UNIVERSIDAD NACIONAL
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
ESCUELA DE BIBLIOTECOLOGÍA, DOCUMENTACIÓN E INFORMACIÓN
BACHILLERATO EN BIBLIOTECOLOGÍA Y GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
CÓDIGO DE CARRERA **BA-BIGEIN**

Unidad académica:	Escuela de Bibliotecología, Documentación e Información
Nombre del curso:	Diseño de interfaces gráficas
Tipo de curso:	Regular / Presencial
Código de curso:	BGC407
NRC	40257
Nivel:	Bachillerato II Nivel
Horario del curso	Miércoles, de 13:00 a.m. a 17:00 horas
Grupo	01 (laboratorio segundo piso)
Periodo lectivo:	I Ciclo 2025
Modalidad Presencial:	17 semanas
Naturaleza:	Teórico – Práctico con laboratorio tipo B
Créditos:	04
Horas Semanales:	11 horas totales
Horas presenciales:	4 horas (2 Teoría, 2 Práctica con laboratorio B)
Horas de estudio independiente	07 horas
Horas docente:	04 horas presenciales
Horario de atención a estudiantes	01 hora día jueves de 13:00 a 14:00 horas. La atención de estudiantes se realizará utilizando videollamadas por Microsoft Teams
Requisitos:	Ninguno
Correquisitos:	Ninguno
Nombre del docente:	Ademar Segura Bonilla
Medio de contacto	Correo electrónico ademar.segura.bonilla@una.ac.cr Mensajería del Aula Virtual Institucional.

"En esta Universidad nos comprometemos a prevenir, investigar y sancionar el hostigamiento sexual entendido como toda conducta o comportamiento físico, verbal, no verbal escrito, expreso o implícito, de connotación sexual, no deseado o molesto para quien o quienes lo reciben, reiterado o aislado. Si usted está siendo víctima de hostigamiento diríjase a la Fiscalía de Hostigamiento Sexual de la UNA o llame al teléfono: 2277-3961 o al Correo Electrónico: fiscalia@una.cr"

I. Descripción del curso

El curso aborda un conjunto de conocimientos, principios y prácticas del diseño gráfico en producciones digitales multiplataforma y multidispositivo, cuya formación es necesaria para los estudiantes de bibliotecología, con el fin de mejorar la comunicación, formación y aprendizaje de los usuarios de las unidades de información.

Este curso pretende que los estudiantes comprendan su papel en la comunicación y construcción de productos digitales (imágenes, audios, videos, sitios web) con contenidos de aprendizaje fundamentados en las percepciones y emociones de los usuarios de la información. Esto se abordará mediante la lectura guiada y crítica, el estudio de casos, la integración de tecnologías, el trabajo colaborativo, la resolución de retos y procesos investigativos, y el desarrollo de propuestas digitales, entre otros.

Las acciones programadas se sustentan en los principios, valores y fines de la Universidad Nacional, establecidos en su Estatuto Orgánico, a saber:

- **Humanismo:** La Universidad Nacional promueve la justicia, el bien común, el respeto irrestricto a la dignidad humana y a los derechos de las personas y de la naturaleza.
- **Probidad:** Es deber de todo universitario actuar con honestidad y rectitud en el ejercicio de los derechos y deberes que la institución le otorga, así como en la administración y tutela de los recursos públicos bajo su responsabilidad.
- **Conocimiento transformador:** Mediante una acción sustantiva innovadora y creativa, la universidad procura formar personas analíticas, críticas y propositivas que conduzcan al desarrollo de mejores condiciones humanas individuales y sociales.
- **Excelencia:** Es la búsqueda constante de los más altos parámetros de calidad internacionalmente reconocidos en el quehacer académico y la gestión institucional.
- **Compromiso social:** Es la orientación de las tareas institucionales hacia el bien común, en particular hacia la promoción y consecución de una mejor calidad de vida para los sectores sociales menos favorecidos.
- **Respeto:** Como garantía de la sana convivencia, se reconoce a cada miembro de la comunidad universitaria su dignidad como persona.
- **Diálogo de saberes:** El conocimiento procedente de culturas y prácticas históricas seculares contribuye, junto con las fuentes y los procesos propios de creación de conocimiento, al desarrollo del quehacer académico universitario.
- **Identidad y compromiso:** Es la identificación con los principios, valores y fines que la universidad se ha definido y que generan un sentido de comunidad.
- **Formación integral:** La universidad se compromete en la formación de pensadores, científicos, artistas y, en general, profesionales que, con visión humanista, la sociedad costarricense requiere para su desarrollo integral, el logro del bien común y el buen vivir.
- **Pensamiento crítico:** La universidad promueve el análisis sistemático y permanente de la realidad nacional e internacional, con el fin de determinar sus tendencias y, a partir de este conocimiento, detectar sus problemas, necesidades y fortalezas, para ofrecer alternativas de solución.

II. Objetivos

Objetivo general:
Diseñar interfaces gráficas aplicando teorías, principios y prácticas del diseño gráfico en producciones digitales para que el profesional en bibliotecología incida en la comunicación, formación y aprendizaje de los usuarios de las unidades de información.

