

PROGRAMA DE CURSO		
1. Nombre de la actividad curricular		
Taller de Proyectos en Periodismo Digital I		
2. Nombre de la actividad curricular en inglés		
<i>(Nombre de la asignatura en inglés, de acuerdo a la traducción técnica (no literal) del nombre de la asignatura)</i>		
3. Código: PERI17		
4. Carrera: Periodismo		
5. Unidad Académica / organismo de la unidad académica que lo desarrolla		
Escuela de Periodismo		
6. Área de Formación: Especializada		
7. Carácter: Obligatorio		
8. Semestre: VII		
9. Año: 2019		
10. Número de créditos SCT – Chile: 6		
11. Horas de trabajo	Presencial: 3	No presencial: 6
12. Requisitos: No tiene.		
13. Propósito general del curso:		
<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	Concepto Experiencia de Usuario (UX) Accesibilidad y usabilidad Investigación de usuarios: creación de personas y escenarios. Diseño universal (pautas de diseño accesible) Test de usuarios.	Aplica técnicas de Diseño centrado en el usuario, en un proyecto.
Arquitectura de información	Nociones básicas Diseño de información Aplicaciones de prototipado	Realiza procesos básicos de Arquitectura de información aplicados
Publicación de contenidos digitales	Pre-producción de prototipo Estrategia de contenidos digitales. Plataformas de visualización de información. Principios de accesibilidad (lectores de pantalla, speech to text, text to speech).	Implementa prototipos de proyectos digitales Identifica lenguajes, formatos y dispositivos. Comprende los criterios mínimos de accesibilidad.

17. Metodología de Enseñanza y Aprendizaje

Para el logro de los resultados de aprendizajes de este curso se desarrollarán diferentes metodologías tales como:



- 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

MÁRQUEZ, Joaquín. Guía para evaluación experta. Disponible en 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

22. Recursos web

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

23. Filmografías: No tiene.