



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

Diseño Instruccional y Curricular del Módulo II del Diplomado:
Comunicación Estratégica

Proyecto terminal de carácter profesional para obtener el grado de:

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta:

Flores Peza Thais Ciciolly

Director del Proyecto Terminal:

Dr. Javier Moreno Tapia

Pachuca de Soto, Hidalgo, julio 2015.



DEDICATORIA

Luego de más de dos años de haber emprendido este camino, quiero dedicar este trabajo a mi familia:

A ti, mi esposo, Sergio David Flores-Ayala Mancera, mi principal acompañante en este viaje que significó todo un reto; nada de esto hubiera sido posible sin tu motivación, sin tus consejos, sin tus palabras de aliento y sobretodo el amor que me tienes. Comparto contigo el éxito de lo que significa haber concluido el proyecto terminal. Te amo infinitamente.

Papá y mamá, no me va a alcanzar la vida para agradecerles todo lo que han hecho por mí. Gracias por sus enseñanzas, por los valores forjados, por estar ahí para ayudarme a superar las adversidades, todo sin duda, se reduce a lo que ahora soy. Su presencia fue vital para que caminara con paso firme, gracias por ser ejemplo. ¡Los Amo!

Itzel, Ingrid, Erick, Ximena, Sr. Sergio, Sra. Esther, Miguel, Sandra y Mayte, mi hermosa familia, mi gratitud por siempre estar ahí, por su constante apoyo y motivación para terminar lo que parecía interminable. ¡Los quiero!

Para todos ustedes el producto de este trabajo.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a la persona que fungió como mi asesor desde el principio hasta el fin de este proyecto terminal, *Dr. Javier Moreno Tapia*, infinitas gracias por su paciencia, su acompañamiento y apoyo para ver cristalizado este documento.

Mtra. Citlali Ramos Baños, sirvan estas palabras para expresarle mi gratitud por el seguimiento puntual que realizó a mi persona durante este tiempo, sin duda su profesionalismo se suma a los resultados obtenidos.

Familia Cardozo Islas, aprecio que me hayan regalado parte de su tiempo como no tienen una idea, de verdad mi agradecimiento para ustedes por su coaching durante el desarrollo de este proyecto. ¡Los quiero mucho!

A mi alma matter, la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, por abrirme las puertas de nueva cuenta, ahora a través de una Maestría en línea, mi enorme agradecimiento por permitirme ampliar mis conocimientos y poderlos aplicar diariamente en mi actividad profesional.

ÍNDICE

| | |
|---|-----|
| Índice general | 7 |
| Índice de tablas | 8 |
| Resumen | 10 |
| Abstract | 12 |
| Presentación | 14 |
| I. Diagnóstico | 18 |
| II. Planteamiento del Problema | 26 |
| III. Antecedentes del Problema | 29 |
| IV. Justificación | 33 |
| V. Objetivos | 35 |
| V.1 Objetivo General | |
| V.2 Objetivos Específicos | |
| VI. Aportes de la literatura | 36 |
| VII. Procedimiento de elaboración del producto | 46 |
| VIII. Diseño instruccional del Módulo II Diseño | 53 |
| IX. Estrategias de implementación | 99 |
| X. Estrategias de evaluación | 108 |
| XII. Conclusiones | 123 |
| XIII. Referencias | 128 |

ÍNDICE DE TABLAS

Capítulo I

Tabla I.1 IES Nacionales con oferta educativa de posgrado en Diseño

Tabla I.2 IES de estados circunvecinos a Hidalgo con oferta educativa de Diseño

Tabla I.3 Matriz FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas)

Capítulo VI

Esquema VI.3.1 Modelo ADDIE

Capítulo VII

Imagen VII.3.1 Diplomado en Comunicación Estratégica

Imagen VII.3.2 Calendario del Curso

Imagen VII.3.3 Competencias

Imagen VII.3.4 Estructura temática

Imagen VII.3.5 Introducción

Imagen VII.3.6 Metodología de la Evaluación

Imagen VII.3.7 Metodología del Aprendizaje

Imagen VII.3.8 Objetivos Específicos

Imagen VII.3.9 Objetivos Generales

Imagen VII.3.10 Objetivos

Imagen VII.3.11 Políticas

Imagen VII.3.12 Pre -Requisitos

Capítulo VIII

VIII.1 Formato Secuencia Didáctica Unidad 1

VIII.2 Formato Secuencia Didáctica Unidad 2

VIII.3 Formato Secuencia Didáctica Unidad 3

VIII.4 Formato Secuencia Didáctica Unidad 4

VIII.5 Formato Secuencia Didáctica Unidad 5

VIII.6 Tabla de Materiales

Capítulo X

X.1 Formato de Evaluación

X.2 Matriz de Autoevaluación de un Proyecto Educativo con la intervención de las TIC

SIGLARIO

| | |
|--------|---|
| SUV | Sistema de Universidad Virtual |
| UAEH | Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo |
| IES | Instituciones de Educación Superior |
| TIC | Tecnologías de la Información y la Comunicación |
| SI | Sociedad de la Información |
| ANUIES | Asociación de Universidades e Instituciones de Educación Superior |
| PPEE | Programas Educativos |
| LMS | Learning Management System |
| LCMS | Learning Content Management System |
| CMS | Content Management System |

Palabras clave

Diseño instruccional, diseño curricular, comunicación, comunicación estratégica, diseño gráfico, estrategias, ambiente de aprendizaje.

RESUMEN

El presente proyecto surge con el objetivo de contar con una oferta educativa que permita dar respuesta a la necesidad de formación y actualización del alumnado de las Licenciaturas en Ciencias de la Comunicación, Diseño Gráfico y Mercadotecnia tanto de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) como de otras Instituciones de Educación Superior (IES).

De ahí, la oportunidad de ofertar el Módulo II Diseño para el Diplomado en Comunicación Estratégica modalidad virtual que se ponga a consideración en un futuro del Sistema de Universidad Virtual (SUV) de la UAEH, dado que actualmente es la única institución en Hidalgo que cuenta con la capacidad y estructura necesaria para poder ponerlo a disposición tanto de su propio alumnado como de la comunidad en general.

El objetivo primordial de este proyecto, es el Diseño Instruccional del Módulo II Diseño para el macroproyecto del Diplomado en Comunicación Estratégica, modalidad virtual para el SUV de la Autónoma de Hidalgo.

Basado en el modelo de diseño instruccional ADDIE, permitirá planificar, diseñar e implementar el contenido de manera eficaz. Se acompañará de un ambiente de aprendizaje acorde a las necesidades del alumnado, conforme a los cuatro espacios de acuerdo a Madrazo (2004).

Además, estará fundamentado en cuatro dimensiones claramente definidas e interrelacionadas entre sí Iglesias Forneiro (2008), entre otros aspectos que se toman en cuenta.

Luego de un análisis que permitió conocer que en el estado de Hidalgo no existe un posgrado en esta rama del conocimiento que dé la posibilidad a los estudiantes de formar recursos humanos de éstas áreas del conocimiento, se concluye que es viable la apertura en su oferta educativa de esta casa de estudios del Módulo II Diseño, garantizando el éxito del mismo y logrando a través de una serie de estrategias de comunicación la difusión entre su

comunidad universitaria y la población en general que se encuentra ávida de conocimiento. Sin lugar a dudas el Diseño Instruccional del Módulo II Diseño, pone a prueba los conocimientos adquiridos semestre a semestre en la Maestría en Tecnología Educativa.

ABSTRACT

This project was created with the objective of providing an educational offer that allows to respond to the need for training and retraining of students in the Bachelor of Science in Communication, Graphic Design and Marketing both from the Autonomous University of Hidalgo State (UAEH) and other Higher Education Institutions (HEI).

Hence, the opportunity to offer Module II Design for Diploma in Strategic Communications virtual mode to be put for consideration in the future of the Virtual University System (SUV) UAEH, since it is currently the only institution in Hidalgo account with the necessary capacity and structure to make it available to both its own students and the community in general.

The primary objective of this project is Instructional Design Module II Design for macroproject the Diploma in Strategic Communications, SUV virtual modality for the Autonomous University of Hidalgo.

Based on the ADDIE instructional design model, allow you to plan, design and implement the content effectively. It is accompanied by a learning environment tailored to the needs of students, according to the four spaces according to Madrazo (2004).

In addition, it will be based on four clearly defined and interlinked with each other Churches dimensions Forneiro (2008), among other aspects taken into account.