Objetivos específicos:

1. Identificar los aportes de la teoría y psicología del color en el diseño de interfaces gráficas para la promoción de experiencias positivas en los usuarios.
2. Comprender los fundamentos del diseño gráfico e interacción en los productos impresos y digitales.
3. Desarrollar productos digitales desde diversas plataformas y dispositivos tecnológicos en las unidades de información.

III. Aprendizajes integrales

A. Saber conceptual

1. Fundamentos de la Teoría del Color y Psicología del Color aplicados al diseño gráfico: color, luz y percepciones (Leyes de la Gestalt).
2. Fundamentos del diseño gráfico e interacción centrada en el usuario: percepción y reacción del usuario, métodos de elicitación y reglas del diseño de interfaces.
3. Edición de audio: volumen, planos, efectos, aplicaciones tecnológicas, formatos, guion.
4. Edición de imagen: diseño minimalista, funciones de la edición digital, aplicaciones tecnológicas y formatos.
5. Edición de video: guion, aplicaciones tecnológicas, grabación (planos, ángulos, tomas movimientos de la cámara, iluminación y sonido), contextos, transiciones, efectos y formatos.
6. Diseño de sitios web y aplicaciones móviles: organización de la información, diseño de navegación, principios de usabilidad (Heurísticas de Nielsen) y accesibilidad web, aplicaciones tecnológicas.

B. Saber procedimental

- Identificar las características e intereses de la población meta de la unidad de información.
- Aplicar correctamente los principios del diseño, color, tipografía, entre otros en productos digitales.
- Desarrollar servicios y productos multimedia desde multidispositivos y para multiplataformas.
- Diseñar interfaces gráficas atractivas basadas en las percepciones emocionales y experiencias de los usuarios.

- Mejorar la interacción, usabilidad y experiencias de los sitios web y aplicaciones móviles.
- Evaluar la aplicación de los principios de diseño centrado en usuarios.

C. **Saber *actitudinal***

En este curso se promoverá en el estudiantado el sentido crítico por medio del análisis de lecturas y videos, desarrollo de investigaciones e integración de las tecnologías; la capacidad de adaptación, innovación y reaprendizaje gracias a la resolución creativa de las actividades, retos cognitivos y trabajo en equipo; y el compromiso social a través el diseño de propuestas gráficas que aporten contenidos de aprendizaje a la población usuaria de la información.

IV. Metodología

Este curso es teórico-práctico y se basa en una metodología colaborativa. Se desarrollarán actividades individuales y grupales, incluyendo investigaciones cortas en el laboratorio, exposiciones de productos generados, lecturas, diagnósticos, observación de campo, análisis de video, resolución de casos prácticos y trabajo con herramientas en línea.

Para abordar los contenidos teóricos, se utilizarán exposiciones del docente, investigaciones cortas, trabajo colaborativo e individual, espacios de conversación e invitaciones a especialistas en diseño gráfico y sitios web. Los ejercicios prácticos se realizarán mediante protocolos de clase que presentan retos individuales y grupales, utilizando software o herramientas en línea, exposiciones de productos, construcción de matrices y retroalimentación del docente y compañeros.

El docente actuará como mediador y orientador de los contenidos, mientras que los estudiantes asumirán el compromiso de construir sus propios aprendizajes a partir de los retos planteados. La naturaleza teórico-práctica del curso fomenta una participación, propositiva, creativa e imaginativa de los estudiantes. Se alienta a los estudiantes a realizar propuestas o sugerencias para mejorar el curso en cualquier momento.

El trabajo en el laboratorio consistirá en la selección, diseño, realización y evaluación de productos digitales (imágenes, audios, videos, sitios web y aplicaciones web) con contenidos de aprendizaje basados en las percepciones y emociones de los usuarios. Además, se aplicarán los conocimientos adquiridos para crear propuestas de interfaces gráficas para servicios o productos de unidades de información.

El curso utilizará el Aula Virtual Institucional (AVI) como entorno de aprendizaje para realizar trabajos de clase, prácticas, asignar lecturas, recomendar referencias actualizadas, comunicarse, colocar materiales y recursos didácticos, y entregar trabajos y evaluaciones.

V. Evaluación

En este curso se aplicarán las tres funciones básicas de la evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa. La evaluación diagnóstica se realizará al inicio del ciclo para identificar los conocimientos previos del estudiantado sobre el proceso investigativo, mediante preguntas y respuestas en plenaria.

La evaluación formativa se desarrollará a través de herramientas como preguntas orientadoras al inicio de cada clase, análisis de fortalezas y debilidades de cada tarea y avance, espacios para compartir observaciones, y retroalimentación y recomendaciones para mejorar las investigaciones planteadas.

La evaluación sumativa detallará cada rubro de evaluación.

