

[Inicio](#)[¿Quiénes somos?](#)[Sobre nosotros](#)[Premio Vicente Verdú](#)[Idea, diseña, emprende](#)[IR AL MÁSTER](#)

Narrativas periodísticas interactivas que innovan: selección de 2022 (1)

JOSE A. GARCÍA AVILÉS — 15/03/2023

La capacidad de los medios para innovar en los formatos narrativos guarda estrecha relación con su empeño por experimentar con diferentes lenguajes y tratar de satisfacer las necesidades de los usuarios. Se trata de buscar la mejor forma de contar cada acontecimiento, cada previsión informativa, cada historia. En definitiva, la excelencia consistiría “abrir en canal” el tema concreto y buscarle la narrativa más adecuada mediante el talento de los equipos interdisciplinares. En dos entregas sucesivas, selecciono 20 narrativas interactivas publicadas en 2022 que sobresalen por su innovación. Se trata de trabajos excelentes que nos inspiran y muestran el talento y la creatividad para contar historias que merecen la pena.



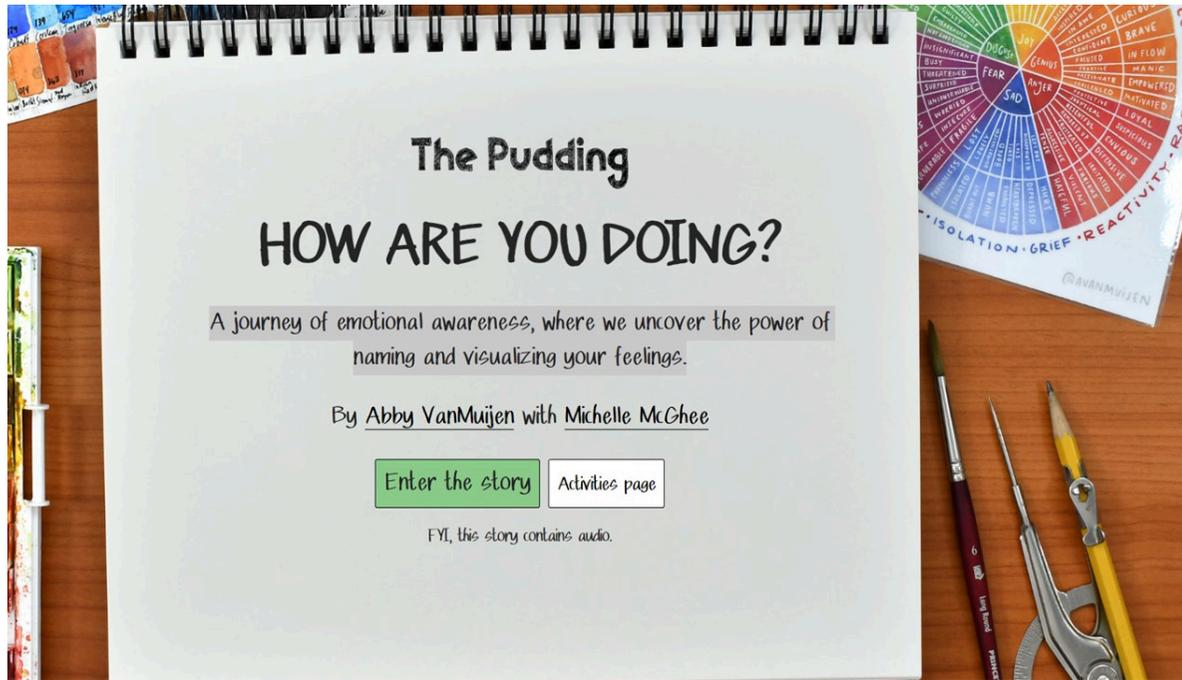
Entradas recientes

De la hoja de cálculo a la línea de código... con la IA en el horizonte. Así expresen la tecnología los periodistas de datos en España

ENRIQUE RIBERA Y FÉLIX ARIAS — 04/01/25

El medio hiperlocal Pamplonews gana el V Premio Vicente Verdú de Periodismo e Innovación