After an analysis that allowed us to know that there is a degree in the state of Hidalgo in this branch of knowledge that gives the possibility for students to train human resources in these areas of knowledge, it is concluded that it is feasible to open in its educational offerings of this university Design Module II, ensuring its success and achieved through a series of strategic communication diffusion between the university community and the general population that is hungry for knowledge. Undoubtedly Instructional Design Module II Design, tests

the knowledge acquired semester to semester in the Master of Educational Technology.

PRESENTACIÓN

El presente trabajo emana de un macroproyecto el cual pretende crear el Diplomado en Comunicación Estratégica que se ponga a consideración en un futuro del Sistema de Universidad Virtual y que pueda ser ofertado en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo en modalidad en línea.

La Comunicación Estratégica, la entendemos como aquella que procura delinear un sistema integrador, sinérgico y coherente a través del cual se articulen todas las comunicaciones del nivel táctico, en las cuales se pueden considerar: la publicidad, relaciones públicas, promoción, diseño, difusión periodística, lobbying, comunicación entre empleados, etcétera. (Scheinson, D. 2009).

De tal manera, que con la utilización de estas comunicaciones tácticas se logra alcanzar acciones específicas a través de una serie de estrategias que pueden ser aplicables para diversos fines.

Como podemos percatarnos el Diseño, forma parte importante dentro de la comunicación estratégica, de tal manera que el presente proyecto solo contempla el Diseño Instruccional del Módulo II Diseño en modalidad e-learning, que permita al alumnado y egresados de las Licenciaturas en Ciencias de la Comunicación, Diseño Gráfico y Mercadotecnia tanto de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo como de otras Instituciones de Educación Superior (IES) continuar su formación profesional, ampliando sus horizontes y desarrollando nuevas habilidades, destrezas, aptitudes y conocimientos dentro de su ámbito personal y profesional.

El Diseño permite comunicar un mensaje de una forma veraz y siempre cumpliendo el objetivo para lo cual fue creado, es un componente más de comunicación humana que engloba una serie de elementos y que es capaz por sí sólo de lograr repercutir en el receptor con un mensaje, transmitiendo sentimientos sin necesidad de palabras.

A través del Módulo II Diseño se brindarán las herramientas para que el alumno emprenda nuevas estrategias que le permita operar, administrar y diseñar estrategias de comunicación para posicionar una idea, un servicio, un producto con base en el conocimiento de las diversas audiencias.

Debido a la gran multiculturalidad que existe en nuestro país, es trascendente generar mensajes específicos para determinado público, lo que conlleva a conocer las necesidades, expectativas y lenguajes propios de cada uno de ellos, para poder lograr una comunicación efectiva a través de un diseño bien logrado.

Avilés, M. & Avilés, J. (2002) definen al Diseño Instruccional como “la organización del conocimiento, de los materiales didácticos y medios (en el caso de la enseñanza multimedia incluye materiales que emplean textos, imágenes, movimiento, sonido y medios como el fax, los videos, el internet, etcétera), considerando elementos psicopedagógicos que favorecen el aprendizaje significativo de los estudiantes”.

En tanto “El currículo es un término con múltiples acepciones y que muchas veces se define también como plan de estudios o como guía de contenidos para el profesor y el alumno, un documento expresa las habilidades, destrezas y conocimientos que permiten al alumno desenvolverse como profesional”, (Jiménez Ríos Edith, s.f., p.9), por lo tanto, el éxito del programa educativo en modalidad virtual dependerá de la correcta delimitación de ambos, y que responda a los objetivos trazados desde el inicio.

El presente proyecto se adhiere a la Línea 1 de Aplicación del Conocimiento: Diseño, gestión y desarrollo curricular a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación, con alcance del proyecto terminal con orientación profesional a una propuesta de mejora con diseño del proyecto sin su instrumentación.

A lo largo del Capítulo I se presenta un panorama general actual del Módulo II Diseño, utilizando la matriz FODA como una herramienta que permita contar

con la información necesaria para comenzar a definir la serie de estrategias que se implementarán a lo largo del proyecto.

En el Capítulo Número II se concluye que hoy en día la educación continua o permanente juega un papel importante, razón por la cual se han venido presentando una serie de ajustes que exigen de manera constante a los profesionistas que incrementen sus conocimientos. De ahí que las IES formen parte medular en este proceso, brindando oferta educativa de vanguardia y acorde a las exigencias actuales.

Como parte de los Antecedentes del Problema en el Capítulo III, observamos que si bien las TIC median el proceso enseñanza-aprendizaje en la educación superior, aún se puede observar resistencia al uso de las mismas, sin embargo, cada vez observamos que un mayor número de instituciones se apoyan de la educación a distancia como una forma flexible para poder acceder a nuevos conocimientos, como es el caso del SUV.

Con la finalidad de explicar el porqué de desarrollar el Módulo II de Diseño, a lo largo del Capítulo IV se presentan una serie de argumentos que determinan la viabilidad de ofertar el módulo para el Diplomado en Comunicación Estratégica.

Los Objetivos General y Específicos se abordan en el Capítulo V brindando un panorama de lo que se pretende realizar a lo largo del presente proyecto.

Diseño instruccional, diseño curricular, ambientes de aprendizaje son temas abordados en el capítulo VI Aportes de la literatura. Seguido del capítulo VII Procedimiento de elaboración del producto, en donde se desglosa la serie de estrategias.

Diseño instruccional y curricular del Módulo II de Diseño son desglosados en el capítulo VIII, más adelante en el capítulo IX Estrategias de implementación se amplían las estrategias de implementación específicas; X Estrategias de evaluación y finalmente el capítulo número XI Conclusiones. A continuación se

presentan descritos los elementos del proyecto con la finalidad de dar a conocer la viabilidad de éste.

I. DIAGNÓSTICO

La Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo ofrece actualmente las Licenciaturas en Ciencias de la Comunicación en el Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades (ICSHu), Diseño Gráfico en la Escuela Superior de Actopan (ESA) y Mercadotécnica en el Instituto de Ciencias Económico Administrativas (ICEA) así como en el Sistema de Universidad Virtual.

Actualmente estas carreras cuentan con una gran demanda, sin embargo, no existe un programa educativo que permita captar a los alumnos que cuentan con deseos de continuar sus estudios en sus áreas del conocimiento.

Con base en el Anuario Estadístico de Población Escolar en la Educación Superior de la Asociación de Universidades e Instituciones de Educación Superior de Posgrado (ANUIES) señala que solo en el ciclo escolar 2013-2014 en las siguientes Instituciones de Educación Superior públicas del país afiliadas a la Asociación se ofertaba un programa educativo de posgrado relacionado al Diseño con tan solo 359 alumnos, 196 hombres y 163 mujeres matriculados en todas ellas:

| INSTITUCIÓN | PROGRAMA EDUCATIVO | MODALIDAD |
|--|---|------------------|
| Chihuahua | Maestría en Estudios y | Presencial |
| Universidad Autónoma de Ciudad Juárez | Procesos Creativos | |
| Distrito Federal | Maestría en Creatividad para | Presencial |
| Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura | el Diseño | |
| Diseño Federal | Doctorado en Ciencias y Artes | Presencial |
| Universidad Autónoma Metropolitana | para el Diseño Doctorado en Diseño Especialidad en Diseño Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño | |

| | | |
|--|---|------------|
| | Maestría en Diseño, Información y Comunicación | |
| Durango | Maestría en Planeación, Evaluación y Expresión del Diseño | Presencial |
| Universidad Juárez del Estado de Durango | | |
| Jalisco | Maestría en Diseño y Desarrollo de Nuevos Productos | Presencial |
| Universidad de Guadalajara | | |
| México | Doctorado en Diseño | Presencial |
| Universidad Autónoma del Estado de México | | |
| Nuevo León | Maestría de Artes con Orientación en Artes Visuales | Presencial |
| Universidad Autónoma de Nuevo León | Maestría en Ciencias con Orientación en Gestión e Innovación del Diseño | |
| Querétaro | Maestría en Diseño e Innovación | Presencial |
| Universidad Autónoma de Querétaro | | |

Tabla I.1 IES Nacionales con oferta educativa de posgrado en Diseño

Si consideramos que algunas de ellas, de acuerdo a información de la Subsecretaría de Educación Pública pertenecen a las 34 universidades públicas estatales, 23 Instituciones Públicas Estatales con Apoyo Solidario y 9 Instituciones Públicas Federales se puede percatar que actualmente, a pesar de que existe una oferta educativa a nivel nacional, sólo la única institución privada afiliada a la ANUIES en ofertar un programa educativo que tiene relación con el diseño es la Universidad Anáhuac con la Maestría en Arquitectura de Interiores.