Rubros por evaluar	Porcentaje	Instrumento de evaluación	Fecha de evaluación
Trabajos en clases y prácticas	30%	Hoja de Cotejo (Apéndice 1)	• Durante todo el desarrollo del curso.
Reportes creativos de Lecturas	10%	Rúbrica (Apéndice 2)	• I Reporte de lectura (5%): 26 de febrero • II Reporte de Lectura (5%): 12 de marzo
Actividad co-curricular	5%	Evidencia fotográfica y firma de registro de participación	• Participar en actividad: 1 ocasión en el Ciclo (03 marzo al 28 mayo)
Multimedios Video BIMAB Fotografías EBDI	 5% 5%	Rúbrica (Apéndice 3) (Apéndice 4)	• Entrega del producto: • Conforme avance del programa
Bitácora del curso en Instagram	15%	Rúbrica (7.5% c/vez) (Apéndice 5)	• I Evaluación 23 abril • II Evaluación 11 junio
Proyecto final (avance 5%, trabajo escrito y propuesta: 20% y exposición 5%)	30%	Protocolo con las indicaciones (Apéndice 6) Rúbrica para el Avance Rúbrica para el trabajo escrito, exposición (Apéndice 7) Coevaluación (Apéndice 8)	• Avance (5%): 02 de abril • Informe escrito: 04 de junio • Exposición oral: 11 de junio 18 de junio
Total	**100%**		

A continuación, se procede a definir cada rubro de evaluación:

- **Trabajos en clase y prácticas:** Incluye el trabajo en clase y las tareas asignadas tanto presencialmente como en el entorno virtual del curso para las horas de estudio independiente. Se evaluarán varios criterios, como el aprovechamiento del tiempo, la aplicación de lo aprendido, la integración grupal, la investigación, el proceso y el producto final de la tarea. Para estos trabajos, que tienen un porcentaje definido (detallado en el cronograma), se proporcionará un protocolo con indicaciones específicas.

- **Reportes creativos de lecturas:** Son informes críticos que los estudiantes realizan a partir de lecturas asignadas. Se espera que apliquen habilidades cognitivas como la organización de la información, el análisis, la creatividad y el establecimiento de juicios u opiniones. Cada reporte será evaluado en función de la creatividad en su presentación, el análisis de contenido, la coherencia de las ideas y la opinión expresada.

- **Actividad co-curricular:** Tiene como objetivo ampliar los conocimientos, habilidades y actitudes de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, preparándolos para diversos contextos laborales, sociales y personales de la realidad nacional. Estas actividades, aunque no son estrictamente académicas, son fundamentales para el desarrollo integral de los alumnos, abarcando aspectos culturales y sociales. Se propone la participación en la actividad co-curricular denominada “Ayudemos a Ayudar” (protocolo disponible en el Aula Virtual).

- **Multimedios:** Consiste en la elaboración de dos productos, el primer producto es un video promocional para la Biblioteca Infantil Miriam Álvarez Brenes (BIMAB), y el segundo es un banco de fotografías para las publicaciones en las redes sociales de la EBDI. Ambos productos se desarrollarán en trabajo colaborativo por grupos.

- **Bitácora del curso en Instagram:** Implica la creación colaborativa de una página en Instagram que muestre una secuencia semanal (para cada sesión) con noticias, investigaciones, artículos y multimedios relacionados con los contenidos del curso. Los estudiantes deben contribuir con temas pertinentes, comentarios sobre su incidencia en la práctica profesional y una correcta comunicación en línea.

- **Proyecto final:** Consiste en desarrollar una propuesta innovadora de diseño de interfaz gráfica para un servicio, producto o actividad de una institución, fundamentada teórica y metodológicamente. Este proyecto se divide en tres partes: a) el informe escrito, que expone los fundamentos teóricos y metodológicos de la propuesta; b) el desarrollo de los productos utilizando las herramientas tecnológicas aprendidas en el curso; c) la exposición oral del informe y las recomendaciones de los productos, junto con su demostración.

VI. Normas generales del curso

- Se debe respetar el debido proceso de acuerdo con lo que indica la normativa institucional para cualquier situación en la que el estudiantado considere que se ha visto afectado.
- Las estrategias metodológicas y de evaluación establecidas en este programa de curso son adecuadas para toda la población estudiantil, incluida la que presenta necesidades educativas especiales.
- El proyecto de final debe seguir los criterios metodológicos formales de una investigación.
- La asistencia a todas las clases es de carácter obligatorio, ya que el plan de estudios de la carrera es presencial. Para este curso se define que el estudiante que presente tres ausencias injustificadas reprueba el curso.
- No estar al inicio, durante o al final en la clase por 30 minutos se considera como ausencia.
- La naturaleza teórica-práctica del curso impide que se aplique una evaluación extraordinaria.
- Lo relacionado con: ausencias y tardías, plagio, copia, justificaciones, reprogramaciones, evaluaciones, apelaciones, calificaciones, escala de evaluación (redondeo) de la nota final se atienden según Reglamento General sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Universidad Nacional.
- El uso de los dispositivos tecnológicos y sus aplicaciones en el curso, son definidos como recursos didácticos por el docente en cada clase. No se permite las tecnologías como recreación durante la clase.
- Todos los documentos de trabajos como tareas, investigaciones y reportes deben seguir para su presentación los criterios metodológicos, formales y técnicos establecidos según el estilo, las normas y reglas APA. Si hubiera excepciones, el docente las establece en las instrucciones (protocolo) de cada actividad y evaluación.
- La comunicación formal entre docente y estudiantes se realiza mediante el correo electrónico institucional o aula virtual del curso.
- Si el aula del curso es un laboratorio de cómputo, se aplica el Reglamento para uso de laboratorios y equipo tecnológico de la EBDI.
- Cualquier otra acción no considerada en estas normas, será resuelta según la normativa institucional que corresponda.