MIGUEL CARVAJAL — 03/28/25



How are you doing? | The Pudding

Otros años ya hemos destacado a The Pudding por ser un medio que apuesta por formatos especialmente innovadores. Este interactivo es una auténtica guía emocional con la que el usuario inicia un viaje para explorar sus propios sentimientos y cómo le influyen en su estado de ánimo, en su trabajo y en sus relaciones personales. En el arranque, al usuario le da la bienvenida Abby: “Soy artista y en los últimos años he estado aprendiendo sobre cómo expresar mis sentimientos. He diseñado algunas herramientas que me ayudaron y quiero compartirlas contigo”. Este proyecto es un magnífico ejemplo de cómo sacarle partido a un

Las narrativas más innovadoras de 2024 (3)

JOSE A. GARCÍA AVILÉS — 03/23/25

Fuera de los medios tradicionales: periodistas independientes en la era de la suscripción y los boletines (1)

MIGUEL CARVAJAL — 03/11/25

Las narrativas más innovadoras de 2024 (2)

JOSE A. GARCÍA AVILÉS — 03/11/25

Las narrativas más innovadoras de 2024 (1)

JOSE A. GARCÍA AVILÉS — 03/04/25

¿Conoces el *Local*

tema complejo mediante una navegación sencilla y muy intuitiva, a la vez que va creando una experiencia de usuario enriquecedora. Al final, el usuario aprende cómo puede ayudarle el nombrar y visualizar los propios sentimientos.



Inaccessible cities | Al Jazeera

Más de mil millones de personas - el 15% de la población mundial- sufren algún tipo de discapacidad. Este interactivo ofrece una mirada íntima a las luchas cotidianas de tres mujeres con discapacidad en Nueva York, Lagos y Bombay. La experiencia interactiva, producida por AJ Contrast, el

Data Lab?

Es un seminario integrado por profesionales, profesores y alumnos que producen historias locales apoyadas en datos

Descarga gratis el libro *La crisis del informativo televisivo*

Contribuciones a las XIV Jornadas Internacionales de Innovación en Periodismo de la UMH

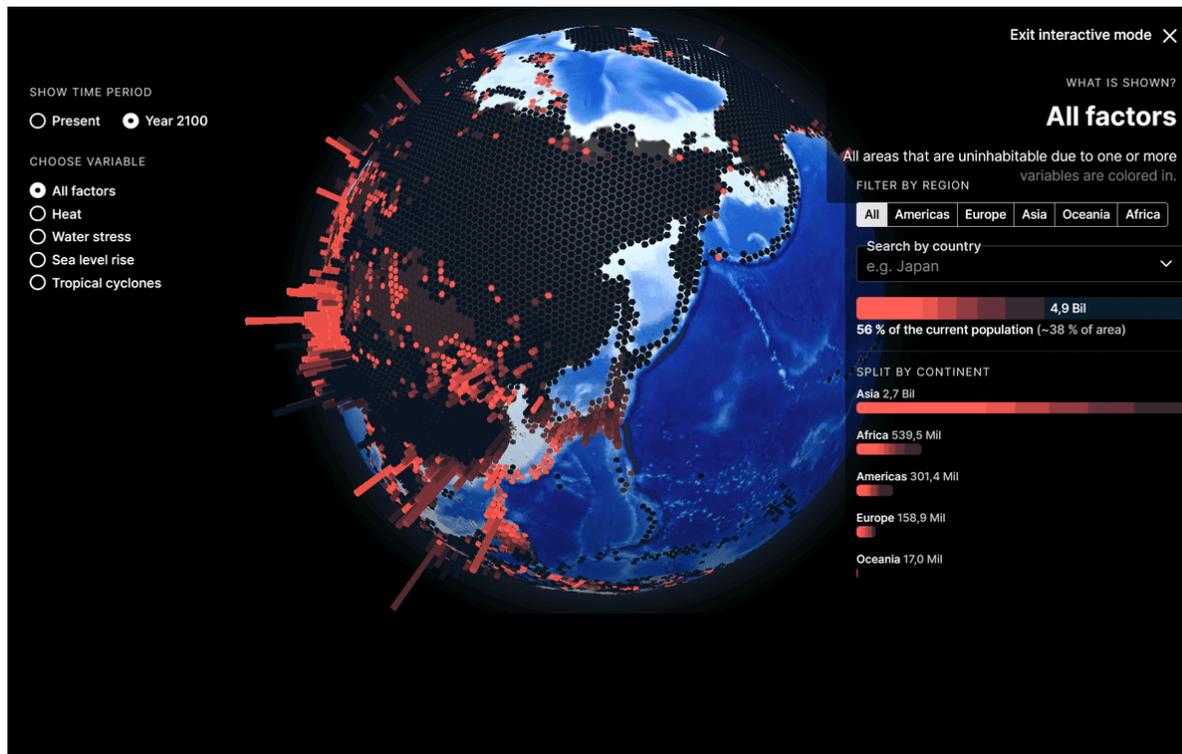
estudio de innovación mediática de Al Jazeera Digital, combina fotografía, vídeo, texto, audio, infografía y ludificación para crear un diseño visualmente impactante y una narración envolvente. El interactivo se vertebra mediante las historias de Rebecca Lamorte, excandidata al ayuntamiento de Nueva York, Olajumoke Olajide, atleta de Lagos, y Nidhi Goyal, cómica de Bombay. Me gusta la experiencia con el scrolling vertical y la función de menú que te permite elegir tu propio recorrido. La parte de gamificación simula los desplazamientos diarios de los personajes, basada en sus experiencias y en las de otras personas con discapacidad. Su objetivo es que el usuario perciba lo que se siente al desplazarse por cada ciudad siendo discapacitado. El proyecto ha creado una web totalmente inclusiva para usuarios con discapacidad con descripciones sonoras, texto alternativo para las imágenes y la gamificación, navegación operable, etc.