Por otra parte, tomando en consideración los estados circunvecinos al estado de Hidalgo: San Luis Potosí, Veracruz, Puebla, Tlaxcala, México y Querétaro se puede detectar que existe oferta educativa orientada a las Artes, en el caso específico de Diseño en las siguientes universidades autónomas, sin embargo,

todas se ofertan en modalidad presencial, lo que propicia una excelente oportunidad para la Autónoma de Hidalgo en ofertar el Módulo II Diseño para el Diplomado en Comunicación Estratégica en modalidad virtual.

| INSTITUCIÓN | PROGRAMA EDUCATIVO |
|--|--|
| Universidad Autónoma Metropolitana | Maestría en Diseño: Arquitectura Bioclimática– Unidad Azcapotzalco Maestría en Diseño: Estudios Urbanos – Unidad Azcapotzalco Maestría en Diseño: Nuevas Tecnologías– Unidad Azcapotzalco Maestría en Diseño, Planificación y Conservación de Paisajes y Jardines– Unidad Azcapotzalco Maestría en Diseño, Restauración y Conservación del Patrimonio Construido – Unidad Azcapotzalco Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño - Unidad Xochimilco Maestría en Diseño y Producción Editorial - Unidad Xochimilco Maestría en Diseño, Información y Comunicación – Unidad Cuajimalpa |
| Universidad Nacional Autónoma de México | Maestría en Diseño y Comunicación Visual Doctorado en Artes y Diseño Maestría en Docencia en Artes y Diseño |
| Universidad Autónoma de Querétaro | Especialidad en Diseños Web |

Tabla 1.2 IES de estados circunvecinos a Hidalgo con oferta educativa de Diseño

Luego de revisar la oferta educativa de posgrado de las Instituciones de Educación Superior públicas en el Estado de Hidalgo, nos podemos percatar de la nula oferta educativa dirigida a los programas educativos de Ciencias de

la Comunicación, Diseño y Mercadotecnia, de tal manera que resulta una oportunidad propicia incluso para las IES públicas privadas, debido a que el 34 por ciento cuenta con un programa afín al macroproyecto al que se suma este proyecto terminal, Módulo II Diseño.

Cabe resaltar que a nivel particular, sólo en la modalidad presencial y semipresencial se ofrece en: el Instituto Tecnológico Latinoamericano la Maestría en Diseño Gráfico Digital; en el campus de la Universidad de Ecatepec ubicado en Tula de Allende la especialidad en Diseño Digital y la Escuela Grafx el Diplomado en Animación y Artes Digitales, de acuerdo al informe presentado en el portal en línea www.hidalgo.sep.gob.mx de la Secretaría de Educación Pública de Hidalgo.

Por otra parte, de acuerdo al Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) 2014, luego de una encuesta en hogares sobre la Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información reveló que al mes de abril de 2014, en el país 49.4 millones de personas son usuarios de una computadora y 47.4 millones tienen acceso a internet.

En el caso particular de los jóvenes entre 12 y 24 años de edad son los que utilizan con mayor frecuencia la Red, que equivale al 73 por ciento a diferencia del 42 por ciento correspondiente a niños entre los 6 y 11 años.

En este mismo instrumento, es importante puntualizar que a pesar que la Internet, cada vez más, se está convirtiendo en un medio para poder acceder a un cúmulo de conocimientos, solo el 36.7 por ciento de la población ocupa las TIC para actividades escolares, de tal manera que se puede observar que a pesar de que vivimos en la era del conocimiento, se desconocen las bondades de la Internet como medio para acceder a información educativa.

Actualmente, la Autónoma de Hidalgo cuenta con el Sistema de Universidad Virtual, el cual se origina con la finalidad de brindar una alternativa de estudio fuera de las aulas presenciales para facilitar la formación de personas que desean satisfacer las necesidades de aprendizaje utilizando la plataforma

educativa más reconocida en el ámbito educativo *Blackboard*, la cual permite al alumnado cursar educación de calidad superando las barreras del tiempo y espacio mediante el empleo de las TIC.

Como lo refiere en su página de internet, utiliza un modelo educativo centrado en el alumno y su participación activa que le permite ir construyendo su propio conocimiento, acción que garantiza el aprendizaje. "...ofrece las mismas oportunidades de estudio a cualquier persona, sin importar su edad, sexo o nivel económico. Gracias a la flexibilidad de esta modalidad, es una excelente opción para seguirse preparando" (UAEH, 2015).

De ahí a que se desprenda una oportunidad propicia para que la máxima casa de estudios en el estado de Hidalgo, sea la institución adecuada para ofertar el Módulo II Diseño para el Diplomado en Comunicación Estratégica en una modalidad alternativa a la presencial, que responda a las necesidades tanto de su alumnado como de la sociedad en general hidalguense y del país que se encuentra deseosa de continuar sus estudios encaminados a la formación que recibieron en su paso por el nivel superior y sobretodo que estén acreditados como de calidad.

Siendo parte importante para determinar las estrategias a implementar, a continuación se presenta la Matriz FODA, la cual permitirá contar con una visión global de las Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas del Módulo II Diseño.

Humberto Ponce Talancón (2007) refiere sobre esta herramienta que "consiste en realizar una evaluación de los factores fuertes y débiles que en su conjunto diagnostican la solución interna de una organización, así como su evaluación externa, es decir sus oportunidades y amenazas".

Fortalezas

- No existe una

Debilidades

- Desconocimiento de

oferta
educativa en
Diseño en las
IES públicas
en el Estado
de Hidalgo

la modalidad virtual,
así como de los
beneficios y alcances
que ésta puede tener
en la educación.

- La UAEH es reconocida como una de las mejores IES en el país.
- El Módulo II Diseño al ser multidisciplinari o lo vuelve una excelente oportunidad para que alumnos y egresados de las licenciaturas en Ciencias de la Comunicación, Mercadotecnia y Diseño Gráfico se puedan inscribir.
- La modalidad virtual permite que un mayor

número de personas a nivel estatal, nacional o internacional puedan cursarlo.

| Oportunidades | Objetivos | Objetivos Estratégicos y Estrategias (DO) |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> En el estado, la UAEH cuenta con la infraestructura necesaria para poder emprender el proyecto. | <p>objetivos y estrategias (FO)</p> <p>Uso de fortalezas para aprovechar oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> Ofertar el Módulo II Diseño para el Diplomado en Comunicación Estratégica en la Universidad, que esté dirigido al alumnado y egresados de las Licenciaturas en Ciencias de la Comunicación, Mercadotecnia y Diseño Gráfico. Que el Módulo | <p>Disminuir debilidades aprovechando las oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizar los medios de comunicación de la máxima casa de estudios para difundir los alcances del Módulo II Diseño para el Diplomado en Comunicación Estratégica. Realizar un plan de medios que agrupe una serie de estrategias como: inserciones, spots, publicidad, etcétera que logre repercutir en el interés del alumnado y que un mayor número se interese en cursar el Módulo II para el |

| | | |
|--|---|---|
| | <p>II Diseño para el Diplomado forme parte de la oferta educativa que imparte el SUV.</p> | <p>Diplomado en Comunicación Estratégica.</p> |
| <p>Amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desconfianza en programas de la modalidad virtual. • Negación por el uso de las TIC. | <p>Objetivos estratégicos y estrategias (FA)</p> <p>Uso de las fortalezas para evitar amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dado que la Universidad es una de las mejores IES en el país, permitirá que un mayor número de personas estén interesadas en cursar el Módulo II. • Presumir los beneficios de cursar un programa virtual. | <p>Objetivos estratégicos y estrategias (DA).</p> <p>Minimizar debilidades y evitar amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Difundir el Módulo II, los beneficios y requisitos. • Difundir la trayectoria de la UAEH en programas virtuales y el uso de la plataforma <i>Blackboard</i>. |

Tabla I.3 Matriz FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas).

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente la educación continua o permanente forma parte preponderante dentro del desarrollo profesional de los seres humanos. Como parte de esta nueva exigencia, en diciembre de 2010, la Cámara de Diputados del Honorable Congreso de la Unión reformó los artículos 3º y 31 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en el que señalan la educación media superior como obligatoria y derogando la anterior que sólo cubría hasta el nivel secundaria.

En este contexto destaca en la minuta enviada a la Cámara de Senadores en el artículo 3º en su fracción III: “con objeto de proveer a su impartición con base en el federalismo, el Ejecutivo establecerá el sistema nacional de bachillerato, atendándose la diversidad de opciones educativas y el libre tránsito de estudiantes”.

Al respecto refiero algunos autores como Masuda cuando señala que el concepto de educación permanente se amplía no sólo por una necesidad de renovación cultural, sino, además, y sobre todo, como respuesta a la exigencia nueva y capital de autonomía dinámica que la Sociedad de la Información (SI) plantea a los individuos.