VII. Referencias (base y complementaria)

A continuación, se presentan las referencias que sustentan el curso; *todas se encuentran disponibles desde las bases de datos del SIDUNA*.

Ambrose, G. (2015). *Color. Serie: Colección bases del diseño*. Baladona: Parramón.

Área, M. y Pessoa, T. De lo sólido a lo líquido, las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 2012, Issue 38. Disponible también en https://dialnet-unirioja.es.una.idm.oclc.org/servlet/articulo?codigo=3850205

Borreguero, M. La publicidad seriada como estrategia de producción audiovisual. *Revista Latina de comunicación social*, 2000, Issue 34. http://www.ull.es/publicaciones/latina/aa2000kjl/w34oc/52s8BORRE.HTM

Breeding, M. Tendencias actuales y futuras en tecnologías de la información para unidades de información. *El profesional de la información*, 2012, 21 (1). Disponible también en http://recyt.fecyt.es.una.idm.oclc.org/index.php/EPI/article/view/33409/17950

Caballer, M.; de Alfonso, C.; Moltó, G.; Romero, E.; Blanquer, I.; y García, A. CodeCloud: A platform to enable execution of progra-mming models on the Clouds. *The Journal of Systems & Software*, 93, 2014.

Cedeño, A. y Barrios, Y. Diseño del subsistema de edición de audio para el proyecto captura y catalogación de medias. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 2012, Vol.5 (3). Disponible también http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=378343673005

Codina, L. Obtaining, editing and managing images with free and open access resources. *Profesional de la Informacion*, September 2007, 16 (5).

Cooper, A. (2014). *About face: the essentials of interaction design*. Indiana: Wiley

Costa, J. (2003). Diseñar para los ojos. La Paz: Grupo Editorial Desing.

Córcoles Tendero, J. E., & Montero Simarro, F. (2014). *Diseño de interfaces web*.

Cuadra, D. (2013). *Desarrollo de Bases de Datos: casos prácticos desde el análisis a la implementación*. Madrid: Rama.

Fabregat, R. Combinando la realidad aumentada con las plataformas de *e-elearning* adaptativas. *Enl@ce: revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 2012, 9 (2).

Gamir-Ríos, J., & Cano-Orón, L. (2022). Characteristics of the Spanish podcast sphere. Between democratization and commercial logic. *El profesional de la información*, 31(5), e310505.

Heller, E. (2004). Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona: Gustavo Gili.

Küppers, H. (2002). *Fundamentos de la teoría de los colores*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Miranda, R. Nuevos modelos de producción audiovisual. Revista Latina de Comunicación Social, 54, 2003. http://www.ull.es/publicaciones/latina/200353miranda.htm

Meggs, P. (2015). *Historia del diseño gráfico*. Barcelona: RM Verlag.

Mirotti, M. (2015). *Introducción al estudio y práctica de los tests de manchas: Rorschach, BeRo, Zulliger*. Argentina: Editorial Brujas.

Monguillot, M.; González, C.; Guitert Catasús, M.; Zurita, C. Mobile learning: a collaborative experience using QR codes International Journal of Edu-cational Technology in Higher Education, 2014, 11 (1).

Moreno, M. (2015). Computación en la Nube. *Working Papers: Serie Documentos de Trabajo*. Universidad del CEMA. http://www.ucema.edu.ar/publicaciones/download/documentos/566.pdf

Narváez Alarcón, C;, Garnica Gaitán, G. (2019). Lineamientos para el diseño de interfaces gráficas y componentes gráficos de sistemas de comunicación aumentativa y alternativa. *KEPES, Grupo de estudio en Diseño Visual*, 16(20), 345-375.

Palacios, A.; García, R.; Oliva, M; y Granollers, T. Exploración de patrones de interacción para su uso en la web semántica. *El profesional de la información*, 2015, 24 (6).

Pereira, E., Scabello Mello, A. , Rosante Beo, F.., Bordenabe, R. , De Briquez, D. , Brandt, I. A. (2024). Comunicación, diseño y IoT: Perspectivas para la interfaz gráfica con diseño de voz. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (224), 237-253.

Ríos, D. y Vargas, J. (2012). Análisis de técnicas y métodos de diseño para el desarrollo de interfaces de usuario en las tendencias de los videojuegos de consola. Universidad Nacional (Costa Rica): Escuela de Informática. (TESIS 7920)

Román, R. Producción audio-visual y educación a distancia: nuevos retos para el docente. *Revista Espiga*, 5 (9).