Descarga gratis el libro *Pistas y tendencias sobre innovación en periodismo*

Este libro recoge los mejores post publicados en el blog durante los últimos cinco años

Descarga gratis el libro *Mobile first: comunicación multipantalla*

Contribuciones a las XI Jornadas Internacionales de Innovación en Periodismo de la UMH



Mapping where the earth will become uninhabitable | Berliner Morgenpost

El diario alemán ha creado un **mapa de las zonas inhabitables de la Tierra en 2100** que muestra **el futuro que se nos viene encima** en cada región **debido a la emergencia climática**. Estas predicciones se corresponden con la subida de temperaturas de entre 2,5 y 3°C que los científicos anuncian como inevitable. El mapa representa el planeta en 3D con **áreas hexagonales de 12.000 km²** en las que cada color muestra la evolución futura debido a los factores del cambio climático: aumento

Descarga gratis el libro *Cómo innovar en periodismo*

Este libro reúne entrevistas a 27 profesionales que han pasado por el Máster

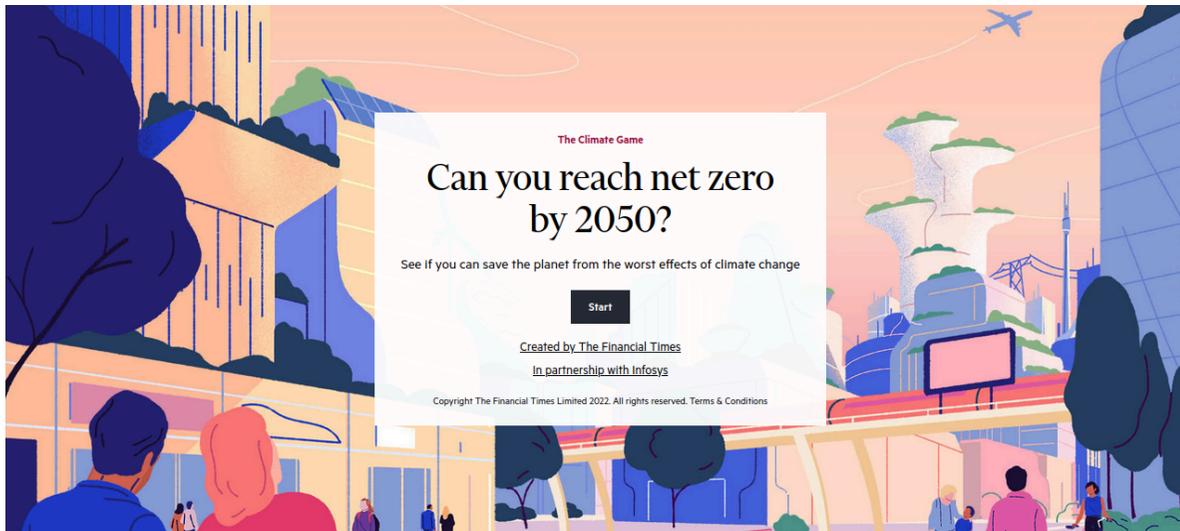
Descarga gratis el libro *Innovar en periodismo*