Asimismo Carlos Tünnermann (2010) menciona que la educación superior no puede ser ajena a la problemática de la humanidad, de tal forma que deben ser las Instituciones de Educación Superior las que provean una educación permanente. “Asumir este reto implica para ellas toda una serie de transformaciones en su organización y métodos de trabajo”.

Frente a esta difícil tarea y dado que hoy en día resulta prioritario continuar la formación académica por las nuevas exigencias en el ámbito laboral, el alumnado de las Licenciaturas en Ciencias de la Comunicación, Diseño Gráfico y Mercadotecnia se enfrentan a la desértica oferta educativa en la entidad. En virtud de lo anterior, no cuentan con una opción para poder reforzar o ampliar sus conocimientos que están adquiriendo o adquirieron en el aula.

En entrevista con el Director de la Bolsa de Trabajo Universitaria de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Licenciado Benjamín Martínez Alarcón, destacó que actualmente esta área permite vincular al alumnado y egresados con el mercado laboral, brindando una serie de opciones de trabajo en diferentes sectores.

En este sentido, al cuestionarle sobre el número de ofertas de trabajo actuales para los alumnos y egresados de las Licenciaturas en Ciencias de la Comunicación, Diseño Gráfico y Mercadotecnia puntualizó que las vacantes que se ofrecen de manera cotidiana para estos programas educativos son importantes.

“Para el caso de la Licenciatura en Mercadotecnia y Diseño Gráfico, existe un gran número de vacantes, sin embargo, para la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación podríamos estar hablando que en un semestre se apertura uno o dos espacios” de las trescientas vacantes que se ofertan mensualmente.

Mencionó que para el caso específico de los mercadólogos, uno de los puntos importantes solicitados por las empresas contratantes es que deben llevar a cabo un buen control visual y de la imagen, en tanto, los diseñadores, solicitan contar con conocimientos y aptitudes para el diseño web, finalmente los comunicólogos deben transmitir un mensaje de manera adecuada.

Entonces surgen interrogantes al respecto: ¿Existe solución para poder resolver dicha problemática? ¿Las Instituciones de Educación Superior pueden ayudar? ¿Cómo? ¿Se cuenta con la capacidad necesaria?

De ahí, se desprende la oportunidad para que a través de una nueva oferta educativa del Sistema de Universidad Virtual de la Autónoma de Hidalgo, se dé pronta respuesta a las necesidades actuales de la comunidad universitaria, brindando una oportunidad de formación de calidad.

De acuerdo al Modelo Educativo de la Universidad el cual adopta el enfoque constructivista se desarrollará el Módulo II Diseño para la modalidad virtual, en el cual el alumno será el sujeto activo que genera su propio conocimiento a través de una serie de actividades diseñadas.

Como lo menciona el documento del Modelo Educativo de la UAEH, se retoma a la corriente constructivista como “concepto central para articular sus procesos educativos, en todos los niveles y modalidades”

En este sentido, puntualiza que el conocimiento resultado del proceso enseñanza-aprendizaje “es construcción del sujeto y cada sujeto tiene una construcción personal”.

Desde la perspectiva de Vigotsky, el conocimiento que se brinde partirá desde el papel mediador del docente, con el trabajo cooperativo de los individuos y la enseñanza y aprendizaje que implique el entendimiento entre los alumnos que cursen el Módulo II Diseño bajo diversas estrategias mediadas por las TIC.

III. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

La UAEH semestre a semestre oferta a la comunidad hidalguense y del país programas educativos de vanguardia que responden a las nuevas exigencias de la sociedad.

La licenciatura en Ciencias de la Comunicación, aprobada por el Honorable Consejo Universitario (HCU), máxima autoridad de esta casa de estudios, fue aprobada el 27 de octubre del año 2000. Durante el semestre Enero-Junio de 2001 abre sus puertas a 47 alumnos, mismos que formarían parte de la primera generación.

Tres años después, en 2004, emprende una nueva generación en instalaciones nuevas en el ICSHu. Como parte de las diferentes estrategias emprendidas, el 30 de junio de 2005 el HCU aprueba el rediseño curricular de la licenciatura.

Como lo menciona en la página de internet institucional www.uaeh.edu.mx el Programa Educativo (PPEE) cuenta con talleres de televisión, medios impresos, de edición de video, radio, foro, fotografía tradicional y digital y centro de cómputo que son utilizados por 450 alumnos y 41 profesores.

Como parte del compromiso institucional en favor de la calidad, el 15 de junio de 2007 la licenciatura en Ciencias de la Comunicación fue acreditada con el nivel 1 de los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES).

Licenciatura en Mercadotecnia

El 12 de diciembre de 2002 se apertura la sexta Licenciatura en el ICEA enfocada a la Mercadotecnia, siendo sus primeras instalaciones en la Ciudad Universitaria, hoy Ciudad del Conocimiento.

Laura Elena Islas Márquez, directora de este instituto informó que durante 2010-2011, la licenciatura en Mercadotecnia fue acreditada también por los

CIEES con el nivel 1, tal y como se expresa en el informe de actividades de esta fecha.

Asimismo, en colaboración con el Sistema de Universidad Virtual se presenta ante el HCU con fecha 6 de diciembre de 2010 el rediseño curricular de la Licenciatura en Mercadotecnia, modalidad presencial y virtual, el cual es aprobado este mismo día.

Más tarde, las Licenciaturas en Administración, Contaduría y Economía de este instituto se trasladan a las nuevas instalaciones ubicadas en La Concepción, en Pachuca, Hidalgo; en 2013 se finaliza la construcción del nuevo edificio que albergará la Licenciatura en Comercio Exterior y Mercadotecnia.

Cabe hacer mención que con la finalidad de incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación, en 2010 inicia actividades la primera generación en modalidad virtual en la SUV donde adquieren conocimientos sobre las tendencias de la mercadotecnia digital y móvil.

A través de esta modalidad, los jóvenes aspirantes encuentran un sistema flexible, en el que los alumnos estudian desde el lugar donde se encuentren, así como pueden optar con llevar el número de asignaturas que determinen de acuerdo a sus necesidades y la disponibilidad de tiempo.

Licenciatura en Diseño Gráfico

Refiere el informe de actividades 2008-2009 presentado por el director de la Escuela Superior de Actopan, Hegel Martínez Baños, que “con el propósito de ampliar y diversificar la oferta educativa para atender la creciente demanda de educación superior”, la Autónoma de Hidalgo el 17 de julio del 2000 se expande para acercar la educación a los diferentes municipios de la entidad, con la creación del Campus Actopan, el cual inicia con las Licenciaturas en Derecho y Psicología.

Más tarde en julio de 2004, se incorpora la Licenciatura en Diseño Gráfico, atendiendo a 100 alumnos, como lo indica este documento.

A 15 años de su creación el programa educativo cuenta con el nivel 1 de los CIEES, ofreciendo educación de calidad no solo al alumnado de la región, sino también de municipios aledaños.

TIC en la Educación Superior

María Cristina López de la Madrid (2010), menciona a autores como Bates (2001), Pérez (2003), Sangrá y González (2004), entre otros, que han considerado el uso de las TIC en la educación superior como medio para mejorar la calidad educativa de sus programas, sin embargo, aún existe resistencias para integrarlas en el ámbito docente.

Si bien es cierto las Tecnologías de la Información y la Comunicación han abierto nuevas brechas en la educación superior, tal y como lo ha realizado la UAEH y otras Instituciones en el mundo, “El uso de las TIC en las universidades del mundo ha sido uno de los principales factores de inducción al cambio y adaptación a las nuevas formas de hacer y pensar iniciadas a partir de los ochenta en los distintos sectores de la sociedad”.

La educación continua a distancia, como refiere la ANUIES representa una modalidad educativa flexible en sus programas, contenidos y métodos, innovada y recreada continuamente de acuerdo con las necesidades de los diversos sectores.

Además, incorpora una oportunidad para que personas que se encuentran en formación o egresaron, puedan acceder a nuevos conocimientos y enfrentar las nuevas exigencias que la sociedad del conocimiento demanda, que es estar en constante actualización.

En este sentido, el Sistema de Universidad Virtual podría ser el espacio ideal para propiciar la actualización del alumnado o egresados de Ciencias de la Comunicación, Diseño Gráfico y Mercadotecnia en el Módulo II Diseño, el cual utilizará herramientas tecnológicas que les permitan vislumbrar nuevos horizontes y buscar acceder a mayores oportunidades en el ámbito profesional.

“Por otro lado, el aprendizaje mediado por la Web ofrece ventajas que son difíciles de igualar por otro medio, entre las más destacadas están: (a) flexibilidad en cuanto al tiempo y el lugar de aprendizaje; (b) potencial para atender a una audiencia global; (c) compatibilidad real entre los equipos de computación y los navegadores; (d) el tiempo de desarrollo es rápido comparado con los videos y CD-ROMs; (e) la actualización es fácil, así como amplias las capacidades del almacenaje de información y (f) los costos de operación son normalmente más bajos comparados con los de la videoconferencia” Bates (1999) citado por POLEO, Gustavo (2003).

IV. JUSTIFICACIÓN

Luego de realizar un análisis conjunto entre dos egresadas de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación, nos permitió conocer que en Hidalgo, no existe una oferta educativa en las ramas del conocimiento de Ciencias de la Comunicación, Diseño Gráfico y Mercadotécnica que facilite la posibilidad al alumnado de continuar su formación profesional.

En este sentido, se ha considerado necesario y pertinente ofertar un diplomado en el SUV como una opción para la formación de recursos humanos en áreas afines a estos programas educativos.

Al respecto, Molina A., Margarita & Molina A. Jorge (2002) resaltan que una de las razones por las cuales las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han expandido actualmente responden a: “La necesidad de actualización y capacitación permanente por parte de profesionistas, empleados, estudiantes, trabajadores, para poder permanecer en sus puestos de trabajo o ascender”,

Sin embargo, en el estado de Hidalgo los alumnos que egresan de las licenciaturas en Ciencias de la Comunicación, Diseño y Mercadotecnia no tienen al alcance opciones de crecimiento profesional que se ajuste a sus tiempos y necesidades de actualización continua, de tal manera que ven truncada su formación.

De tal manera que la población busca hoy cursar estudios en la modalidad virtual, que puedan convertirse en una opción que les permita continuar sus estudios de manera flexible y sin afectar sus horarios, ya sean laborales, personales o académicos generando una oportunidad para que aspiren a mejores oportunidades profesionales.

El proyecto de Diseño Instruccional del Módulo II Diseño, ofrecerá a los alumnos y egresados de estos programas educativos un sinfín de elementos gráficos, los cuales les permitirán comunicar y transmitir visualmente cualquier

mensaje de una forma efectiva utilizando de forma correcta los elementos más importantes del diseño: ideas o conceptos, imagen, tipografía y color.

Para lograr consolidar el macroproyecto del Diplomado en Comunicación Estratégica el cual está conformado por cuatro módulos:

Módulo I Estrategias de Comunicación

Módulo II Diseño

Módulo III Mercadotecnia Digital

Módulo IV Publicidad y Promoción

Cabe hacer mención que el Módulo I ya fue presentado como proyecto terminal de la Maestría en Tecnología Educativa, el Módulo II el cual se aborda en el presente proyecto, así mismo el Módulo III se encuentra en proceso de consolidación al igual que el Módulo IV.

Una vez que los cuatro módulos se encuentren listos, se podría presentar ante el SUV con la finalidad de que pudiera ser considerado para ofertarse en esta casa de estudios.

Se considera a la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo como la institución que en un futuro oferte este macroproyecto, ya que es la única en el estado con la capacidad e infraestructura necesaria para poder ponerla a disposición de la sociedad en general

En este sentido, el Módulo II Diseño, al ser un proyecto multidisciplinar y ofertarse en la modalidad e-learning, pone a disposición de los egresados y alumnos de los programas educativos a los cuales está dirigido una opción diferente a la modalidad presencial como una forma de abrir oportunidades de estudio que les permita una formación continua avalada por una de las mejores IES en México.

V. Objetivos

V.1 Objetivo General

Realizar el Diseño Instruccional del Módulo II: Diseño, del Diplomado en Comunicación Estratégica para el Sistema de Universidad Virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo bajo la modalidad e-learning atendiendo al alumnado y egresados de las Licenciaturas en Ciencias de la Comunicación, Diseño Gráfico y Mercadotecnia.

V.2 Objetivos Específicos

- 1.- Realizar el diseño instruccional del Módulo II: Diseño.
- 2.- Diseñar a través de las TIC materiales educativos que permitan un aprendizaje significativo.
- 3.- Seleccionar los contenidos atendiendo los diferentes estilos de aprendizaje para desarrollar competencias específicas.
- 4.- Seleccionar o en su caso crear los materiales didácticos adecuados al Diseño.
- 5.- Crear las guías de estudio de las diferentes unidades.
- 6.- Desarrollar los instrumentos de evaluación del curso.

VI. APORTES DE LA LITERATURA

Comenzar a desarrollar el proyecto de Diseño Instruccional del Módulo II Diseño, requiere parar y pormenorizar los conceptos que intervienen en la modalidad virtual así como las definiciones de lo que se pretende alcanzar al término del presente proyecto para lograr un mejor entendimiento.

VI.1 Ambientes de Aprendizaje

Al hablar de cualquier proceso formativo, definitivamente el ambiente de aprendizaje forma parte del mismo, el ambiente lo entendemos como el medio por el cual se desarrolla o lleva a cabo la educación.

En la actualidad han surgido nuevas necesidades en cuanto a educación se refiere, con el paso del tiempo los ambientes de aprendizaje se han visto envueltos en una transformación con la llegada de las TIC, tal y como coincide Enríquez Larisa al mencionar que este proceso se da con la aparición web en los 90's.

Poleo (2003) presenta un diseño de Ambientes de Aprendizaje Basado en la Web orientado a 3 teorías: Aprendizaje a través de la práctica, Solución de problemas en colaboración y Comunidades de Aprendizaje en el aula. Considera cuatro fases para el diseño: Análisis, Desarrollo, Evaluación formativa del prototipo y Diseño de la versión final.

Además, describe que debe ser flexible con capacidad para involucrar a los alumnos y catedráticos en un ambiente en línea, "...debe responder a las diversas formas de aprender y a las características individuales de los aprendices", destaca.

Por otra parte, señala Duarte (2003) que la educación se halla "descentrada" de sus viejos escenarios como la escuela y sus prácticas, actores y modalidades han mutado y traspasado sus muros para extender su función formativa y socializadora a otros ambientes, como la ciudad y las redes informáticas.

En tanto, otros autores como Goodyear (1997) define al ambiente de aprendizaje en términos de dos niveles, uno a nivel micro que se refiere a espacios electrónicos, autocontenidos y otro, a nivel macro donde se sitúa el aprendizaje y todos los recursos a los cuales los estudiantes tienen acceso para conseguirlo.

De la misma manera, la Universidad Pontificia Javeriana (2005) se basa en los siguientes elementos:

Contenido: hace referencia a dos elementos, lo que la universidad aporta representando en el conocimiento de sus profesores, una cultura de formación universitaria y, en algunos casos, una perspectiva metodológica particular y el conocimiento producido por las comunidades académicas que entra en diálogo con el primero.

Interacción: se refiere al intercambio comunicativo de al menos dos o más actores implicados de tal manera que obtienen cambios notorios que pueden ubicarse en diferentes niveles.

Evaluación: proceso interactivo que plantea la necesidad de hacer explícitos los aprendizajes que se viven, sus recorridos, dificultades y alcances.

Seguimiento: aquellas acciones a través de las cuales se busca observar la experiencia que vive cada uno de los actores en el ambiente educativo.

Orientación: refiere a los elementos que contribuyan a la transparencia en el funcionamiento del ambiente para administradores, docentes y estudiantes.

“Si agrupamos en categorías los elementos que habría que considerar en el diseño del ambiente, para los cuales se va a llevar a cabo la planeación, gestión, desarrollo de medios y materiales, operación y retroalimentación, podríamos definir ocho tipos: contenidos, contenedores, materiales,

herramientas, espacios de producción y ejercitación, espacios de exhibición, equipamiento” (Viesca, s.f., p. 213-215).

Además Andrade, s.f., p. 6 plantea tres condiciones para el ambiente de aprendizaje:

Delimitado: significa la definición de los contenidos del aprendizaje así como de la complejidad, los indicadores y niveles de aceptabilidad de desarrollo de las competencias descritas.

Estructurado: en el sentido de que los contenidos deben ser organizados en mapas conceptuales que guíen la planeación de las actividades en procesos cíclicos que varíen de un nivel de abstracción a otro.

Flexible: el desarrollo de nuevos criterios para la administración del currículo; éstos deben incluir como central la adquisición por el estudiante de las competencias definidas, al menos en los niveles de aceptabilidad, y proveer posibilidades para que el estudiante pueda controlar, progresivamente, el ritmo de aprendizaje.

Los ambientes de aprendizaje deben ser diseñados acorde a las características y necesidades del alumnado. Para poder llevar a buen término el Módulo II Diseño, el presente proyecto contempla basarse en los cuatro espacios que considera Madrazo, Leandro (2004) por considerarlos los que más se ajustan a lo proyectado: físico, social, disciplinar e institucional.

Físico: que refiere al espacio al que asisten estudiantes, profesores y administrativos para realizar sus respectivas tareas. Para el caso específico de este proyecto, se utilizará el Learning Management System a través de la plataforma *Blackboard* que actualmente tiene la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo a través de la cual se llevará a cabo la administración del curso, los alumnos podrán acceder a éste y se realizará el seguimiento puntual de las actividades que ellos realicen en la misma a través de los foros de discusión entre los diferentes actores: alumnado, tutor y asesor.

Sólo para fines de presentación del proyecto terminal, se utilizó CourseSite que incorpora la tecnología más reciente de *Blackboard Learn* junto con *Blackboard Mobil*, *Blackboard Collaborate* y *Blackboard Connetc*, Éste, al igual que *Blackboard* potencializa en línea un aula, adjuntando características específicas que sólo este entorno de aprendizaje tiene.

Social: aquellos elementos que se ofrecen para la interacción entre los diferentes actores. El Módulo II Diseño utilizará por sus características wikis, en el que el alumno permitirá tener comunicación constante con cada uno de sus compañeros de curso, permitiéndole conocer las aportaciones que cada uno realiza en las actividades.

Disciplinar: se refiere a la posibilidad de conjuntar investigadores, académicos en la revisión y discusión de sus propios métodos de trabajo y objetos de estudio. Por tal motivo como parte de este compromiso disciplinar en el Segundo Módulo intervinieron académicos expertos en el tema con la finalidad de contar con un producto que permitiera alcanzar los objetivos planteados, enriqueciendo con su visión dicho proyecto.

Institucional: se refiere a aquellos elementos que ofrece una universidad, escuela o centro de investigación a su comunidad para brindarle respaldo, legitimidad y confianza, en el sentido de pertenencia que les permite identificarse con la misma institución. La UAEH hoy en día es una institución visible internacionalmente, caracterizada por sus altos estándares de calidad, de tal manera, que su prestigio respaldará el aprendizaje como una de las mejores Instituciones de Educación Superior a nivel nacional

Además, se centrará en cuatro **dimensiones** claramente definidas e interrelacionadas entre sí, de acuerdo a Forneiro Iglesias (2008):

1. **Física:** aspecto físico y condiciones estructurales, también comprende los objetos del espacio y su organización, mismos que son contenidos en la plataforma *Blackboard* de la Universidad.

2. **Funcional:** relacionada con el modo de utilización de los espacios, su polivalencia que hace referencia a las funciones que puede asumir un mismo espacio y el tipo de actividad para la que están destinados.

3. **Temporal:** vinculada a la organización del tiempo y por lo tanto a los momentos en que los espacios van a ser utilizados, este se plantea desde un inicio del Módulo, al mencionar la duración del curso, los tiempos de entrega de trabajos y el periodo en el cual estará disponible la información en el *Blackboard*.

4. **Relacional:** referida a las distintas relaciones que se establecen dentro del aula y tienen que ver con aspectos vinculados a los distintos modos de acceder a los espacios, las normas y el modo en que se establecen los distintos agrupamientos en la realización de las actividades, la participación del maestro en los distintos espacios y en las actividades que realizan los alumnos, esto lo podemos ver en los foros de discusión, presentación, dudas, así como espacios destinados a trabajos grupales como wikis.

Manuel Esteban (s.f) habla del diseño de un ambiente de aprendizaje al resumir y comentar algunas ideas y experiencias orientadas a fomentar formas prácticas de diseñar actividades y organizar información acorde a los requerimientos de un enfoque constructivista en entornos abiertos. “Entornos de Aprendizaje Constructivista EAC”.

El fin del modelo es diseñar entornos que comprometan a los alumnos en la elaboración del conocimiento (...) Los elementos constitutivos del modelo son: a) las fuentes de información y analogías complementarias relacionadas; b) las herramientas cognitivas; c) las herramientas de conversación/colaboración; y d) los sistemas de apoyo social/contextual (Manuel Esteban, s.f.).

Dado lo anterior el ambiente que se contempla, está basado en el aprendizaje constructivista, menciona Jonassen (1999), el concepto de constructivismo pone especial énfasis en el estudiante como un “aprendiz activo” quien juega

un papel fundamental para la mediación y control del conocimiento, de ahí la necesidad de ser un ambiente de aprendizaje constructivo, ya que debe ser diseñado para atraer al aprendiz a través de complejos ejercicios de aprendizaje que les permitan construir su propio aprendizaje.

VI.2 Diseño Instruccional

La tecnología forma parte preponderante dentro del desarrollo de programas educativos a distancia, al igual que un buen diseño curricular, entendiendo este como la correcta selección de contenidos y las estrategias didácticas. Las TIC y el diseño curricular deben estar orientados bajo una solidez didáctica y psicopedagógica. “Los diseños instruccionales deberán ser capaces de enseñar el conocimiento organizado y elaborado necesario para facilitar el procesamiento significativo de la información y el aprendizaje”, M. Margarita & M. Jorge (2002).

El Diseño Instruccional juega un papel importante en la creación de los ambientes de aprendizaje. De no ser así, los medios y la inmensa cantidad de datos encontrados en ellos, por sí solos, no están diseñados para que el individuo los aprenda (Turrent, 2004).

Entendemos que si el contenido no se estructura ni se diseña (hablamos de diseño instruccional), así como si no existe un ambiente propicio para el alumnado, existirán caudales de la información que no permitirán el objetivo principal de educar. Con esto, el estudiante no logrará construir su propio conocimiento acorde a los objetivos educativos y formativos inicialmente planteados.

Al citar a Mager, Andrius (2003) contempla los principios que debe cumplir todo diseño instruccional:

- I. El contenido debe ser medible en términos de aplicación.
- II. Mencionar la acción que deberá seguir el alumno con los contenidos.
- III. Recursos a utilizar para alcanzar objetivos.

- IV. Conductas aceptables para la ejecución de actividades.
- V. Clarificar contenidos.

Todos estos, son los principios en los que se basará el Módulo II de Diseño, asimismo y hablando específicamente de ambientes de aprendizaje virtuales, se apoyará de la siguiente guía de actividades:

*Ejemplificación de lo que se pretende hacer.

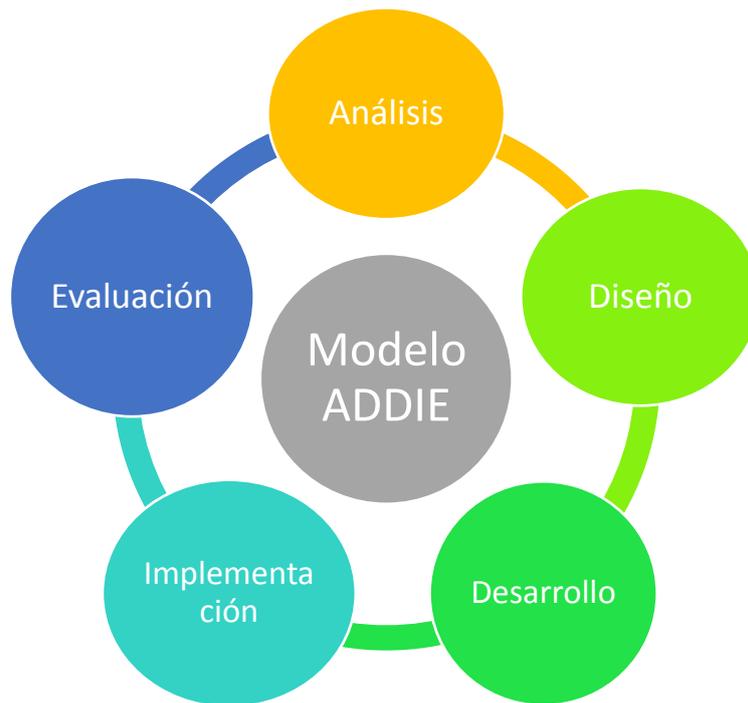
*Proporcionar ambientes de interacción entre alumnos y maestros.

Es importante mencionar que la persona responsable del diseño curricular debe preocuparse por fortalecer la capacidad del individuo a través de materiales que permitan encontrar solución a las diversas problemáticas. Refiero a Mergel, Brenda (1998) cuando hace énfasis en que entre mayor conocimiento de las teorías se tenga, se podrá realizar un mejor diseño instruccional que vendrá íntimamente unido del ambiente de aprendizaje.

Es por eso que para la realización del Módulo II Diseño se basará en el Modelo instruccional ADDIE.

VI.3 Modelo de Diseño Instruccional ADDIE

El modelo ADDIE (por sus siglas en inglés: Analisis (Análisis), Design (Diseño), Development (Desarrollo), Implementation (Implementación) y Evaluation (Evaluación) cumple con las exigencias de este proyecto al ajustarse a las necesidades en el campo e-learning Muñoz, P. & González M (2009), además que de acuerdo a Siemens (2002) es el más utilizado en los círculos académicos.



Esquema VI.3.1 Modelo ADDIE

De esta manera, se compone de las siguientes fases:

Fase de Análisis: metas y objetivos instruccionales y se identifican el ambiente de aprendizaje y las habilidades y conocimientos existentes del estudiante.

Fase de Diseño: aborda los objetivos de aprendizaje, los recursos de instrumentos, ejercicios, contenido, análisis de la materia, planeación de la lección y selección de medios.

Fase de Desarrollo: los integradores crean y ensamblan los contenidos que fueron creados en la fase de diseño. Los programadores trabajan para desarrollar e integrar las tecnologías. Los evaluadores realizan procedimientos de depuración.

Fase de Implementación: procedimiento para capacitar a los facilitadores y a los estudiantes. Debe cubrir el currículo del curso, resultados de aprendizaje, método de entrega y procedimientos de evaluación.

Fase de evaluación: consiste en dos partes: formativa y sumativa. La formativa consiste en pruebas diseñadas por dominios y criterios específicos, permitiendo la retroalimentación de los usuarios. En cambio la sumativa se califica una vez concluido el periodo de aprendizaje o en la finalización de un programa o curso, como maneja Samboy Loides (2009).

Si bien es cierto, se puede hablar de casos exitosos de diplomados en modalidad virtual, tal es el caso de lo que señalan González, Maricarmen & Romero, Rubén, y del Río, Jesús (2012), en el texto Diplomado en ambientes virtuales y objetos de aprendizaje: caso exitoso de b-learning, el cual fue impartido en la Facultad de Estudios Superiores de la Universidad Nacional Autónoma de México, en donde a través de una serie de encuestas a los participantes, se logró percibir que el alumnado valora la retroalimentación en línea de los instructores, “debiendo ser ésta oportuna y específica”, señalan.

Por otra parte, González, M. D., Hipólito, S. M. y Ramírez, M. S. (2009) mencionan que luego de realizar una investigación en cursos de cuatro posgrados en educación, para analizar las competencias desarrolladas por el alumnado en ambientes de aprendizaje a través de evaluación formativa se concluyó: “La educación basada en competencia en los ambientes de aprendizaje a distancia busca desarrollar habilidades comunicativas mediante el uso de herramientas tecnológicas”, por lo que con la información descrita en este estudio de caso se puede determinar que el alumnado se integre a un ambiente de aprendizaje virtual le permite adquirir habilidades con las TIC.

Retomo también lo referente a que las competencias que desarrollan los alumnos en programas educativos a distancia forman parte importante para su desempeño en el ámbito profesional, lo que reafirma la intención de crear el Módulo II de Diseño, que precisamente es brindar una serie de competencias que les permitan más adelante insertarse en el ámbito laboral.

Y finalmente, estos autores destacan que la evaluación formativa debe ser un proceso ininterrumpido el cual permita al catedrático o asesor, valorar los

alcances de cada una de las diversas actividades implementadas a lo largo del curso.

VI.4 Diseño

La palabra Diseño es retomada del italiano, pero en español etimológicamente proviene de la palabra *designio*, cuyo origen latino *designare*, diseñar compuesta de- y *signare*, que supone dar nombre o signo a algo.

Reswich (1982) define al diseño como “una actividad creativa que supone la existencia de algo nuevo y útil sin existencia previa”, en tanto Ricard (1982) menciona: “El diseño interpreta y sirve a aquellas necesidades humanas que pueden ser cubiertas dando forma a productos, mensajes o servicios”.

Como se ha mencionado desde un inicio del proyecto, el presente Módulo aborda el Diseño como aquella disciplina creativa que permite comunicar un mensaje a través de una imagen, producto de un intenso trabajo analítico que conlleva una serie de interpretaciones.

“El diseño es una actividad multidisciplinar y el diseñador un generalista que maneja conocimientos y muchas áreas muy distintas. Su trabajo, y por tanto los resultados del mismo, está influido por su cultura, su creatividad, las tendencias estéticas y, por qué no, las ideológicas”, destacan Lavenia, Nacho & Lecuona, Manuel (2000).

En tanto, Lara, Patricia (2011) al citar a Costa, Joan (2003) en su primer libro que lleva el nombre “Diseñar para los ojos”, menciona que el autor habla que en materia de visión, un conjunto de imágenes, texto y colores pueden dar placer visual, sin embargo, el disfrute estético está asociado con las imágenes.

De tal manera que el diseño permite la representación visual de las ideas, mismas que deberán responder al objetivo para lo cual fue creado, de tal manera que no exista confusión al momento de transmitir el mensaje o la idea.

VII. PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO

El proyecto Módulo II Diseño está basado en el Modelo ADDIE por considerar que éste se adecúa a las exigencias por las cuales fue concebido, de tal manera del correcto cumplimiento de dichas fases dependerá el éxito del diseño instruccional.

A lo largo del desarrollo del presente proyecto se llevó a cabo en acatamiento profundo de lo que éste indica en las cinco fases: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

A continuación se describe cada una de ellas y el procedimiento realizado:

VII. 1 Análisis

Durante la fase inicial se analizó el alumnado al cual estaría dirigido el Módulo II Diseño para el Diplomado en Comunicación Estratégica que en un futuro se pueda ofertar en la UAEH, resultando los alumnos y egresados de la Autónoma de Hidalgo de las carreras en Ciencias de la Comunicación, Mercadotecnia tanto presencial como virtual ofertados en la ciudad de Pachuca, Hidalgo así como de Diseño Gráfico que se ubica en Actopan, Hidalgo. Además de las diferentes Instituciones de Educación Superior en el estado y país.

De acuerdo a información por parte de las coordinaciones de estas carreras, existen:

- 542 alumnos matriculados de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación.
- 764 alumnos matriculados de la Licenciatura en Mercadotecnia presencial.
- 240 alumnos matriculados de la Licenciatura en Mercadotecnia virtual.
- 512 alumnos matriculados de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

Asimismo, las demandas actuales a las cuales se enfrentan una vez que se incorporan al campo laboral, son cada vez mayores, lo que obliga al alumnado a buscar alternativas de estudio encaminadas a su formación profesional las

cuales les brinden las herramientas indispensables para insertarse a un empleo.

VII. 2 Diseño

Durante la segunda fase se definieron los objetivos del Módulo de Diseño así como las competencias que el alumnado adquirirá una vez que finalice el programa, mismos que se incluyeron en las secuencias didácticas.

Además, se delimitó el contenido del curso a través de la estructura temática, para lo cual se llevó a cabo la búsqueda de recursos (lecturas, imágenes, presentaciones electrónicas, videos, etc), que permitieran desarrollar las secuencias didácticas para cada unidad, realizando la planeación pertinente y organizándolos de tal manera que con el paso de cada actividad el alumno comprendiera el tema y lograra un aprendizaje significativo.

Posteriormente se llevó a cabo la selección de los contenidos que se usarían para cada unidad y que permitieran al alumno adquirir el conocimiento, estos son idea o concepto, imagen, tipografía y color, a su vez se comenzaron a redactar las secuencias didácticas para cada una de las cinco unidades.

Durante esta etapa se presentaron algunas dificultades, por la escasa bibliografía para abordar el tema de Diseño, dado que éste es resultado de un proceso creativo individual que se origina luego de conocer las necesidades del cliente o de las personas a las cuales va dirigida.

VII. 3 Desarrollo

A lo largo de la presente fase, se da continuidad a la fase de Diseño, parte medular del trabajo.

Inicialmente, se desarrolló el concepto del Diplomado de Comunicación Estratégica, creando el logotipo que permitirá dar vida a los Módulos que comprenderá éste, el que ahora nos compete es el Módulo II Diseño.

Como se puede observar en la imagen, describe la comunión de un grupo de alumnos de cualquier parte del mundo los cuales coinciden en un espacio virtual; las líneas blancas que atraviesa el mundo simbolizan las redes de comunicación.