Sánchez Borrero, G. (2024). Psicología y uso del color: Transformación, reinterpretación y creación de nuevos significados sociales. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (224), 115-127.

Saracchini, R; Ortega, C.; Bordoni, L. Tecnología asistencial móvil, con realidad aumentada, para las personas mayores. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 2015, Issue 45.

Thom, R. y Espinosa, H. Escribiendo un guion para el sonido. *Palabra Clave*, 2013, 16 (3).

Thomas, P. y Bertone, R. Introducción a las bases de datos: fundamentos y diseño. *Journal of Computer Science and Technology*, 2012, 12 (3).

Thornquist, J. (2013). Color y luz: teoría y práctica. Barcelona: Editorial Gustavo Gili: e-libro Catedra.

Tovar, L; Bohórquez, J; Puello, P. Propuesta metodológica para la construcción de objetos virtuales de aprendizaje basados en realidad aumentada. *Formación Universitaria*, 2014, 7 (2).

http://www.scielo.cl.una.idm.oclc.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062014000200003&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Vázquez, A (2008). Ciberan-tropología cultura 2.0. Barcelona: Editorial UOC.

Villaseñor, I (2015). Los usuarios 2.0 y las nuevas estrategias para la identificación de las necesidades de información. *Bibliotecas*, 34 (2). http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/bibliotecas/article/view/7521/7838 Wong,

W. (2013). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: GG Diseño.

Wood, D. (2022). Capítulo 3: Diseño gráfico para medios digitales. En *Diseño de Interfaces*.

VIII. Cronograma

Número de sesión y fecha	Tipo de sesión	Contenidos	Actividades	Recursos didácticos requeridos
Sesión 1 19 febrero	Presencial	Presentación del profesor y de los estudiantes **Introducción** conceptualizaciones y las Nuevas tecnologías de la Información y la comunicación.	Dinámica de presentación grupal y del docente. Presentación y discusión del programa. Ejercicio de motivación e introducción a los conceptos generales del curso. Conversatorio y reflexión sobre las nuevas tecnologías, la creatividad y la comunicación asertiva en la creación de materiales y recursos. Conformación de los equipos de trabajo. **Asignación de lectura #1.** **Edición de la bitácora del curso.**	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO Laboratorio de cómputo. Proyector. Diferentes Software. Red Social Instagram.

Sesión 2 26 febrero	Presencial	Fundamentos de la **Teoría del Color.**	Taller con especialista en artes gráficas, sobre la Teoría del color para el diseño gráfico y psicología del color. Conversatorio al final del taller. Entrega de post creativo individual sobre la temática investigada **(2%).** **Entrega Reporte Lectura #1 (5%)** **Asignación de lectura #2.** **Edición de la bitácora del curso.**	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Sala 4 Biblioteca Central Proyector. Diferentes Software. Aula Virtual. Red Social Instagram.
Sesión 3 05 de marzo	Presencial	Principales tendencias generacionales. Web 3.0 y **Usuarios 3.0** Características y retos para su atención: nuevos productos y servicios en la web 3.0, creatividad, nuevos escenarios de atención, información y aprendizaje.	Investigación grupal en Internet sobre las tendencias generacionales y sus características culturales. Diseño de una presentación creativa grupal sobre la temática investigada **(2%).** Exposición sobre las características, intereses y retos de los usuarios 3.0 para la elaboración de productos “hechos a la medida”. **Edición de la bitácora del curso.**	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Diferentes Software. Red Social Instagram.

Sesión 4 12 de marzo	Presencial	Principios del **Diseño de Interfaces Gráficas** e interacción centrada en el usuario: percepción y reacción del usuario, métodos de elicitación, y reglas del diseño de interfaces.	Introducción y presentación del tema por parte del docente con recursos visuales. Trabajo en grupos sobre los temas abordados; incluye una búsqueda en internet, análisis de imágenes y solución de ejercicios prácticos y de aplicación sobre la temática de la clase. Realizan presentación. **(2%).** **Entrega del Reporte de Lectura #2 (5%) (Lectura en inglés).** **Edición de la bitácora del curso.**	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Diferentes Software. Aula Virtual. Red Social Instagram.
Sesión 5 19 de marzo	Presencial	Edición de imágenes: conceptos, aplicación de principios de diseño gráfico, software para edición de imágenes en diversos dispositivos.	Reflexión e introducción a la temática por parte del docente. Demostración con ejemplos generadores. Implementación de ideas por los estudiantes a través de un boceto. Presentación del diseño de contenido iconográfico de los estudiantes para complementar el proyecto. **(2%).** **Edición de la bitácora del curso.**	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Diferentes Software. Red Social Instagram.