Contribuciones a las X Jornadas Internacionales de Innovación en Periodismo de la UMH

Ranking de Innovación Periodística 2014

Descubre este informe que analiza las iniciativas periodísticas más innovadoras en España

del nivel del mar, calor extremo, ciclones tropicales, escasez de agua dulce, etc. El tamaño de las barras hexagonales indica **cuántas personas viven en las áreas de riesgo**. La función “**Explorar el globo**” permite mover el mapa hasta la zona que se quiera consultar y seleccionar los diversos factores para ver los efectos uno por uno. También se puede buscar por países o por regiones. En definitiva, el interactivo proyecta de modo eficaz las consecuencias del cambio climático ya que los usuarios pueden profundizar en los detalles y la narrativa permite comprender los efectos devastadores del cambio climático en algunas zonas y cuántas personas se verán afectadas.



Can you reach net zero by 2050? | Financial Times

Consulta el *Diccionario del cliché*

Un proyecto de innovación docente desarrollado por profesores y estudiantes del Máster y el Grado en Periodismo de la Universidad Miguel Hernández

¿Quieres conocer a otros *periodistas de datos*?

Este innovador proyecto de profesores del Máster te ofrece una lista de profesionales en España y Latinoamérica

Llama la atención que un medio “serio” como Financial Times apueste por el periodismo gamificado mediante este newsgame con una ejecución brillante que sirve para concienciar al usuario sobre los efectos negativos del cambio climático. Para jugar, el usuario asume el rol de “ministro global” y su trabajo consiste en alcanzar el “cero neto” de emisiones de Co2 en 2050. A lo largo del interactivo, el usuario debe tomar decisiones complejas: ¿Prohibirá la carne y sustituirá las proteínas por insectos al 100%? ¿Pondrá paneles solares en las carreteras? Cuando juega, puede tomar hasta tres decisiones diferentes en cada ronda. El newsgame, con ilustraciones del artista Johan Papin, explora qué se puede hacer para atajar el calentamiento global. Según Sam Joiner, periodista del FT, el objetivo del juego es “reducir las emisiones de dióxido de carbono relacionadas con la energía de los 36.000 millones de toneladas anuales actuales a cero en 2050, y a la vez garantizar que el planeta siga siendo habitable”.

Universidad con Sello de Excelencia Europea

La Universidad Miguel Hernández de Elche consiguió el Sello de Excelencia Europea 500+ en 2004, y posteriormente fue renovada en dos ocasiones consecutivas, la primera en 2007 y la segunda en 2009.



