

PROGRAMA DE MATERIA

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

MATERIA:	Estrategias comunicativas digitales				
CENTRO ACADÉMICO:	Centro de Ciencias Sociales y Humanidades				
DEPARTAMENTO ACADÉMICO:	Comunicación				
PROGRAMA EDUCATIVO:	Lic. Comunicación e Información				
AÑO DEL PLAN DE ESTUDIOS:	2019	SEMESTRE:	6	CLAVE DE LA MATERIA:	27578
ÁREA ACADÉMICA:	Lenguaje y Realización de productos comunicativos	PERIODO EN QUE SE IMPARTE:	Enero - Junio		
HORAS SEMANA T/P:	2HT/2HP	CRÉDITOS:	7		
MODALIDAD EDUCATIVA EN LA QUE SE IMPARTE:	Presencial (Con prácticas en línea)	NATURALEZA DE LA MATERIA:	Obligatoria		
ELABORADO POR:	MAV. Ernesto Vladimir Guerrero Cortés				
REVISADO Y APROBADO POR LA ACADEMIA DE:	Lenguaje y Realización de productos comunicativos	FECHA DE ACTUALIZACIÓN:	Enero 2023		

DESCRIPCIÓN GENERAL

Materia de naturaleza teórica-práctica, en la que el alumno diseñará mensajes comunicativos para darles salida a través de diversos medios digitales, de manera creativa e innovadora, y con el apoyo de la tecnología adecuada. El curso integra los conocimientos adquiridos en materias como Fundamentos del lenguaje audiovisual, Teorías de la Imagen, Fundamentos de Fotografía, Producción Fotográfica, Fotografía Avanzada y Técnicas de Iluminación I, Introducción al Medio Radiofónico y Manejo de Sonido y Producción Televisiva, además es la base para la materia de Animación y Postproducción avanzada. A través de los contenidos y experiencias de aprendizaje de esta materia, se contribuye a los objetivos del Programa Institucional de Formación Humanista y su acreditación parcial.

OBJETIVO (S) GENERAL (ES)

Al finalizar el curso, el alumno desarrollará habilidades para el diseño de aplicaciones interactivas y digitales, mediante softwares de vanguardia que hacen posible la elaboración de mensajes multiplataforma con fines de comunicación institucional y/o corporativa con calidad, espíritu innovador, creativo así como adaptación al cambio y actualización constante.

PROGRAMA DE MATERIA

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

UNIDAD TEMÁTICA I: El contexto de la tecnología multimedia		
OBJETIVOS PARTICULARES	CONTENIDOS	FUENTES DE CONSULTA
El alumno identificará los principales elementos, definiciones y características de la tecnología multimedia.	1.1 Definiciones, y características de la multimedia 1.2 Elementos, clasificación y componentes de la tecnología multimedia 1.3 La revolución digital, viejos medios y nuevos medios; una cronología de la multimedia 1.4 Tendencias e innovaciones en la Tecnología Multimedia 1.5 Concepto y características generales del guion multimedia	1, 2, 3, 4
UNIDAD TEMÁTICA II: Algoritmos de compresión y formatos para gráficos, audio y video		
OBJETIVOS PARTICULARES	CONTENIDOS	FUENTES DE CONSULTA
Que el alumno aprenda y use las nuevas tecnologías para la compresión de los diversos formatos digitales	2.1. Algoritmos de compresión ¿Qué son? 2.1.1 Compresión con pérdida 2.1.2 Compresión sin pérdida 2.1.3 Su uso en medios digitales 2.2. Manejo y compresión de la imagen 2.2.1 Métodos de compresión 2.2.2 Formatos de imagen digital 2.2.3 Software 2.3. Manejo y compresión del audio 2.3.1 Métodos de compresión 2.3.2 Formatos de audio digital 2.3.3 Software 2.4 Manejo y compresión del video 2.4.1 Métodos de compresión 2.4.2 Formatos de video digital 2.4.3 Software	6, 7
UNIDAD TEMÁTICA III: Interactividad Multimedia		
OBJETIVOS PARTICULARES	CONTENIDOS	FUENTES DE CONSULTA
Que el alumno conozca y maneje los procesos de edición y producción de productos interactivos	3.1 Herramientas y software para la creación de un proyecto multimedia interactivo 3.2 Etapas del diseño multimedia interactivo: fases y desarrollo 3.3 Proceso de producción de un producto multimedia interactivo 3.4 Formas de presentación de un producto multimedia interactivo terminado 3.5 Uso e integración de Redes Sociales en la creación de contenido multimedia Interactivo	3, 4, 6, 8

PROGRAMA DE MATERIA

UNIDAD TEMÁTICA IV: Generación de contenido para medios digitales		
OBJETIVOS PARTICULARES	CONTENIDOS	FUENTES DE CONSULTA
Que el alumno conozca y practique las diferentes técnicas de generación de contenido para medios digitales y redes sociales	4.1 Planeación del mensaje 4.2 Generación del contenido multiplataforma 4.2.1 Imagen 4.2.2 Audio 4.2.3 Video 4.3 Difusión y publicación de contenido 4.3.1 Sitios web 4.3.2 Redes Sociales	6, 4, 1

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

El curso será teórico – práctico. Las clases se tomarán en ambientes combinados, tanto en el aula como por medio de la plataforma Teams y se utilizará la plataforma institucional Aula Virtual para la entrega de trabajos y actividades.

Se trabajará bajo la conducción del docente y de forma independiente en la creación de diferentes productos digitales, explotando sus características multimedia e interactivas.

RECURSOS DIDÁCTICOS

Microsoft Teams, Aula Virtual, Presentaciones en Power Point, Documentos PDF, Software de edición de Audio, Software de Edición de Video, Software de edición de imagen y gráficos, Plataforma Eko Studio

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Primer parcial: 30%

- Ejercicios y tareas entregados en aula virtual: 40%
- Creación y mantenimiento de producciones digitales: 60%

Segundo Parcial: 30%

- Ejercicios y tareas entregados en aula virtual: 40%
- Creación y mantenimiento de producciones digitales: 60%

Examen Final: 40%

- Ejercicios y tareas entregados en aula virtual: 40%
- Trabajo final integrador: 60%

FUENTES DE CONSULTA

BÁSICAS:

1. Miravito, Michel. (1994). Nuevas tecnologías de la comunicación. Gedisa.
2. Rocha, Ernesto. (2008). Medios de comunicación masiva. Arbor.
3. Sierra Sánchez, Javier (2017) Retos y Oportunidades de la Comunicación Multimedia en la era del 2.0. Editorial Fragua.

PROGRAMA DE MATERIA

4. Vaughan, Íay. (2002). Multimedia: Manual de Referencia.
5. Salomon, D. (2014). Compresión de datos. La referencia completa. Lóndres: Springer.
6. Orihuela, José Luis, (2015). Los medios después de internet. Barcelona: UOC
7. José Martínez Abadía, Pere Vila (2004). Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos. Ediciones Paidós Ibérica

COMPLEMENTARIA:

8. García de Nicolas, Luis (2017) La Inteligencia Humana y su Desarrollo. Editorial Siglo XXI
9. Gutiérrez, Martín Alfonso. (2002). Educación multimedia y nuevas tecnologías. De la Torre.
10. Bryant, Jennrnrgs. (2006). Los efectos de los medios de comunicación. Paidós.
11. Marshall McLuhan . (2009\). Comprender los medios de comunicación. Grupo Planeta
12. Federico Fernández Díez, José Martínez Abadía (1994). Manual Básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Ed. Paidós