Sesión 6 26 de marzo	Presencial	Edición de imágenes: creación de infografías y logos.	Observación y análisis de videos publicitarios y marketing. Los estudiantes trabajan con el software facilitado: edición, colocación de texto y efectos. Presentación del diseño de contenido iconográfico de los estudiantes **(2%)**. **Edición de la bitácora del curso.**	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Diferentes Software. Red Social Instagram.
Sesión 7 02 de abril	Presencial	Pautas de un podcast tipo reality: Tema Guion Participantes Promoción Locación Grabación Interacción Edición	Introducción a la producción de audios y presentación de ejemplos generadores por parte del profesor. Participación en grabación del podcast B de Biblio **(4%)** **Avance de Proyecto (5%).** **Edición de la bitácora del curso.**	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Auditorio de la FFL. Proyector. Diferentes Software. Red Social Instagram.
Sesión 8 09 de abril	Presencial	Edición de videos: conceptos, ambiente de trabajo, colección de recursos, importación de recursos y línea de tiempo, edición (efectos, transiciones)	Exposición del profesor sobre introducción a software de edición de video para pc, Android, iOS, Linux. Aplicación y desarrollo de ejemplo generador por parte del profesor. Ejercicio de edición de video en los programas facilitados. Los estudiantes trabajan con el software facilitado:	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Diferentes Software.

			grabación, edición, colocación de texto y efectos **(2%)**. **Edición de la bitácora del curso.**	Video Pad Editor. Red Social Instagram.
16 de abril	**SEMANA SANTA**			
Sesión 9 23 de abril	Presencial	Fundamentos de la fotografía digital: La Regla de los tercios.	Conversatorio con especialista en fotografía Participación asertiva como evaluación del conversatorio. Trabajo individual y grupal en el ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. **Multimedio (5%): Fotografías.** **I Evaluación de la Bitácora del curso en Instagram (7.5%).** **Edición de la bitácora del curso.**	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Dispositivos móviles (celulares). Red Social Instagram.
Sesión 10 30 de abril	Asincrónico	Edición de videos: guion audiovisual, captura de vídeo con diversos dispositivos y colocación de audios en Canal de YouTube.	Los estudiantes trabajan con la producción de un video: exploración de recursos, efectos y edición. Se investiga de manera grupal el procedimiento y consejos para crear, editar, producir y subir videos de calidad en un canal de YouTube. Elaboración del guion audiovisual **(3%).** **Entrega Multimedio (5%): Video**	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Diferentes Software. Dispositivos móviles (celulares). Aula Virtual

			Edición de la bitácora del curso.	Red Social Instagram.
Sesión 11 07 de mayo	Presencial	Aplicaciones móviles: Realidad Aumentada (RA) 1. RA: origen, historia, conceptos, características. 2. RA: características de los dispositivos para crearla y leerla. 3. RA: Plataformas de trabajo. 4. RA: nuevos servicios y productos. 5. RA: publicidad y marketing en servicios y productos. 6. RA: escenarios de trabajo desde las unidades de información (libros, *tabletas*, móviles, pc con cámaras y proyectores multimedia).	Exposición del profesor para introducir la temática. Demostración del profesor mediante el ejemplo generador. Los estudiantes desarrollan una investigación conceptual y análisis de videos sobre proyectos de RA. Lectura del estudiante de textos complementarios, análisis y exposición, para desarrollar una propuesta de material con RA. Diseño grupal de una propuesta de un contenido de aprendizaje. Exposición de los estudiantes del contenido de aprendizaje creado. Se da retroalimentación grupal. **(3%).** **Edición de la bitácora del curso**	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Diferentes Software. Red Social Instagram.
Sesión 12 14 de mayo	Presencial	Spot Publicitarios Análisis crítico de un spot.	Exposición del profesor sobre los spots publicitarios y su análisis crítico.	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo.

		Aplicaciones móviles: Creación de Códigos QR: conceptos, características, aplicación y publicidad, software de edición y lectura para diversos dispositivos.	 Visualización de ejemplos cotidianos sobre uso de Códigos QR. Revisión de la publicidad y marketing con Códigos QR en el país para destacar críticas constructivas. Trabajo individual con software para la producción de contenido en Códigos QR. **(2%)**. **Edición de la bitácora del curso.**	Proyector. Diferentes Software. Red Social Instagram.
Sesión 13 21 de mayo	Presencial	Diseño de sitios web dinámicas: organización de la información, diseño de navegación, principios de usabilidad: Heurísticas de Nielsen y accesibilidad web. Opciones de software para diferentes dispositivos que permitan la construcción de contenido en línea. Desarrollo de páginas web dinámicas: creación de páginas	Exposición introductoria del profesor (especialista en el área invitado). Demostración del profesor mediante el ejemplo generador. Los estudiantes trabajan con una matriz de la arquitectura de un sitio web Implementación de los estudiantes en el tiempo independiente de estudio por medio de un software libre. Exploración de las herramientas Blog y Google Site. Investigación grupal sobre los blogs en la cotidianidad y sus ventajas para la construcción social del conocimiento.	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Diferentes Software.

		web, selección de plantillas y recursos de contenido, y criterios de Evaluación.	Construcción de propuesta de contenido en línea de un Blog. **Edición de la bitácora del curso.**	Red Social Instagram.
Sesión 14 28 de mayo	Presencial	Entrega de trabajos WEB / BLOG	Evaluación de los sitios web o blogs. **(6%).** **Exposición y presentación de sitios web o blog.** **Edición de la bitácora del curso.**	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Red Social Instagram.
Sesión 15 04 de junio	Presencial	Reunión en grupos para revisar detalles para el informe o la exposición del proyecto final	Orden de atención GRUPO 6 1:00 pm / GRUPO 4 2:30 pm GRUPO 5 1:30 pm / GRUPO 3 3:00 pm GRUPO 1 2:00 pm / GRUPO 2 3:30 pm **Entrega de evidencias co-curricular.** **Edición de la bitácora del curso.** **Entrega informes de proyectos finales.**	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Diferentes Software. Aula Virtual. Red Social Instagram. Aula Virtual.