Generación COVID. Adolescentes en pademia | Diari ARA

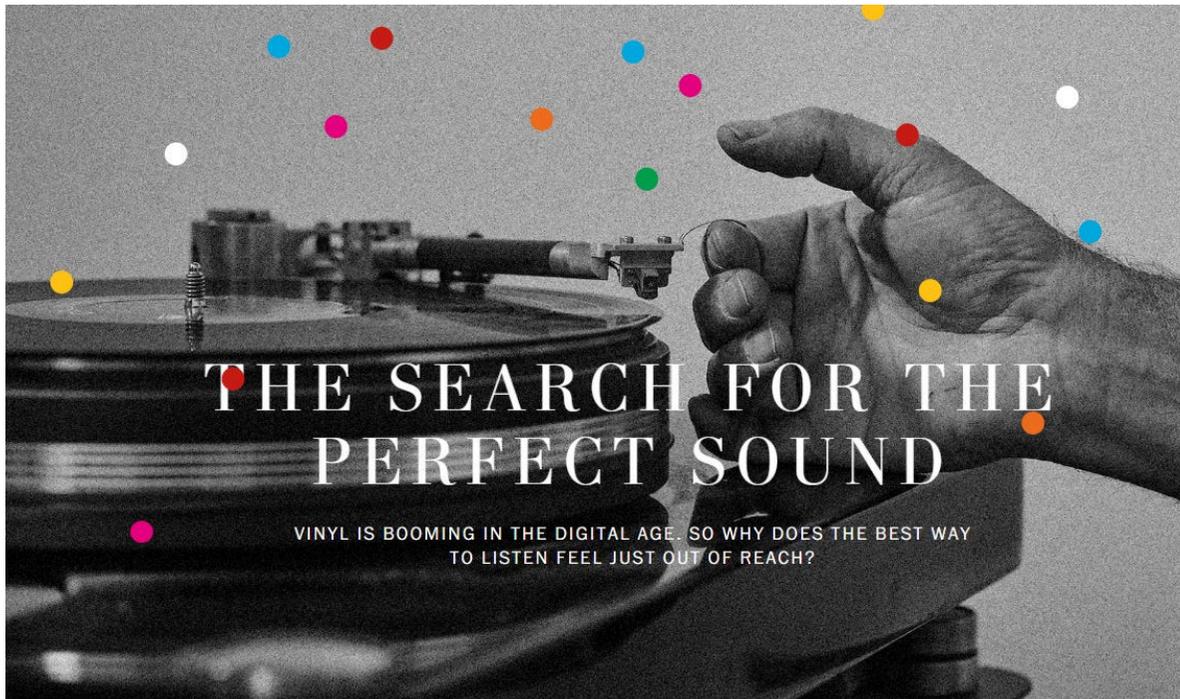
Formidable especial de Lara Bonilla con fotografía de Pere Virgili y el trabajo de otros siete profesionales de diseño, vídeo y programación de ARA, que se basa en una sencilla premisa: “Seis adolescentes nos abren las puertas de sus habitaciones y explican cómo se encuentran después de dos años de confinamientos”. Lo he seleccionado por su cuidada realización en imagen y vídeo vertical, por la frescura de los testimonios y la inmersión en las vidas de los adolescentes. “Hay una Judit de antes y una Judit de después de la pandemia”, dice una de las protagonistas. Al principio, Judit agradeció el confinamiento para parar y no dar clase, pero con el paso de las semanas fue cayendo en el pozo: se ahogaba estando

encerrada sola entre las cuatro paredes de su habitación. Solo se entretenía haciendo deporte y viendo series. “No pedí ayuda hasta que lo vieron mis padres”, dice. Otro joven declara que la pandemia “le ha robado el paso de adolescentes a adultos”. El usuario logra hacerse una idea de las consecuencias que el confinamiento y la situación posterior han tenido en la salud mental y en la vida en general de miles de jóvenes.



El universo de Tucker Carlson | The New York Times

Tucker Carlson, presentador de Tonight, el programa más visto de la cadena Fox News en horario de máxima audiencia, utiliza una narrativa sencilla para infundir el miedo a sus espectadores. Para entender cómo Carlson promueve las ideas extremistas y numerosas teorías conspirativas, un equipo de periodistas del New York Times analizó el contenido de 1.150 episodios del programa y construye esta poderosa narrativa acerca del núcleo temático del programa. De este modo, constatan que el universo de Carlson, al que cada noche acceden más de tres millones de espectadores, conforma buena parte de las ideas que alimentan el populismo trumpista. Además, se incluyen entrevistas con docenas de empleados y ex empleados de Fox, amigos y ex colegas de Carlson, y numerosos documentos sobre el programa. [En este artículo del Poynter Institute](#) explican el titánico trabajo de investigación que conlleva la producción de este interactivo.



