HASTA COMPLETAR EL AFORO

PÚBLICO AL QUE SE DIRIGE:

GENERAL, ESTUDIANTES, PROFESIONALES

CONTENIDO DEL CURSO:

CHARLA SOBRE LAS POSIBLES CONEXIONES ENTRE EL MUNDO DEL PERIODISMO Y LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN UN SENTIDO AMPLIO.

DIGITAL TRAINING SEP 2018

25 DE MAYO

HORARIO		AULA
16:00-17:00	USO DE FUENTES DIGITALES PARA EL EJERCICIO DEL PERIODISMO ESPECIALIZADO. A. DE MARÍA VICENTE	1
16:00-18:00	INTRODUCCIÓN AL STREAMING EN LA PLATAFORMA TWITCHI.TV. PABLO CASTILLO, RUPTURE EVENTS	4
16:00-18:00	FUTURO-PRESENTE DE LA IMPRESIÓN 3D. FERNANDO GARCÍA DEL CASTILLO, FABLAB	5
16:00-17:00	CÓMO CONSTRUIR UNA MARCA PERSONAL EN TWITTER. JOSÉ LUIS ROJAS TORRIJOS	2
16:00-18:00	CREACIÓN DE GUIÓN Y APLICACIÓN INFORMATIVA EN NEWSGAMES. STUDIO ÁBREGO	3
16:00-18:00	VISUALIZACIÓN DE BIG DATA CON CARTOMETRIC. BENJAMÍN GALACHO, CÁTEDRA GEOGRAFÍA	ORDENADORES
16:00-17:00	PRESENTE Y FUTURO DE LOS E-SPORT EN ESPAÑA. MANUEL FERNÁNDEZ Y DIEGO GÓMEZ, E-SPORT	PATIO
18:00-19:00	DISEÑO DE APPS PARA MEDIOS DE COMUNICACIÓN. JUANJO PÉREZ SABILION	ORDENADORES
16:00-18:00	LOS VIDEOJUEGOS (SERIOS O NO) Y EL PERIODISMO: OBLIGADOS A ENTENDERSE M.FERNÁNDEZ LEIVA	4
18:00-19:30	MEDIOS Y DISCAPACIDAD: CÓMO COMUNICAR Y CÓMO COMUNICARSE. CAPACESDE.COM	1
18:00-19:00	INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y PERIODISMO. JULIO ALFARO, NEWSRALER	2
18:00-19:30	REALIDAD AUMENTADA Y VIRTUAL EN EL ARTE ESPAÑOL CRISTINA ORTEGA MEDINA	3
20:00-21:00	LIGA SURVIVAL	PATIO