


<p style="text-align: center;"><b>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</b></p>  <p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE <b>CHIHUAHUA</b></p> <p style="text-align: center;"><b>FILOSOFÍA Y LETRAS</b></p> <p style="text-align: center;"><b>PROGRAMA DEL CURSO:</b> Periodismo digital</p>	<b>DES:</b>	Educación y Cultura
	<b>Programa(s) Educativo(s):</b>	Licenciatura en Periodismo
	<b>Tipo de materia (Obli/Opta):</b>	Obligatoria
	<b>Clave de la materia:</b>	LP505
	<b>Semestre:</b>	Quinto
	<b>Área en plan de estudios (B, P, E):</b>	
	<b>Créditos</b>	
	<b>Total de horas por semana:</b>	3
	<i>Teoría: Presencial o Virtual</i>	12
	<i>Laboratorio o Taller:</i>	
	<i>Prácticas:</i>	18
	<i>Trabajo extra-clase:</i>	8
	<b>Créditos Totales:</b>	
	<b>Total de horas semestre (x 16 sem):</b>	48
<b>Fecha de actualización:</b>	Agosto de 2018	
<b>Prerrequisito (s):</b>	Ninguno	

**Propósito del curso :**

El estudiante incorpora elementos introductorios relacionados con la solución de productos de diseño web, adquiriendo los fundamentos y conceptos generales de utilidad, función y comunicación en el campo digital. Se aproxima a la creación, estructuración y producción web de baja complejidad, el pensamiento proyectual web, de un modo sistémico y organizativo.

Así mismo los estudiantes diseñan, crean y desarrollan páginas dedicadas a la formación, a la información, y divulgación de contenidos digitales. Utilizando los conceptos de legibilidad, gráficos y posicionamiento web, aplicando un diseño centrado en el usuario, diseño de interfaz y de navegación.

<b>COMPETENCIAS</b> (Tipo y nombre de las competencias)	<b>DOMINIOS COGNITIVOS</b> (Objetos de aprendizaje, temas y subtemas)	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>
Comunicación (básica). Trabajo en equipo (básica). Teóricas metodológicas de la disciplina. Análisis de contenido de la información (específica)	1. Principios y bases del diseño creativo, técnico y pedagógico de los contenidos digitales.  Identificar los elementos históricos que definen a los medios digitales como medio de comunicación.  a. Características. b. Funciones. c. Ventajas. d. Limitaciones.	ELABORACIÓN INDIVIDUAL de un mapa conceptual donde se evidencie la integración de los elementos vistos en clase. (50%)  Trabajo en equipo acerca del tema. (50%)

Trabajo en equipo (básica). Emprendedor (básica). Análisis de contenido de la información (específica).	2. Etapas de producción.  Identificar los elementos y etapas que integran un producto multimedia.  a. Características. b. Funciones. c. Ventajas. d. Limitaciones.	TRABAJO GRUPAL: Producción de un corto de 30 segundos para institución social.
Trabajo en equipo (básica). Análisis de contenido de la información (específica).	3. Diversidad de formatos, soportes y productos.  Identificar los diferentes formatos en que se pueden desarrollar los productos digitales.  a. Características. b. Funciones. c. Ventajas. d. Limitaciones.	TRABAJO EN EQUIPO:  Investigación del tema explicando su contenido al resto del grupo con el empleo de un video de una duración de 2 minutos.
Comunicación (básica) Trabajo en equipo (básica). Análisis de contenido de la información (específica).	4. Producción de contenidos digitales.  Identificar y utilizar herramientas de desarrollo de productos digitales.	TRABAJO EN EQUIPO:  Desarrollo de diversos contenidos multimedia noticiosos de temas asignados por el profesor.

<b>OBJETO DE APRENDIZAJE</b>	<b>METODOLOGIA</b> (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>
1. Principios y bases del diseño creativo, técnico y pedagógico de los contenidos digitales.	Exposición a cargo de la titular de la materia, trabajo individual reflexivo, organización de equipos, trabajo en equipo, entrega de resultados.	ELABORACIÓN INDIVIDUAL de un mapa conceptual donde se evidencie la integración de los elementos vistos en clase. (50%)  TRABAJO EN EQUIPO acerca del tema. (50%)
2. Etapas de producción.	Exposición a cargo de la titular, actividades individuales y por equipo.	TRABAJO GRUPAL: Producción de un corto de 30 segundos para institución social.



pedagógico de los contenidos digitales.	■	■	■												
2. Etapas de producción.				■	■	■									
3. Diversidad de formatos, soportes y productos.							■	■							
4. Producción de contenidos digitales.									■	■	■	■	■	■	■