The Search for the Perfect Sound | The Washington Post

Este especial trata de responder a una premisa histórica de la industria musical: ¿Cómo se escucha mejor, en formato analógico o digital? Y lo hace buscando la complicidad del usuario, desde una perspectiva muy original. “¿Eres capaz de diferenciar un vinilo de un mp3? ¿Cómo de agudos son tus oídos? ¿Sabes distinguir entre un sonido analógico y otro digital?” Sube el volumen, coge los auriculares y ponte a prueba con esta auténtica delicia sonora. Durante su realización, los productores grabaron dos veces las pistas diferentes reproducidas en el mismo

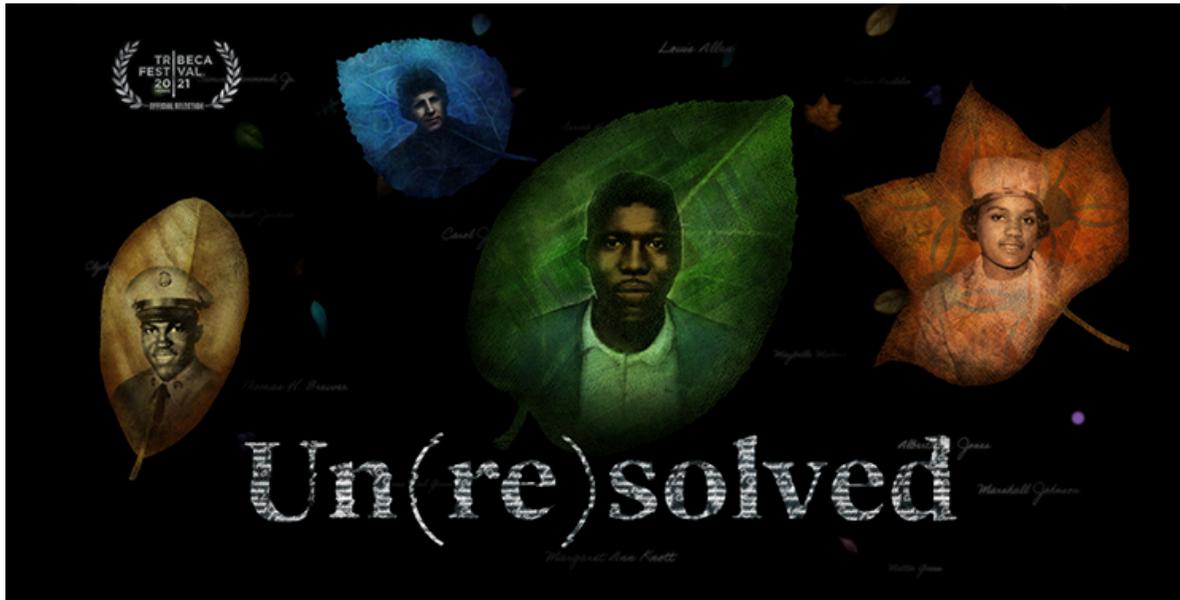
conjunto de altavoces, una de un disco de vinilo y otra de un archivo digital. Este ejemplo muestra cómo el audio puede alcanzar el protagonismo absoluto en un proyecto narrativo.



