

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA  UNIDAD ACADÉMICA: FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: CREACIÓN DE CONTENIDO MULTIMEDIA	DES:	Estudios sobre Cultura, Arte y Humanismo
	Programa educativo	Licenciatura en Historia
	Tipo de materia (Obli/Opta):	Optativa
	Clave de la materia:	2823
	Semestre:	Septimo
	Área en plan de estudios (B, P y E):	E
	Total, de horas por semana:	3
	<i>Teoría: Presencial o Virtual</i>	2
	<i>Laboratorio o Taller:</i>	0
	<i>Prácticas:</i>	0
	<i>Trabajo extra-clase:</i>	1
	Créditos Totales:	6
	Total de horas semestre (x 16 sem.):	48
	Fecha de actualización:	Noviembre 2024
	<i>Prerrequisito (s):</i>	Ninguno
DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA Y/O UNIDAD DE APRENDIZAJE: <i>Este curso introduce a los estudiantes en la creación de contenido audiovisual orientado a la difusión de la historia a través de medios digitales. Se trabajarán conceptos clave sobre la narrativa digital, edición de videos y el uso de plataformas de difusión masiva para presentar hechos históricos en formatos innovadores y accesibles. Los estudiantes desarrollarán habilidades técnicas en producción audiovisual, a la vez que se promoverá una comprensión crítica de cómo la historia puede ser comunicada y consumida en la era digital.</i>		
COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR: Competencia Básica B1. Transformación Digital Transforma la cultura digital en la sociedad, en las organizaciones e instituciones educativas para aprovechar al máximo el potencial de las tecnologías y herramientas digitales, con responsabilidad y ética solidaria; propicia su uso responsable y ético que estimule la creatividad, innovación, la comunicación efectiva y el trabajo colaborativo y transdisciplinar en la solución de problemas de la sociedad digital; promoviendo la privacidad y la seguridad, así como el respeto a los derechos de autor y la propiedad intelectual. Competencias profesionales P1. Comunicación de la Historia Investiga, analiza y presenta de manera efectiva conocimiento histórico a públicos diversos utilizando diferentes medios y herramientas de comunicación. Fomenta la creatividad en la transmisión de contenidos,		

desarrollando la capacidad de conectar con la audiencia y despertar su interés por la historia en diferentes formatos de manera clara, atractiva y envolvente.

Competencias Específicas:

P2. Periodización histórica

Divide y subdivide el pasado para el estudio de los fenómenos históricos a través del conocimiento básico de los acontecimientos y procesos de continuidad y cambio de los diferentes regímenes de historicidad y del debate en las escuelas historiográficas representativas.

P3. Interacción Sociocultural

Promover, rescatar, conservar, interpretar, crear y difundir fenómenos humanísticos, artísticos y culturales en espacios físicos y digitales, bajo criterios de inclusión, multiculturalidad y diversidad.

DOMINIOS Y/O DESEMPEÑOS Qué voy a desarrollar?	OBJETOS DE ESTUDIO Y CONTENIDOS ¿Con qué?	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ¿Para qué?	METODOLOGÍA (Estrategias, recursos didácticos, secuencias didácticas...) ¿Cómo?	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO
B1TD <i>Desarrolla habilidades digitales de forma crítica que impacten positivamente en la vida cotidiana y en las organizaciones e instituciones para la comunicación efectiva en entornos digitales.</i> 3. Aplica de forma ética diferentes herramientas digitales que favorezcan el trabajo colaborativo e interprofesional, considerando las principales innovaciones	Objeto de Estudio 1: Introducción a la Creación Audiovisual Histórica <i>Conceptos básicos de producción audiovisual: planificación, guion y narrativa.</i> <i>Análisis de la representación histórica en medios audiovisuales: cine, documentales y videos educativos.</i>	<i>Identificar los conceptos clave de la producción audiovisual histórica.</i> <i>Analizar críticamente la representación de eventos históricos en medios audiovisuales.</i> .	<i>El docente expondrá sobre los conceptos básicos del medio audiovisual y analizarán las representaciones históricas en medios audiovisuales, cuestionando la precisión y el impacto de las narrativas en la percepción histórica.</i> <i>Estudio de conceptos clave sobre narrativa digital y producción audiovisual, seguido de resúmenes reflexivos.</i> <i>Ejercicios en línea de planificación y guionización para un proyecto audiovisual breve sobre un evento histórico.</i>	Ensayo de 3 Cuartillas: <i>Análisis crítico sobre la representación de la historia en los medios audiovisuales, identificando sus fortalezas y limitaciones.</i> Presentación con Recursos Digitales: <i>Exposición del guion de un proyecto audiovisual histórico, apoyada en recursos digitales y justificación de las elecciones narrativas.</i>

