



PROGRAMA DE CURSO		
<b>1. Nombre de la actividad curricular</b> Taller de Proyectos en Periodismo Digital I		
<b>2. Nombre de la actividad curricular en inglés</b> <i>(Nombre de la asignatura en inglés, de acuerdo a la traducción técnica (no literal) del nombre de la asignatura)</i>		
<b>3. Código:</b> PERI17		
<b>4. Carrera:</b> Periodismo		
<b>5. Unidad Académica / organismo de la unidad académica que lo desarrolla</b> Escuela de Periodismo		
<b>6. Área de Formación:</b> Especializada		
<b>7. Carácter:</b> Obligatorio		
<b>8. Semestre:</b> VII		
<b>9. Año:</b> 2019		
<b>10. Número de créditos SCT – Chile:</b> 6		
<b>11. Horas de trabajo</b>	Presencial: 3	No presencial: 6
<b>12. Requisitos:</b> No tiene.		
<b>13. Propósito general del curso:</b> <p>Este curso tiene como propósito adquirir las habilidades y conocimientos necesarios para diseñar y desarrollar un proyecto comunicacional y/o periodístico utilizando diversas plataformas y dispositivos digitales.</p> <p>Se relaciona curricularmente con los cursos de Herramientas digitales I y II ( V y VI semestre) y aporta a Taller de proyectos de Periodismo Digital II (VIII semestre).</p>		

Aporta al perfil de egreso del y de la estudiante de Periodismo al desarrollo crítico en ámbitos vinculados a lenguajes, formatos y soportes relacionados con las narrativas digitales, transmediales y audiovisuales.

#### **14. Competencias y Sub competencias a las que contribuye el curso**

*Ámbito: Creación y Gestión*

*Competencia*

*3.1. Construir relatos periodísticos utilizando diversos formatos - escrito, audiovisual, radial, digital y sus convergencias - en contextos históricos y sociales, evidenciando el punto de vista desde el que se construyen los relatos periodísticos y los criterios de realidad y actualidad.*

*Subcompetencias:*

*3.1.c. Dimensionar los alcances que esas producciones pueden tener en el espacio público*

*Competencia*

*3.2. Gestionar innovaciones sobre la comunicación, en organizaciones públicas, comunitarias y privadas.*

*Subcompetencias:*

*3.2.a. Diagnosticar las necesidades comunicacionales de organizaciones públicas, comunitarias y privadas.*

*3.2.b. Diseñar estrategias comunicativas en organizaciones públicas, comunitarias y privadas.*

*3.3.c. Implementar un proyecto de medios en distintas plataformas que involucre públicos diversos.*

***Competencias genéricas:***

*Capacidad crítica*

*Responsabilidad Social y Compromiso Ciudadano, contribuyendo positivamente a través de su capacidad de servicio y liderazgo social.*

*Capacidad de pensamiento creativo, generando ideas y conceptos originales y valorando la innovación y la capacidad de iniciativa.*

*Compromiso Ético para actuar con integridad en su desempeño intelectual, profesional y comunitario.*

**15. Resultados de Aprendizaje.**

**Al finalizar el curso, el o la estudiante será capaz de:**

Relacionar recursos y herramientas para el desarrollo de proyectos de comunicación y periodismo digital.

Manejar principios y técnicas de diseño de proyectos comunicacionales y periodísticos en plataformas digitales.

Aplicar destrezas básicas para la planificación, ejecución y administración de proyectos de comunicación y periodismo digital.

**16. Unidad (es)/ Indicadores de aprendizajes**

<i>Nombre de la Unidad</i>	<i>Contenidos:</i>	<i>Indicadores de Aprendizaje</i>
Proyectos de Comunicación Digital	<p>Etapas de Desarrollo de un Proyecto digital</p> <p>Estrategias y metodologías de proyecto.</p> <p>Formatos, dispositivos y</p>	<p>Aplica las etapas del desarrollo de proyectos comunicacionales en plataformas digitales</p>

	narrativas	
Diseño centrado en el usuario	<p>Concepto Experiencia de Usuario (UX)</p> <p>Accesibilidad y usabilidad</p> <p>Investigación de usuarios: creación de personas y escenarios.</p> <p>Diseño universal (pautas de diseño accesible)</p> <p>Test de usuarios.</p>	<p>Aplica técnicas de Diseño centrado en el usuario, en un proyecto.</p>
Arquitectura de información	<p>Nociones básicas</p> <p>Diseño de información</p> <p>Aplicaciones de prototipado</p>	<p>Realiza procesos básicos de Arquitectura de información aplicados</p>
Publicación de contenidos digitales	<p>Pre-producción de prototipo</p> <p>Estrategia de contenidos digitales.</p> <p>Plataformas de visualización de información.</p> <p>Principios de accesibilidad (lectores de pantalla, speech to text, text to speech).</p>	<p>Implementa prototipos de proyectos digitales</p> <p>Identifica lenguajes, formatos y dispositivos.</p> <p>Comprende los criterios mínimos de accesibilidad.</p>
<p><b>17. Metodología de Enseñanza y Aprendizaje</b></p> <p>Para el logro de los resultados de aprendizajes de este curso se desarrollarán diferentes metodologías tales como:</p>		



- Ejercicios taller.
- Elaboración de proyectos digitales por parte de los y las estudiantes.

### **18. Evaluación**

La evaluación del curso tiene dos componentes:

1. **Evaluación continua** que consiste en la realización de Entregas parciales del proyecto (3) 20% cada una.
2. **Proyecto final:** diseño y producción de un medio digital, proyecto comunicacional digital con foco en temas sociales, culturales, educativos, comunitarios, corporativos, servicios, entre otros 30%
3. Ayudantía: 10%

Notas parciales: 70%

Examen: 30%

(Se exige: Nota igual o superior 5,0 y sin nota parcial bajo 4,0 y cumple el 75% de asistencia)

### **19. Requisitos de Aprobación**

**Asistencia: 75%**

**Nota de aprobación: 4,0.**

### **20. Bibliografía Obligatoria.**

GARRET, J (2000), Los Elementos de la Experiencia de Usuario - versión castellano abreviado

ROSENFELD, L; MORVILLE (2000), Arquitectura de Información para la www, Mac Graw-Hill, México

KRUG, Steve. No me hagas Pensar. (2014) Una aproximación a la Usabilidad en la Web. Pearson Prentice Hall. Madrid.

SANDOVAL, Carolina (2015); Arquitectura de la Información: Una capa de estrategia que construye contenido, en Pérez Tornero (2014), Escribir para la Red, UOC.



## 21. Bibliografía Complementaria

HALVORSON, Kristina & Rach, Melissa (2012), Content Strategy for the web. New Riders Ed.

### *Artículos*

HASSAN, Yusef y otros. Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información. Disponible en [http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-2/disenio\\_web.html](http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-2/disenio_web.html)

MÁRQUEZ, Joaquín. Guía para evaluación experta. Disponible en [http://www.jmarquez.com/documentos/jm\\_checklist.pdf](http://www.jmarquez.com/documentos/jm_checklist.pdf)

MORKES, John y Jakob NIELSEN. Concise, SCANNABLE, and Objective: How to Write for the Web. Enero 1997. Disponible en <http://www.nngroup.com/articles/concise-scannable-and-objective-how-to-write-for-the-web/>

NIELSEN, Jakob. (1994a). Ten Usability Heuristics. Disponible en [http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic\\_list.htm](http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_list.htm)

## 22. Recursos web

Recursos para StoryTelling Digital - Knight Lab Center: <https://knightlab.northwestern.edu/projects/>

## 23. Filmografías: No tiene.