Be witness | RTVE Lab

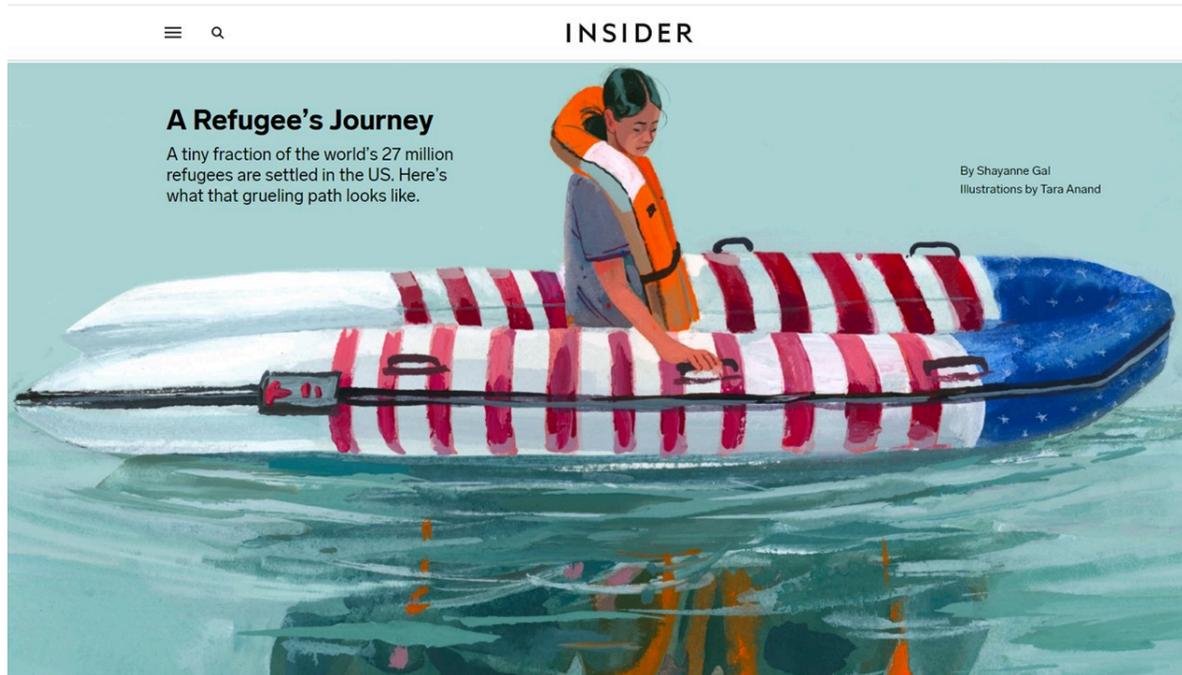
Se trata de la primera guía interactiva en cinco idiomas para ayudar a los testigos en situaciones de emergencia. La idea es que el usuario sepa cómo grabar y dónde publicar, en el ámbito local o internacional, con objeto de denunciar violaciones de Derechos Humanos o informar de catástrofes naturales o de crisis humanitarias. Cualquiera con un

smartphone, sin necesidad de ser periodista, puede informar sobre este tipo de situaciones. “Porque la información puede salvar vidas, y las injusticias no pueden quedar impunes”, afirman. Su testimonio debe cumplir una serie de requisitos que se explican a lo largo de las tutoriales de “Be Witness”. Formidable trabajo de un equipo multidisciplinar de ocho profesionales del Laboratorio de innovación audiovisual y nuevas narrativas de RTVE, bajo la dirección de Juan Manuel Cuéllar y la coordinación de César Peña.



Un(re)solved | FRONTLINE Public Broadcasting Service

Esta experiencia interactiva mediante realidad aumentada ofrece una lista completa de todas las víctimas cuyos casos fueron reexaminados por el Departamento de Justicia en Estados Unidos, clasificando cada caso en la década, el estado actual o los temas que muestran algunos patrones. En el desarrollo creativo de Un(re)solved, el programa Frontline se asoció con Ado Ato Pictures, un estudio de realidad mixta fundado por la artista Tamara Shogaolu. Shogaolu utiliza el poderoso simbolismo de los árboles, al convertir los bosques representados a lo largo de Un(re)solved en bellos espacios, para reivindicar y honrar a las víctimas. La artista construye un entorno tridimensional de un bosque acolchado, permitiendo a los usuarios viajar a través de él mientras actúan como fuente de luz, “iluminando estas historias con la luz de la verdad”. También usa tecnología de reconocimiento de voz mediante una aplicación de realidad aumentada para que los usuarios participen en la narración. De este modo, se genera un potente efecto de “periodismo vivo” que los usuarios pueden experimentar físicamente al pronunciar los nombres de las víctimas. A través de este viaje sonoro, los nombres inscritos en los paneles se transforman en personas del mundo real.



A refugee's journey | Business Insider

Una pequeña parte de los 27 millones de refugiados del mundo se asientan en Estados Unidos. El interactivo muestra cómo es el penoso camino que un refugiado debe recorrer. La parte más difícil del diseño del proyecto fue determinar cómo presentar el complicado proceso de reasentamiento de refugiados, que implica mucha jerga burocrática, como una narración visual convincente para los usuarios, y explicar la importancia humanitaria de la crisis de los refugiados. Para ello, combina las ilustraciones de Tara Anand con visualizaciones de datos que contribuyen a humanizar la experiencia. Según uno de los productores,

“fue importante mantener la experiencia de los refugiados en el primer plano de la historia e integrar la información y los recursos útiles para nuestros lectores”.



Jose A. García Avilés

Coordinador Módulo Audiencias