Sesión 16 11 de junio	Presencial	Presentación de 4 proyectos finales	**Exposición y presentación creativa de los proyectos finales de cada grupo. (25%).** **II Evaluación de la Bitácora del curso en Instagram (7.5%).**	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Red Social Instagram.
Sesión 17 18 de junio	Presencial	Presentación de 4 proyectos finales	**Exposición y presentación creativa de los proyectos finales de cada grupo. (25%).**	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector.
ENTREGA DE PROMEDIOS (Se utilizará el correo electrónico para enviarle el desglose de la nota y el promedio final**)**				

IX. Apéndices: instrumentos de evaluación

Apéndice 1
Hoja de Cotejo para evaluar actividades, prácticas y trabajos de clase. Porcentaje Total: 30%

Estudiante: _____

Número de Sesión/Valor %										TC
2	3	4	5	8	9	10	11	12	15	CICLO
2,00	2,00	2,00	2,00	4,00	2,00	3,00	3,00	2,00	6,00	30,00
POST T.C	P. P.	P. P.	IMG	AUDIO	VIDEO	GUION	R. V.	QR	WEB	
Individual	Grupal	Grupal	Individual	Grupal	Individual	Grupal	Grupal	Individual	Grupal	

Observaciones

Apéndice 2
Rúbrica para el reporte de lectura

Nombre del estudiante: _____

Lectura: _____

Escala de calificación: (E) *Excelente*: 8 a 10 puntos (B) *Bueno*: 5 a 7 puntos (R) *Regular*: 1 a 4 puntos.

Escala de evaluación		**Niveles**		
Criterios	**Indicadores**	**E**	**B**	**R**
Organización de la información	Las ideas principales son presentadas de manera ordenada y coherente.			
Opinión personal	Se expone la opinión personal de manera argumentada y demuestra análisis del tema			
	Fundamenta las ideas en un sustento teórico (puede consultar otras referencias).			
	Las ideas se presentan con claridad y precisión.			
Ortografía	Las ideas se presentan sin errores ortográficos (acentuación y puntuación.)			
Presentación del reporte	La presentación del reporte de lectura es creativa: utiliza herramientas tecnológicas innovadoras e integra recursos complementarios (imágenes, enlaces, videos, noticas, entre otros).			
Citas y referencias	Pueden presentar citas textuales cortas y presenta la referencia consultada correctamente según las normas APA más actuales.			
Total de puntos				
Retroalimentación del docente				

Apéndice 3
Escala de valoración para evaluar video
Nombre estudiantes: _____

Escala de calificación: (E) *Excelente*: 8 a 10 puntos (B) *Bueno*: 5 a 7 puntos (R) *Regular*: 1 a 4 puntos.

Criterio a evaluar	E	S	R	I	Indicadores
Planificación					Cumple con todos los requisitos solicitados: Guion detallado y bien estructurado. Ideas claras y creativas.
Calidad del Video					Alta calidad de imagen y sonido. Uso efectivo de efectos y transiciones.
Creatividad					Video muy creativo y atractivo. Uso innovador de recursos.
Coherencia y Fluidez					Video coherente y fluido. Transiciones suaves y bien integradas.
Duración					Video dentro del límite de 3 minutos.
Presentación					Presentación clara y bien organizada. Explicación detallada del proceso.
Subtítulos					Subtítulos bien integrados y sin errores.
Créditos					Créditos bien integrados y sin errores.
Puntos obtenidos					
% obtenido					

Apéndice 4
Escala de valoración para evaluar banco de fotografías
Nombre estudiantes: _____

Escala de calificación: (E) *Excelente*: 8 a 10 puntos (B) *Bueno*: 5 a 7 puntos (R) *Regular*: 1 a 4 puntos.

