

**Programa de Asignatura
INNOVA EN WEB Y RRSS**

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	<i>Vicerrectoría de Pregrado</i>					
2. Carrera	<i>Track Ciencia, Tecnología e Innovación.</i>					
3. Código	<i>CTR20214</i>					
4. Ubicación en la malla	<i>Bachillerato/Licenciatura</i>					
5. Créditos	<i>8</i>					
6. Tipo de asignatura	<i>Obligatorio</i>		<i>Electivo</i>	<i>X</i>	<i>Optativo</i>	
7. Duración	<i>Bimestral</i>		<i>Semestral</i>	<i>X</i>	<i>Anual</i>	
8. Módulos semanales	<i>Clases Teóricas</i>	<i>2</i>	<i>Clases Prácticas</i>		<i>Ayudantía</i>	
9. Horas académicas	<i>Clases</i>	<i>68</i>			<i>Ayudantía</i>	
10. Pre-requisito	<i>No tiene</i>					

B. Aporte al Perfil de Egreso

Teniendo en consideración los cambios en el entorno laboral, principalmente aquellos que tienen que ver con el ambiente global, la diversidad y la mirada interdisciplinaria, la Universidad del Desarrollo se ha propuesto formar a sus estudiantes a través del Proyecto Educativo UDD Futuro que, junto con entregar una sólida formación disciplinar y en coherencia con las necesidades del mundo del trabajo, desarrolle en los estudiantes nuevas habilidades, competencias y conocimientos que les permitan enfrentar con éxito el escenario profesional que les espera al término de su formación de pregrado. En este contexto surgen los cursos Track o vías temáticas cuyo objetivo es contribuir, a través de la formación extradisciplinaria del estudiante, que éste participe de experiencias de aprendizaje más enriquecedoras que los preparen para un mundo laboral cambiante.

El curso "Innova en Web y RRSS" forma parte del **Track de Ciencia, Tecnología e Innovación**. El objetivo de la asignatura es entregar herramientas orientadas a abordar el escenario actual tanto en sitios web como en comunidades digitales, a través de herramientas innovadoras y de narrativas transmediales. Al terminar el curso el alumno sabrá construir una landing page, una web app o bien un sitio de e-commerce, además de generar contenidos en redes sociales que apunten a la convergencia en el ecosistema online, entre otros aspectos. Esta asignatura tributa a las Competencias Genéricas de Comunicación, Innovación y Pensamiento Crítico.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje Generales que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
<p>Comunicación</p> <p>Pensamiento Crítico</p> <p>Innovación</p>	<p>Detecta intereses y objetivos de la audiencia para colaborar en la toma de decisiones pensadas en el usuario.</p> <p>Caracteriza recursos y formatos de producción digitales en cuanto a tendencias online en un mundo globalizado.</p> <p>Selecciona y organiza información de acuerdo a normas de usabilidad.</p> <p>Propone soluciones digitales eficaces, buscando alternativas adecuadas para abordar eficientemente a las audiencias.</p>

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
<p>Unidad 1: Introducción a tendencias web.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Evolución de la web: de la 1.0 a la 4.0.</i> • <i>Arquitectura de la Información Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX)</i> • <i>Imagen, Color, Composición Tipografía y Fotografía</i> • <i>Derecho de autor: Copyright, cultura libre, creative commons.</i> • <i>Métricas digitales: seguimiento y conversiones.</i> 	<p><i>Comunicación</i></p> <p><i>Pensamiento Crítico</i></p> <p><i>Innovación</i></p>	<p>Relaciona el mundo digital y su colaboración con la producción de contenidos multiplataforma a través de ejercicios prácticos.</p> <p>Elabora trabajos investigativos grupales en los formatos que exigen las nuevas tecnologías.</p> <p>Toma decisiones basadas en datos obtenidos tanto en web como en redes sociales a partir del trabajo en clases.</p>

<p>Unidad 2: Creación de contenidos web con distintos propósitos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Administradores de contenido (CMS)</i> • <i>Wordpress: Configuración, entradas, páginas, menús, plugins.</i> • <i>Elementor: configuración, creación de contenidos con maquetaoer visual.</i> • <i>Landing pages.</i> • <i>Tienda en línea con WooCommerce</i> • <i>Progressive Web Apps con Wordpress.</i> • <i>Instalación y configuración de métricas</i> • <i>Redacción SEO</i> 	<p><i>Comunicación</i></p> <p><i>Pensamiento Crítico</i></p> <p><i>Innovación</i></p>	<p>Elabora páginas web novedosas y atractivas con contenido multimedia a partir de ejercicios prácticos.</p> <p>Decide en relación a los contenidos y formatos, que es lo que requieren los contenidos para ser entregados a las audiencias.</p>
<p>Unidad 3: Creación de contenidos innovadores en RRSS</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Del storytelling al storydoing</i> • <i>Narrativas transmedia</i> • <i>Construcción de un calendario de contenidos</i> • <i>Creación de video para redes sociales</i> • <i>Plataformas móviles y métricas digitales</i> 	<p><i>Comunicación</i></p> <p><i>Pensamiento Crítico</i></p> <p><i>Innovación</i></p>	<p>Analiza los distintos casos, reconociendo audiencias y plataforma a partir del desarrollo de guías de trabajo.</p> <p>Genera un proyecto que considera métricas e indicadores que justifican su ejecución a través del trabajo en equipo.</p> <p>Aplica conceptos innovadores para generar propuestas creativas para el público a partir de ejercicios prácticos.</p>

E. Estrategias de Enseñanza

Clases teórico-prácticas donde los alumnos aplican los contenidos trabajados a través de diversos ejercicios tales como, guías de trabajo individuales y grupales que se realizarán durante y fuera de la clase, desarrollo progresivo de diversos productos con aplicaciones en línea, análisis y revisión de material audiovisual, presentaciones individuales y/o grupales sobre materias asignadas, entrega de informes de avance de diseños de distintos productos para plataformas digitales, entre otros.

F. Estrategias de Evaluación

Las evaluaciones serán principalmente grupales, con el objetivo de acercar lo más posible el proceso real interdisciplinar que se lleva a cabo en un emprendimiento digital transmedial.

- Trabajos en equipo
- Presentaciones
- Pautas de evaluación

Los detalles de las evaluaciones se dispondrán en la calendarización del curso.

Requisito de Asistencia:

El curso y/o actividad contempla un requisito de asistencia obligatoria, lo que implica que el alumno o alumna que no cumpla con este requisito no tendrá derecho a rendir el Examen Final de la asignatura, según lo estipula el Reglamento Académico del Alumno Regular. La cantidad de inasistencias permitidas estarán detalladas en las calendarizaciones respectivas de cada curso y/o actividad académica, y serán informadas al inicio del periodo lectivo de cada uno de ellos.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Krug, S. & Díaz, J.M. (2006). No me hagas pensar: una aproximación a la usabilidad en la web. Madrid: Prentice-Hall
- Camus, J. C. Tienes 5 segundos. Manual para escribir en sitios webs. [hnp://tienes5segundos.cl/pdfs/libro-tienes5segundos-final.pdf](http://tienes5segundos.cl/pdfs/libro-tienes5segundos-final.pdf)

Bibliografía Complementaria.

- Camus, J.C. (2018). 100 elementos que debe tener un sitio web. Santiago, Chile: Autoedición.
- Nielsen, J. en <https://www.nngroup.com/articles/author/jakob-nielsen/>
- Veloso, C. (2001). Producción y edición de contenidos on line. Buenos Aires: Pearson Education.