



1. DATOS GENERALES DEL CURSO

Nombre del curso	Diseño y producción de contenidos digitales
Programa al que pertenece	Maestría en Gestión del Aprendizaje en Ambientes Virtuales
Créditos	7
Horas	112 horas, 80 BCA, 32 AMI
Fecha de elaboración	30 de abril de 2020

2. COMPETENCIA

Diseñar y producir contenidos digitales a partir de la utilización de algunas herramientas tecnológicas con base en lineamientos acordes con el formato elegido.

3. COMPETENCIA GENERAL DEL PERFIL DE EGRESO CON QUE SE VINCULA O A LA QUE APOYA

- Propone soluciones mediadas por tecnologías acordes a las necesidades de aprendizaje.
- Crea y coordina proyectos en equipos multidisciplinarios.

4. PRODUCTO INTEGRADOR

5. ESTRUCTURA DEL CURSO

Unidad 1	
Título	Fundamentos para la creación de contenidos multimedia
Objetivo	Desarrollar la estructura básica para la creación de material multimedia
Contenido	<ul style="list-style-type: none">• Tipos de guiones: Científico, mono-conceptual, narrativo y temático didáctico• Fases de desarrollo de un guion: Delimitación del tema, sinopsis, selección de contenidos, tratamiento



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

DIRECCIÓN ACADÉMICA

COORDINACIÓN DE LA MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES.

	<ul style="list-style-type: none">• Etapas de realización de un material multimedia: Pre-producción, Producción y Post-producción.
Unidad 2	
Título	Producción de material multimedia
Objetivo	Elaborar contenidos multimedia en base a guión
Contenido	<ul style="list-style-type: none">• Captura y edición de audio• Captura y edición de video• Captura y edición de material gráfico

Unidad 3	
Título	Difusión de material multimedia
Objetivo	Generación y publicación de contenidos multimedia en varios formatos y su distribución en redes digitales
Contenido	<ul style="list-style-type: none">• Protocolos de compresión, audio, video e imagen.• Redes de difusión: youtube, vimeo, moodle, facebook, twitter, etc• Analítica de contenidos: Revisión de la información que arroja la difusión de contenidos

6. RECURSOS INFORMATIVOS