Criterio a evaluar	E	S	R	I	Indicadores
Cumplimiento del Protocolo					Todas las fotografías cumplen con las indicaciones de formato, planos, locaciones, integración de elementos y reglas fotográficas.
Calidad Técnica					Fotografías de alta calidad técnica (enfoque, iluminación, composición).
Creatividad y Originalidad					Fotografías muy creativas y originales, con uso innovador de elementos y composición.
Variedad de Planos y Locaciones					Amplia variedad de planos y locaciones, mostrando diversidad y creatividad.
Integración de Elementos					Elementos bien integrados en todas las fotografías, creando composiciones armoniosas.
Aplicación de Reglas Fotográficas					Aplicación excelente de reglas fotográficas (regla de los tercios, líneas guía, etc.) en todas las fotografías.
Formato y Entrega					Fotografías entregadas en el formato correcto y dentro del plazo establecido.
Puntos obtenidos					
% obtenido					

Apéndice 5
Criterios de evaluación de la Bitácora en Instagram

Nombre del estudiante: _____

Escala de calificación: (E) *Excelente*: 8 a 10 puntos (B) *Bueno*: 5 a 7 puntos (R) *Regular*: 1 a 4 puntos.

Criterios	Escala de Evaluación				
	E	B		R	
	20 o +	15 a 19	10 a 14	5 a 9	4 o -
	3	2,75	2	1,5	0,5
Compartió **semanalmente un contenido** de calidad y pertinencia para el curso. Incluye un comentario que resalta la importancia del por qué debe revisarse el contenido por todos los integrantes del grupo.					
Efectuó **comentarios oportunos** y críticos sobre el contenido que compartió otro estudiante en el periodo evaluado ((al menos uno cada semana).					
Hizo **contrarréplica** en la bitácora (al menos a un comentario recibido) semanalmente.					
Emplea una correcta comunicación en línea con sus compañeros					
Total de puntos obtenidos					
%					
Retroalimentación del docente					

Apéndice 6
Avance de investigación
Estudiantes: _____

Criterio	Excelente (8 a 10 puntos)	Muy bien (5 a 7 puntos)	Deficiente (1 a 4 puntos)	Puntos obtenidos
Contenido	Los apartados están desarrollados a profundidad. Se plantean las ideas claramente y con relación a lo solicitado.	Los apartados están desarrollados de forma parcial. Se plantean las ideas claramente y con relación a lo solicitado.	Los apartados están incompletos y las ideas se plantean de manera confusa y desordenada.	
Originalidad	El trabajo presenta originalidad e incluye ejemplos y opiniones personales. Es creación auténtica de los estudiantes.	El trabajo presenta originalidad, con pocos ejemplos y opiniones.	El trabajo presenta información copiada y pegada de internet.	
Redacción y ortografía	La redacción es clara, organizada y coherente. No tiene faltas ortográficas.	La redacción es clara y organizada. Presenta entre 5 a 10 faltas ortográficas.	La redacción es confusa, desorganizada y presenta numerosas faltas ortográficas.	
Formato	Cumple con los requisitos solicitados y una excelente presentación.	Cumple con los requisitos solicitados y una presentación limpia.	No se realizó lo solicitado.	
Propuesta e Institución	Tienen definido el diseño de la interfaz gráfica del producto, del servicio, la actividad, así como la institución.	Falta definir al menos dos de las propuestas de diseño de la interfaz gráfica del producto, del servicio, la actividad o la institución.	Falta definir al menos tres de las propuestas de diseño de la interfaz gráfica del producto, del servicio, la actividad o la institución.	
VALOR 5%		**% TOTAL OBTENIDO**		
Observaciones generales:				

Apéndice 7
Escala de valoración para evaluar el trabajo de investigación grupal (informe escrito y exposición) Grupo N°
Propuestas innovadoras:
Estudiantes:

Trabajo Escrito o Informe Final	**Valor 20%**	**% Obtenido**
Cumple con calidad la extensión del trabajo.	1%	
El trabajo se realizó siguiendo las normas de APA más actuales	2%	
La investigación presenta fuentes y citas que respalden los argumentos.	2%	
El diseño del Proyecto es coherente con los resultados del análisis.	4%	
La propuesta está **fundamentada** realmente para solventar una necesidad o intención de mejora en un servicio en la unidad de información.	5%	
Las propuestas de Interfaz Gráfica son innovadora, creativa y demuestra el dominio de las aplicaciones (software) (2% para cada propuesta).	6%	
Exposición Creativa y Oral	**Valor 5%**	**% Obtenido**
La exposición se realizó de ***manera creativa***.	3%	
Se denota la organización del equipo de trabajo para exponer	2%	
% TOTAL OBTENIDO		
Observaciones generales		

Apéndice 8.
Coevaluación para evaluar el trabajo de investigación grupal

Instrucciones generales:

1. La coevaluación se realiza entre pares, es decir, entre los mismos miembros del grupo (se hace y entrega tanto en el avance como en la entrega final).
2. Los criterios que se presentan tienen como propósito evaluar a cada miembro del grupo en relación a su participación, contribución y comunicación durante el proceso de investigación.
3. Al entregar su evaluación deben adjuntar únicamente las tablas de la siguiente página como un documento independiente en el entorno virtual del curso en la misma fecha de entrega tanto del avance como del informe escrito del proyecto final (respectivamente).

Tabla de Coevaluación para evaluar el trabajo de investigación grupal

Nombre estudiante	Puntaje	Comentarios
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Complete la siguiente información:

1.	Aspectos positivos del trabajo:
2.	Aspectos a ser mejorados en el trabajo:
3.	Conclusión general del trabajo: