



## PROGRAMA ANALÍTICO

### 1.- Datos de Identificación

Nombre de la unidad de aprendizaje:	<b>Recursos Digitales</b>
Frecuencia semanal:	64 H
Horas de trabajo extra aula por semana:	26 H
Modalidad:	Presencial, a distancia, mixta.
Semestre:	3
Obligatoria/ Optativa:	Obligatoria
Área curricular:	ACBP
Créditos:	3 90 horas
Fecha de elaboración:	27/abril/2011
Fecha de última actualización:	29/09/2012
Responsable del diseño:	MC. Sergio Gpe. Torres Flores, MC. Carlos A. Rodríguez Salazar
Responsables de la actualización	M.C. Sergio Guadalupe Torres Flores, M.C. Carlos Alberto Rodríguez Salazar M.C. Ema Ojeda Díaz



## 2. Presentación

Las tendencias globales donde la tecnología juega un papel preponderante en los procesos de generación y promoción de bienes y servicios han sido un factor que conlleva a la sociedad a evolucionar sus sistemas y procesos y a replantear los modelos con que cuentan sus instituciones educativas, estas necesidades laborales solicitan de individuos con determinadas habilidades, conocimientos y competencias para dotar a la sociedad en general de las herramientas necesarias con el fin de solventar sus principales demandas.

Como respuesta al panorama global y a los procesos y productos que requieren de la creatividad e innovación, las instituciones educativas se unen a estas corrientes e ideas en las que sus alumnos deben prepararse para enfrentar con seguridad y responsabilidad estos retos debido a que las nuevas tecnologías en su aplicación y generación modifican aspectos culturales, sociales, políticos y ambientales.

La Fac.de Ciencias de la Comunicación considera preponderante integrarse a la globalización para así lograr su visión institucional, ser reconocida como una de las mejores a nivel nacional e internacional.

## 3. Propósito (s):

Esta Unidad de aprendizaje (UA) permitirá que el estudiante aplique efectivamente las Tecnologías de la Información y Comunicación, así como las herramientas disponibles en la red; de esta manera el alumno logrará diseñar material audiovisual el cual, ubicado en la Web, permitirá apoyar la formación de recursos humanos y promover a las organizaciones, permitiendo con esto, contribuir al crecimiento, productividad y sustentabilidad de las empresas públicas o privadas, al desarrollar sus competencias laborales y profesionales.

La unidad de aprendizaje Recursos digitales, tiene como fin ubicar al estudiante en el contexto actual y complementar la unidad de aprendizaje Aplicación de las Tecnologías de Información. Esta unidad de aprendizaje está en función a la aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) y su impacto en los procesos comunicativos en los ámbitos sociales, económicos, culturales, informativos y educativos.



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



FCC

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

La comprensión y aplicación de las herramientas y recursos digitales complementa las unidades de aprendizaje posteriores especialmente publicidad comercial, mercadotecnia, periodismo multimedia, desarrollo de campañas publicitarias, mercadotecnia internacional, entre otras, que requieran el uso efectivo de éstas, en la producción y diseño digital en cualquier formato requerido.

#### 4. Competencias del perfil de egreso:

Los objetivos curriculares de la UA demandan el desarrollo y la aplicación de las siguientes competencias:

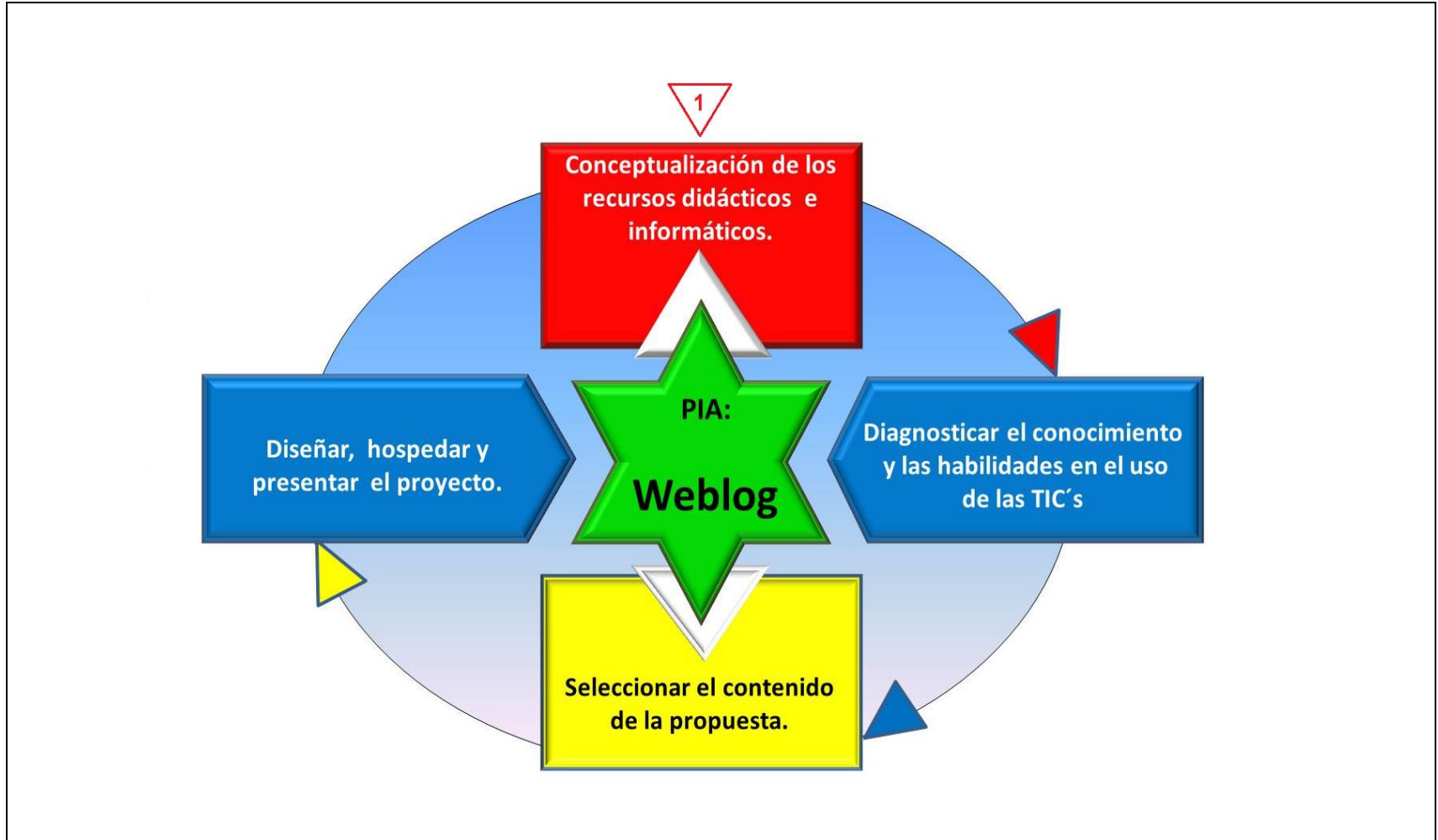
##### a) Competencias de la Formación General Universitaria a las que contribuye esta unidad de aprendizaje.

- Manejar las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta para el acceso a la información y su transformación en conocimiento, así como para el aprendizaje y trabajo colaborativo con técnicas de vanguardia que le permitan su participación constructiva en la sociedad. (3)
- Mantener una actitud de compromiso y respeto hacia la diversidad de prácticas sociales y culturales que reafirman el principio de integración en el contexto local, nacional e internacional con la finalidad de promover ambientes de convivencia pacífica. (9)
- Construir propuestas innovadoras basadas en la comprensión holística de la realidad para contribuir a superar los retos del ambiente global interdependiente. (12)

##### b) Competencias específicas del perfil de egreso a las que contribuye la unidad de aprendizaje.

- Gestionar campañas de publicidad y comunicación social mediante el uso óptimo de las tecnologías de comunicación e información para la difusión de mensajes a públicos externos en empresas, sector público e instituciones civiles y culturales (2).
- Diseñar materiales audiovisuales como apoyo a la capacitación y formación del recurso humano de empresas e instituciones públicas y privadas, con base en los nuevos paradigmas de educación y del análisis del contexto, para el desarrollo de las competencias laborales y profesionales de los trabajadores de manera que contribuyan al crecimiento, productividad y sustentabilidad de las empresas y la sociedad (3).

