

GUIA MODELO DE LA ASIGNATURA

Nombre	DISEÑO DE CONTENIDOS DIGITALES
Sigla	AD0757
Prerrequisitos	
Departamento	DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
Horas con docente	4
Horas independientes	2
Créditos	6

Perfil docente

Con estudios en	Diseño digital Interactivo, Diseño Gráfico, Diseño web
Grado académico	Licenciatura
Tiempo de experiencia	De 3 a 5 años

Fines de aprendizaje

Diseña y aplica un plan de medios digitales para distribuir contenido mediante tecnologías web y herramientas multimedia.

Evidencia representativa de desempeño:

Diseño e implementación de campaña digital en redes sociales.

Encuadre

El desarrollo de la asignatura deberá cumplir con las disposiciones vigentes, definidas en el Reglamento de Estudiantes de Licenciatura y considerar las orientaciones expresadas en la comunicación oficial "Orientaciones para la promoción del ambiente universitario"

Competencia generica

Competencia	Elemento
Trabajo Colaborativo	Capacidad de diálogo y discusión
Trabajo Colaborativo	Resolución de conflictos y mediación.
Competencia Digital	Pensamiento Crítico
Competencia Digital	Seguridad y Ciudadanía digital

Primer parcial

Primer parcial

Temas y subtemas

1. Introducción al diseño de contenidos digitales.
1.1 Antecedentes históricos.
1.2 El diseño interactivo.
1.3 El diseño multimedia.
1.4 Conceptos básicos: hipertexto, hipermedia, interactividad e interfase.
2. Los procesos de diseño gráfico adaptados al diseño interactivo.
2.1 El diseño de información y de interacción.
2.2 Prototipado y optimización de archivos.
2.3 Componentes de una interfaz web.
2.4 Retórica visual para la producción web.
2.5 Fases del prototipado.
3. Arquitectura de la información.
3.1 3.1 Sistemas de clasificación de información.
3.2 3.2 Estructuras de navegación.
3.3 3.3 Etiquetaje o rotulación.
3.4 3.4 Sistemas de búsqueda.

Actividades de aprendizaje con docente dentro de la institución

Actividad	Observación
Ejercicios	
Avances de proyecto	
Presentación de tema	

Actividades de aprendizaje con docente fuera de la institución

Actividad	Observación

Primer parcial

Actividades de aprendizaje de manera independiente

Actividad	Observación
Realización de ejercicios	
Desarrollo de proyecto	
Elaboración de mapas y esquemas	

Criterios del primer registro de evaluación

Actividad	Observación
Presentación de proyecto	Diseño de un producto interactivo en formato catálogo. Trabajo de forma individual.
Mapas y esquemas cognitivos	Diseño de una infografía digital interactiva. Trabajo de forma individual.

Segundo parcial

Temas y subtemas

1. Estrategias de contenidos digitales.
1.1 El diseño para contenidos digitales.
1.2 La tipología de contenidos para diseño.
2. Herramientas web.
2.1 Motores de búsqueda.
2.2 Optimización de recursos.
3. Plan de medios digitales.
3.1 Medios propios, ganados y pagados.
3.2 Diseño aplicado a las redes sociales.
3.3 Estrategias y marketing mix.
3.4 Viral y Buzz marketing.

Actividades de aprendizaje con docente dentro de la institución

Actividad	Observación
Ejercicios	
Avances de proyecto	
Presentación de tema	

Segundo parcial	
Actividades de aprendizaje con docente fuera de la institución	
Actividad	Observación
Actividades de aprendizaje de manera independiente	
Actividad	Observación
Realización de ejercicios	
Desarrollo de proyecto	
Elaboración de mapas y esquemas	
Criterios del segundo registro de evaluación	
Actividad	Observación
Ejercicios	Ejercicios de gifs animado para banner digital. Trabajo de forma individual.
Anteproyecto	Propuesta de contenidos para campaña para redes sociales. Trabajo de forma individual.

Tercer parcial	
Temas y subtemas	
1. La optimización de contenidos y la adaptabilidad a plataformas.	
1.1 La autogestión y calendarización de contenidos.	
1.2 La creación de campañas digitales.	
Actividades de aprendizaje con docente dentro de la institución	
Actividad	Observación
Ejercicios	
Avances de proyecto	
Presentación de tema	
Actividades de aprendizaje con docente fuera de la institución	
Actividad	Observación

Tercer parcial**Actividades de aprendizaje de manera independiente**

Actividad	Observación
Realización de ejercicios	
Desarrollo de proyecto	
Elaboración de mapas y esquemas	

Evidencias de tercer parcial:

Evidencia	Observación
Proyecto final	Diseño e implementación de campaña digital para redes sociales. Trabajo individual.

Registro de la evaluación global:

Actividad	Valor	Observación
Proyecto final	50 %	
Primer parcial	25 %	
Segundo parcial	25 %	
	100 %	

Recursos para el aprendizaje:

Recursos para el aprendizaje:

LIBRO

TÍTULO	Marketing para medios sociales: un planteamiento
NOMBRE DEL AUTOR	Melissa
APELLIDO DEL AUTOR	Barker
EDITORIAL	Cengage Learning
NÚMERO EDICIÓN	1a.
AÑO Y CIUDAD DE PUBLICACIÓN	2015, México
IDENTIFICADOR EN BIBLIOTECA	---
TÍTULO	Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services
NOMBRE DEL AUTOR	Jon
APELLIDO DEL AUTOR	Yablonski
EDITORIAL	O'Reilly Media
NÚMERO EDICIÓN	1a.
AÑO Y CIUDAD DE PUBLICACIÓN	2020, USA
IDENTIFICADOR EN BIBLIOTECA	---
TÍTULO	The Laws of Simplicity: Design, Technology, Business, Life
NOMBRE DEL AUTOR	John
APELLIDO DEL AUTOR	Maeda
EDITORIAL	MIT Press
NÚMERO EDICIÓN	1a.
AÑO Y CIUDAD DE PUBLICACIÓN	2020, USA
IDENTIFICADOR EN BIBLIOTECA	TA 168 M343

Recursos Instrumentales o técnicos:

Sala de cómputo Software para diseño web

Recursos Tecnológicos:

Se cuenta con un espacio virtual de apoyo que es de carácter opcional a las clases presenciales, en un sistema de Gestión de aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés), para facilitar la comunicación, el seguimiento y la evaluación, posibilitando el desarrollo de proyectos colaborativos. Sala de cómputo Software para diseño web