<i>científicas y tecnológicas, relacionadas con la profesión.</i> <i>5. Favorece la inclusión digital para la reducción de la brecha tecnológica.</i> <i>6. Establece un diálogo continuo entre humanidades, artes, ciencias, tecnologías, la investigación y la innovación para la creación de materiales digitales tomando en cuenta factores de la libertad, bienestar y la transformación social.</i> P1CH <i>1. Analiza y cuestiona fuentes históricas.</i> <i>Reflexiona sobre el propio proceso de investigación y comunicación histórica.</i> <i>2. Conoce diferentes metodologías de investigación histórica</i> <i>3. Domina distintas herramientas tecnológicas para la difusión de contenido histórico</i> P2PH <i>Reflexiona el pasado con una lógica histórica.</i> <i>5. Aplica el</i>				
--	--	--	--	--

análisis histórico. 6. Maneja la periodicidad de manera analítica y crítica.				
P3ISC 1. Valora la inclusión, multiculturalidad y diversidad en espacios físicos y digitales. 2. Interpreta componentes de distintos fenómenos humanísticos, artísticos y culturales. 1. Demuestra capacidad de expresión y difusión humanística, artística y cultural. B1TD Desarrolla habilidades digitales de forma crítica que impacten positivamente en la vida cotidiana y en las organizaciones e instituciones para la comunicación efectiva en entornos digitales. 3. Aplica de forma ética diferentes herramientas digitales que favorezcan el trabajo colaborativo e interprofesional, considerando las principales	Objeto de Estudio 2: Técnicas de Edición de Video Uso de software de edición (ej. Adobe Premiere, Final Cut) para crear narrativas audiovisuales históricas. Integración de fuentes históricas en videos de alta calidad: imágenes, textos y audios históricos.	Dominar las técnicas básicas de edición audiovisual, incluyendo corte, transiciones y efectos. Integrar fuentes históricas en videos, respetando la fidelidad de la información	El docente expondrá sobre el uso de diferentes recursos de software para el desarrollo de un video que integre fuentes históricas (imágenes, audios, textos) para construir una narrativa precisa y atractiva. Revisión de materiales sobre técnicas de edición, con resúmenes de los conceptos y herramientas más relevantes. Prácticas de edición de video utilizando software como Adobe Premiere o Final Cut, o software libre con integración de elementos históricos en la narrativa.	Ensayo de 3 Cuartillas: Reflexión sobre la importancia de la precisión y la ética en la edición de contenido histórico. Presentación Digital: Proyección del video editado y explicación de las técnicas utilizadas para mantener la fidelidad histórica, respaldada por recursos digitales.

innovaciones científicas y tecnológicas, relacionadas con la profesión. 5. Favorece la inclusión digital para la reducción de la brecha tecnológica. P2PH Reflexiona el pasado con una lógica histórica. 5. Aplica el análisis histórico. 6. Maneja la periodicidad de manera analítica y crítica.				
B1TD 2. Utiliza de forma responsable las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje (TICCA), en el proceso de construcción de saberes y el desarrollo de proyectos sociales innovadores en el ámbito digital. 3. Aplica de forma ética diferentes herramientas digitales que favorezcan el trabajo colaborativo e interprofesional, considerando las principales	Objeto de Estudio 3: Difusión y Plataformas Digitales Estrategias de distribución de contenido en redes sociales (YouTube, Instagram, TikTok). Uso ético y responsable de la historia en la difusión digital..	Desarrollar estrategias de difusión en plataformas digitales para llegar a audiencias diversas. Reflexionar sobre el uso ético y responsable de la historia en la difusión audiovisual.	El docente presentarpa cuales son las diferentes plataformas audiovisuales para la creación de estrategias para la difusión de contenido histórico en redes sociales, considerando la ética y el impacto en la audiencia. Estudio de textos sobre uso responsable de la historia en medios digitales y elaboración de resúmenes críticos. Planificación de estrategias de difusión para distintos públicos en plataformas como YouTube, Instagram y TikTok.	Ensayo de 3 Cuartillas: Análisis de las implicaciones éticas de la difusión de contenido histórico en plataformas digitales. Presentación Digital: Exposición de un plan de distribución en redes sociales para un proyecto histórico, empleando herramientas digitales para su presentación.

innovaciones científicas y tecnológicas, relacionadas con la profesión. 5. Favorece la inclusión digital para la reducción de la brecha tecnológica. 6. Establece un diálogo continuo entre humanidades, artes, ciencias, tecnologías, la investigación y la innovación para la creación de materiales digitales tomando en cuenta factores de la libertad, bienestar y la transformación social. 7. Colabora de forma transdisciplinar en el desarrollo de propuestas de innovación y transformación que impulsen el bienestar de las comunidades y la sociedad. 8. Participa en diversos contextos culturales y comunidades aplicando conocimientos y estrategias para su desarrollo. 9. Se mantiene actualizado en tendencias y herramientas digitales. P1CH				
---	--	--	--	--

3. Domina distintas herramientas tecnológicas para la difusión de contenido histórico 4. Conoce formas apropiadas de aproximarse a públicos diversos 5. Visualiza claramente objetivos de comunicación Se adapta a diferentes audiencias y medios de comunicación				
B1TD Desarrolla habilidades digitales de forma crítica que impacten positivamente en la vida cotidiana y en las organizaciones e instituciones para la comunicación efectiva en entornos digitales. 2. Utiliza de forma responsable las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje (TICCA), en el proceso de construcción de saberes y el desarrollo de proyectos sociales innovadores en el	Objeto de Estudio 4: Proyectos Audiovisuales para la Historia Desarrollo de proyectos finales con enfoque en la creación de videos históricos. Presentación y retroalimentación crítica sobre los proyectos de los estudiantes.	Crear un proyecto audiovisual que difunda un hecho o proceso histórico relevante. Incorporar la retroalimentación de los pares para mejorar el proyecto audiovisual.	El docente dará los lineamientos a estudiantes para la creación colaborativa de un proyecto audiovisual que documente un evento o proceso histórico relevante. Análisis de guías y artículos sobre la planificación y realización de proyectos audiovisuales, con resúmenes que reflejen las etapas del proceso creativo. Trabajo en equipo en plataforma para la realización y edición del proyecto, incluyendo sesiones de retroalimentación y mejoras.	Ensayo de 3 Cuartillas: Reflexión sobre el proceso de creación de un proyecto audiovisual histórico y su impacto educativo. Presentación Digital Final: Exposición del proyecto audiovisual completo en una plataforma digital, con retroalimentación crítica y constructiva de los compañeros.

ámbito digital. 3. Aplica de forma ética diferentes herramientas digitales que favorezcan el trabajo colaborativo e interprofesional, considerando las principales innovaciones científicas y tecnológicas, relacionadas con la profesión. 4. Analiza los desafíos éticos en la era digital y promueve el uso seguro y responsable de la tecnología; toma en cuenta la protección de datos personales en el entorno digital. 5. Favorece la inclusión digital para la reducción de la brecha tecnológica. 6. Establece un diálogo continuo entre humanidades, artes, ciencias, tecnologías, la investigación y la innovación para la creación de materiales digitales tomando en cuenta factores de la libertad, bienestar y la transformación social. 7. Colabora de forma transdisciplinar				
--	--	--	--	--

<i>en el desarrollo de propuestas de innovación y transformación que impulsen el bienestar de las comunidades y la sociedad.</i> <i>8. Participa en diversos contextos culturales y comunidades aplicando conocimientos y estrategias para su desarrollo.</i> <i>9. Se mantiene actualizado en tendencias y herramientas digitales.</i> P1CH <i>1. Analiza y cuestiona fuentes históricas. Reflexiona sobre el propio proceso de investigación y comunicación histórica.</i> <i>2. Conoce diferentes metodologías de investigación histórica</i> <i>3. Domina distintas herramientas tecnológicas para la difusión de contenido histórico</i> <i>4. Conoce formas apropiadas de aproximarse a públicos diversos</i> <i>5. Visualiza claramente objetivos de comunicación</i> <i>Se adapta a diferentes audiencias y</i>				
--	--	--	--	--

<i>medios de comunicación</i> P2PH 4. <i>Conoce y problematiza las principales periodizaciones históricas.</i> 5. <i>Aplica el análisis histórico.</i> 6. <i>Maneja la periodicidad de manera analítica y crítica.</i>				
--	--	--	--	--

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
- Filmmaking for Beginners. (2020). Digital Storytelling Press. - YouTube Creator Academy. (2021). YouTube Creator Academy. https://creatoracademy.youtube.com/ - Jenkins, H. (2006). Convergence culture: Where old and new media collide. NYU Press. - Manovich, L. (2013). Software takes command. Bloomsbury Academic. - Buckingham, D. (2007). Beyond technology: Children's learning in the age of digital culture. Polity Press. - Dicks, B., Soyinka, B., & Coffey, A. (2006). Multimodal ethnography. Qualitative Research, 6(1), 77-96. https://doi.org/10.1177/1468794106058876 - Rose, G. (2016). Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials (4th ed.). SAGE.	Estrategias Portafolio de Tareas en Plataforma: Cada estudiante deberá entregar sus trabajos y tareas en un portafolio digital alojado en la plataforma educativa. Este portafolio funcionará como una recopilación sistemática de todas las tareas asignadas a lo largo del curso, permitiendo una evaluación continua y facilitando el seguimiento del progreso del estudiante. Los estudiantes deben organizar sus entregas en secciones claras y etiquetadas de acuerdo con cada unidad o tema, lo cual ayudará tanto al docente como al alumno a identificar áreas de mejora y logros específicos. Exposiciones Orales: Cada estudiante o grupo realizará exposiciones sobre temas específicos asignados o seleccionados previamente. Estas exposiciones tienen como objetivo evaluar la capacidad de los estudiantes para investigar, sintetizar y comunicar ideas de forma clara y efectiva, desarrollando sus habilidades de comunicación y pensamiento crítico. Se fomentará la creatividad en la presentación, así como la capacidad de responder preguntas de la audiencia, para reflejar un entendimiento profundo del tema. Instrumentos Rúbricas de Evaluación: Se utilizarán rúbricas detalladas para cada tarea, exposición y el trabajo final, en las que se

	especificarán los criterios de evaluación en función de diferentes niveles de desempeño (ej. excelente, bueno, regular, deficiente). Cada rúbrica incluirá indicadores claros y cuantificables, lo que permitirá tanto al docente como al estudiante entender qué se espera en cada actividad y cómo se distribuyen los puntajes. La rúbrica ayuda a mantener la objetividad en la calificación y orienta a los estudiantes sobre las áreas que deben fortalecer. ● Listas de Cotejo: Para evaluar el portafolio de tareas y otras actividades recurrentes, se emplearán listas de cotejo, las cuales servirán para verificar que se han cumplido con los requisitos mínimos y los pasos esenciales de cada tarea. La lista de cotejo será una herramienta útil en actividades donde se requiere un cumplimiento específico de instrucciones, como en la organización del portafolio o la estructura de una exposición. Ponderación ● Tareas 30% ● Exposiciones 30% ● Exámenes 30% ● Trabajo final 100%
--	--

[illegible]