5. Representación gráfica:





## 6. Estructuración en capítulos, etapas o fases de la unidad de aprendizaje

1. Las tendencias globales de comunicación en diferentes ámbitos sociales, culturales, educativos y económicos.
  - Innovación de la comunicación mediante el uso de las tecnologías de la comunicación y de la información.
2. Organización semántica en la fase de conceptualización y definición de los contenidos educativos digitales y los formatos usuales, así como las herramientas disponibles para la creación de productos comunicativos.
  - Formatos de archivos y su aplicación en presentaciones multimedia.
  - Recursos para la creación de páginas virtuales.(wordpress, blogger, wix, typepad, wiki)
3. Usabilidad, accesibilidad y arquitectura de la información.
4. Elaboración de portafolio virtual como repositorio digital para producción de página web
5. Creación de una página web de una empresa u organización, con fines educativos, informativos, de promoción y difusión.

**Unidad 1. Las tendencias globales de comunicación en diferentes ámbitos sociales, culturales, educativos y económicos.**  
**-Innovación de la comunicación mediante el uso de las tecnologías de la comunicación y de la información.**

Elementos de competencia

1. Identificar las tendencias globales e innovación en el acto comunicativo mediante el uso de las tecnologías de la comunicación e información, en respuesta a la visión institucional para responder a las necesidades actuales de aplicación de las tecnologías de la comunicación e información en el proceso comunicativo en todos los ámbitos del quehacer en la sociedad.

Evidencias de aprendizaje	Criterios de desempeño	Actividades de aprendizaje	Contenidos	Recursos
Ensayo sobre las tendencias globales de comunicación en diferentes ámbitos sociales y su relación con la innovación de la comunicación mediante el uso de las tecnologías de la comunicación y de la información.	<p>Desarrolla competencias como reflexionar y discernir en relación al tema. La evidencia de aprendizaje permite ubicar en el contexto histórico en relación a las tecnologías de la comunicación y la innovación comunicativa.</p> <p>Elaborar el ensayo en 1 cuartilla, tipografía Arial de 12 pts. Enviar por medios electrónicos al apartado correspondiente a la actividad.</p>	<p>Análisis mediante mesas redondas por equipo para la discusión de temas <b>específicos de las TIC</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tendencias globales</li> <li>-Influencia social, política, económica y cultural.</li> <li>-Perspectivas tecnológicas</li> </ul> <p>Debate de ideas entre equipos.</p> <p>Exposición y moderación por parte del facilitador en los procesos de análisis y debate grupal y colaborativo. Presencial o a distancia.</p> <p>De ser a distancia esta actividad se realiza mediante el apartado de Foros</p>	<p>Elementos del proceso comunicativo, Medios de comunicación masiva, Las tecnologías de comunicación, Innovación en los procesos comunicativos, Visión a futuro</p>	<p>Video</p> <p>Lecturas referentes al tópico</p> <p>Proyector</p> <p>Plataforma</p>

2.- Organización semántica en la fase de conceptualización y definición de los contenidos educativos digitales y los formatos usuales, así como las herramientas disponibles para la creación de productos comunicativos.

**Elementos de competencias:**

- Clasificar los diferentes tipos de formatos de archivos conocidos en documentos con fines de exposición digital. (ambiente de aprendizaje).
- Investigar sobre las aplicaciones disponibles para la creación de productos comunicativos.

Evidencias de aprendizaje	Criterios de desempeño	Actividades de aprendizaje	Contenidos	Recursos
<p>Identificar plenamente cada tipo de archivo según su aplicación y las herramientas o aplicaciones para la elaboración de un producto comunicativo para difusión en la red digital.</p>	<p>-Presenta el contenido material (software), integrado por los elementos semánticos y pragmáticos del mensaje gráfico. Distinguir entre los diferentes tipos de formatos de archivo. Comprender cada aplicación de formato. Investigar las diversas aplicaciones para la creación de páginas web.</p>	<p>-Explicación instruccional por parte del facilitador.            -Ejemplos y explicación de las ventajas de cada formato.            -Participación en clase            -Discusión grupal de las alternativas en los usos de cada formato digital o aplicaciones.            -Elaboración de un ejemplo (trabajo colaborativo) utilizando 2 de los recursos.</p>	<p>-Clasificación de los elementos semánticos y pragmáticos del mensaje multimedia.            -Diferencias, ventajas y desventajas de los formatos digitales de archivos y las aplicaciones.            -Selección de los formatos que se incluirán en el portafolio como archivos para incrustarse en el PIA            -Documentos de texto.            - Formatos de imagen.            - Formatos de audio.            - Formatos de video.</p>	<p>Equipo de cómputo            Programas de Producción multimedia            Proyector            Plataforma</p>

3. Usabilidad, accesibilidad y arquitectura de la información.

**Elementos de competencia-**

**2. Conocer los elementos que se deben considerar para la construcción de una página en internet que sea accesible y comprensible considerando necesidades, demandas y perfil del usuario.**

Evidencia de aprendizaje	Criterios de desempeño	Actividades de aprendizaje	Contenidos	Recursos
<p>Reporte de investigación sobre los criterios de usabilidad, accesibilidad y Arquitectura de la Información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica el perfil del usuario y describe sus principales necesidades y comportamiento en el uso de los productos comunicativos.</li> <li>-Describe los diferentes elementos que permiten desarrollar productos centrados en el Usuario.</li> <li>-Presenta la arquitectura de la información centrada en la experiencia del usuario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explicación del tema por el facilitador.</li> <li>-Exposición de ejemplos de ambas modalidades</li> <li>-Participación en clase</li> <li>-Lecturas E-book</li> <li>-Consulta del enlace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Usabilidad centrada en la experiencia del usuario.</li> <li>Accesibilidad para la optimización de uso de productos</li> <li>-Arquitectura de la información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Equipo de cómputo</li> <li>-Proyector</li> <li>-Pantalla</li> <li>-Bibliografía básica y complementaria</li> <li><a href="http://www.video2brain.com/mx/cursos/usabilidad-web">http://www.video2brain.com/mx/cursos/usabilidad-web</a></li> </ul>



#### 4.- Repositorio digital para producción de página web

##### Elementos de competencias:

5- Elaboración de portafolio virtual como repositorio digital para producción de página web, así como el diseño de un espacio virtual con los recursos disponibles en la web, en el cual se despliegan las aplicaciones necesarias para que el estudiante emplee efectivamente las Tecnologías de la comunicación e información y los recursos digitales en la elaboración y gestión de productos comunicativos, satisfaciendo con esto las necesidades de proyectos de comunicación innovadora.

6.-Creación de una página web

Evidencias de aprendizaje	Criterios de desempeño	Actividades de aprendizaje	Contenidos	Recursos
<p>Crear un espacio virtual con el fin de ser utilizado como portafolio, el cual, contendrá los recursos y herramientas que se utilizaran en la elaboración de la página.</p>	<p>Uso de los recursos de la internet para crear un espacio virtual con el fin de utilizarse como portafolio digital. Comprender cada aplicación de las diferentes páginas que se solicitan.</p>	<p>Ingresa a las diferentes páginas: Investiga la manera de crear una cuenta en cada página señalada</p>	<p>Video: <a href="http://www.youtube.com">http://www.youtube.com</a> Fotos: <a href="http://www.picassa.com">www.picassa.com</a> Audio: <a href="http://goear.com">http://goear.com</a> Presentaciones: <a href="http://issuu.com">http://issuu.com</a> Imágenes <a href="http://slide.com">http://slide.com</a> Documentos <a href="http://slideshare.com">http://slideshare.com</a>  Portafolio virtual: Dropbox.com</p>	<p>Proyector Computadora con conexión a internet Plataforma  Proyector Computadora con conexión a internet Plataforma</p>



## 7. Evaluación integral de procesos y productos (ponderación/evaluación sumativa)

Evidencia 1: ponderación 15% Ensayo sobre las tendencias globales de comunicación.

Evidencia 2: ponderación de 15% Clasificar los diferentes tipos de formatos de archivos conocidos en documentos con fines de exposición Digital.

Evidencia 3. Ponderación de 15% Reporte de Investigación de criterios de usabilidad, accesibilidad y arquitectura de la información.

Evidencia 4: Ponderación: 15% Elaborar un portafolio virtual como repositorio de recursos digitales para la producción de la página web.

Producto Integrador: Ponderación: 40% Gestión de espacio virtual con fines sociales comerciales o educativos.

### **Sumativa:**

Etapa 1 15%

Etapa 2 15%

Etapa 3 25%

(PIA) 40%



#### 8. Producto integrador de aprendizaje de la Unidad

Creación de una página web de una empresa u organización, con fines educativos, informativos, de promoción y difusión.

*-Elaborar espacio virtual: Esta evidencia permite desarrollar habilidades y conocimientos en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta para el acceso a la información y su transformación en conocimiento, con técnicas de vanguardia que le permitan su participación constructiva en la sociedad.*

-Elaborar conclusiones a partir de reporte de actividades del tráfico de la página, clasificando las preguntas y respuestas de los usuarios.



9. Fuentes de apoyo y consulta (bibliografía, hemerografía, fuentes electrónicas): Producción de un espacio virtual en la plataforma internet; comprende la creación, diseño, implementación y presentación del Weblog.

## VII. Fuentes de apoyo y consulta:

### **Bibliografía básica:**

De Moraes, D. (2010). Mutaciones de lo invisible: comunicación y Procesos Culturales en la era digital. 1ª. Edición. Buenos Aires:Paidós.

### **Bibliografía complementaria:**

Crucianelli, S. (2009) Herramientas Digitales para periodistas. Iniciativa del centro Knight para el periodismo en las Américas de la Universidad de Texas.

### **Fuentes Electrónicas:**

Barkeley, E. (2005) Collaborative Learning Techniques “Técnicas de aprendizaje colaborativo” TAC. Recuperado el 29 de septiembre de 2012 de:

[http://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=baKyExtjkuoC&oi=fnd&pg=PA9&dq=tecnicas+aprendizaje+colaborativo+barkley&ots=EA4VQ0ai3h&sig=ZQpml-HkbXMX0wY\\_Kj7-NxfkvwY#v=onepage&q=tecnicas%20aprendizaje%20colaborativo%20barkley&f=false](http://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=baKyExtjkuoC&oi=fnd&pg=PA9&dq=tecnicas+aprendizaje+colaborativo+barkley&ots=EA4VQ0ai3h&sig=ZQpml-HkbXMX0wY_Kj7-NxfkvwY#v=onepage&q=tecnicas%20aprendizaje%20colaborativo%20barkley&f=false)

Diseño de contextos educativos basados en el uso de las TIC – UOC. Posteadó En: Libros Copyleft por Priale el 26 julio 2012

[http://biblioteca.universia.net/html\\_bura/ficha/params/title/dise%C3%B1o-contextos-educativos-basados-uso-tic/id/49612578.html](http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/title/dise%C3%B1o-contextos-educativos-basados-uso-tic/id/49612578.html)



Educteca. Recuperado el 29 de septiembre de 2012 de: <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomDigital.php>

Educar para aprender. Planeación de un portafolio digital. Recuperado el 29 de septiembre de 2012 de:  
<http://educarparaaprender.wordpress.com/2011/06/19/guia-para-la-planeacion-de-un-portafolio-digital/>

Rodríguez, D. Nuevas Tecnologías Web.02. Hacia una real democratización de la información y del conocimiento.  
<http://www.freelibros.com/tag/web-2-0>

Red Tic. Recuperado el 29 de septiembre de 2012 de: [www.redtic.es](http://www.redtic.es)

Taller crea Wiki. Recuperado el 29 de septiembre de 2012 de: [http://www.isabelperez.com/taller1/wiki\\_crea.htm](http://www.isabelperez.com/taller1/wiki_crea.htm)

Wikispaces. Recuperado el 29 de septiembre de 2012 de: [www.wikispaces.com](http://www.wikispaces.com)