En el fondo, podemos interpretar con el color azul profundidad, crecimiento y futuro, representando el alcance que tendrá el alumno una vez que finalice el diplomado.



Imagen VII.3.1 Diplomado en Comunicación Estratégica

Asimismo se llevó a cabo la creación de las placas que habrán de señalar la información que se ubicará en la plataforma *Blackboard*.



Imagen VII.3.2 Calendario del Curso



Imagen VII.3.3 Competencias



Imagen VII.3.4 Estructura temática



Imagen VII.3.5 Introducción



Imagen VII.3.6 Metodología de la Evaluación



Imagen VII.3.7 Metodología del Aprendizaje



Imagen VII.3.8 Objetivos Específicos



Imagen VII.3.9 Objetivos Generales



Imagen VII.3.10 Objetivos



Imagen VII.3.11 Políticas



Imagen VII.3.12 Pre -Requisitos

Para el caso únicamente de presentación para el proyecto terminal, se utilizó la plataforma CourseSites en la cual se insertó la información perteneciente a cada unidad, así como los materiales tecnológicos con su correspondiente contenido comprobando la vigencia de los contenidos, únicamente para efecto de presentación. Además, se elaboraron materiales de autoría propia acordes al Módulo II.

Se desarrollaron las rúbricas para los ejercicios: fotografía publicitaria, ejemplos de ilustración, composición de imágenes, armonías y contrastes, aplicaciones de color y cartel.

Finalmente se anexaron los foros utilizados para la presentación y dudas, así como en los que se debatirán temas específicos como: idea o concepto, semiótica en el ámbito cotidiano, tipos de imagen, clasificación más común de tipografías, psicología del color, seguimiento del proyecto final, bocetos y conclusiones finales.

VII. 4 Implementación

A lo largo de esta fase se llevará a cabo el Módulo II Diseño el cual estará disponible en caso de ser aceptado en la plataforma *Blackboard* del Sistema de Universidad Virtual de la UAEH, institución única en el estado que cuenta con la capacidad para poner al alcance de sus propios egresados e incluso de la sociedad hidalguense y de México un programa educativo a través de un ambiente mediado por computadora.

Asimismo se efectuará lo siguiente:

- El alumnado recibirá la capacitación correspondiente para el manejo de la plataforma *Blackboard*, además deberá acreditar tanto la entrega oportuna de las actividades encomendadas así como la participación en los diferentes foros de discusión.
- El asesor, quien fungirá como guía durante el curso, deberán acreditar su trabajo una vez que culminó todo el Módulo, entregando al final la evaluación final.
- El tutor deberá llevar el seguimiento oportuno de cada uno de los alumnos, manteniendo constante comunicación con el asesor.

VII. 5 Evaluación

Como parte de esta fase se contemplan los dos tipos de evaluación: formativa y sumativa.

A lo largo de cada unidad se evaluarán los conocimientos adquiridos una vez que el alumno de cumplimiento de las actividades descritas en la secuencia didáctica, llevando a cabo un registro de cada unidad y contando al final con una evaluación formativa.

Por otra parte, con la finalidad de que cada alumno valore el esfuerzo dedicado durante el curso, se contempla realice una autoevaluación en el que se conozca si logró interpretar, analizar, comparar y organizar la información proporcionada, lo que permitirá conocer si logró el objetivo planteado al inicio

del curso, además de una heteroevaluación por parte de sus compañeros de equipo que deberá complementar su calificación final.

VIII. DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL MÓDULO II DISEÑO

Como se ha mencionado en los capítulos anteriores, en caso de ser aprobado por parte del SUV de la UAEH el Módulo II Diseño se alojará en la plataforma *Blackboard* con la que actualmente cuenta la institución.

Con la finalidad de contar con un diseño instruccional acorde a las necesidades de los egresados de las tres licenciaturas que oferta la Autónoma de Hidalgo y otras IES, durante el desarrollo del producto que se presenta a continuación se tuvo el acompañamiento de dos catedráticos de la materia en Diseño Gráfico que laboran en esta institución.

La plataforma *Blackboard* permitirá al alumnado adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para poder crear diseños con un enfoque específico luego de llevar a cabo una serie de actividades académicas. Lo que se presenta, cuenta con la validez de estos catedráticos el cual permitirá dar certeza al trabajo descrito.

Módulo II. Diseño

Diplomado en Comunicación Estratégica

1. INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO

| | |
|--|--|
| Nombre oficial de la asignatura / curso | Diseño |
| Institución y Programa Educativo | Sistema de Universidad Virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo Diplomado en Comunicación Estratégica |
| Clave | |
| Modalidad | Virtual e-learning |
| Duración | |

2. PRE-REQUISITOS

De estudio:

Hábitos, habilidades y actitudes para el estudio autónomo, iniciativa, responsabilidad, honestidad, pensamiento crítico y divergente para identificar y solucionar problemas.

De conocimientos:

El aspirante deberá conocer las principales corrientes de arte, las nuevas tendencias tanto tecnológicas como visuales. Contar con la habilidad para abstraer ideas o conceptos de comunicación visual. Tener sensibilidad creativa y visión innovadora.

Hardware:

Windows

- Procesador Intel® Celeron® G465 (1.5MB Caché, 1.90 GHz)
- Windows 8, 64-bit, Español
- 2 GB Disco Duro SATA de 500GB 7200 RPM 3.5"
- **Mac OS**
- Quad core Intel Core i5 de 2.7 GHz, Turbo Boost de hasta 3.2 GHz
- 8 GB de SDRAM DDR3 de 1600 MHz - 2 x 4 GB
- Disco Serial ATA de 1 TB a 5400 rpm
- NVIDIA GeForce GT 640M 512 MB GDDR5 OSX
-

Software:

- Photoshop CS6
- Adobe Illustrator CS6
- InDesign CS6
- Acrobat X Pro
- Bridge CS6

3. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA O CURSO.

El Diseño forma parte medular dentro de una comunicación estratégica, es decir, permite comunicar un mensaje de una forma veraz y siempre cumpliendo el objetivo para lo cual fue creado, en este sentido, es un elemento más de comunicación humana que engloba una serie de elementos y que es capaz por sí sólo de lograr repercutir en el receptor con un mensaje, transmitiendo sentimientos sin necesidad de palabras.

Diseño Gráfico es la representación visual de ideas, el Curso Diseño en modalidad virtual impartido en el Sistema de Universidad Virtual de la UAEH, está dirigido a estudiantes o egresados de las Licenciaturas en Mercadotecnia, Diseño Gráfico y Comunicación Social, éste tiene como finalidad brindar los elementos más importantes del diseño que permitan al alumno (a) contar con las herramientas, las habilidades y los conceptos para crear materiales visuales que cumplan con su objetivo y que forme parte fundamental de una comunicación estratégica. La representación visual de las ideas deberá cumplir con un objetivo, mismo por el cual fue creado el diseño, es decir, lograr captar la atención del receptor, sin que exista confusión al momento de transmitir el mensaje o la idea.

Si bien es cierto, el Diseño Gráfico nació aproximadamente a finales del siglo XIX, algunos autores mencionan que existió desde las pinturas rupestres del periodo Paleolítico, ya que tenían un propósito bien definido.

El presente curso se impartirá de manera virtual, tendrá una duración de 6 semanas y se compone de las siguientes unidades que estarán distribuidas de la siguiente manera:

1. Idea o concepto
2. Imagen
3. Tipografía
4. Color
5. Implementación de elementos del diseño en ejemplos reales.

Cada una de las unidades constarán de actividades individuales, grupales, grupos de discusión, materiales audiovisuales, mapas conceptuales, entre otras actividades

que permitirán al alumno (a) desarrollar las habilidades para posicionar un mensaje en la mente de los receptores, como por ejemplo que el receptor pueda recordar un producto a través de la empatía que logre la imagen. Al término del curso será capaz de representar mediante un diseño, un mensaje gráfico.

4. PERFILES.

Perfil de ingreso

El alumno o egresado de la Licenciatura en Mercadotecnia, Diseño Gráfico, Ciencias de la Comunicación, deberá contar con habilidades para el estudio autónomo, destreza con las Tecnologías de la Información y la Comunicación, capacidad crítica, iniciativa para la creación de elementos gráficos, propositivo para mejorar un entorno visual apto y sin confusiones, responsable y comprometido con su propio aprendizaje.

Perfil de egreso

Al finalizar el curso, el alumno (a) será capaz de identificar los elementos del diseño gráfico, conocerá el manejo correcto, así como las bases para desarrollar materiales visuales que respondan a las necesidades del entorno.

Además podrá adquirir las competencias para analizar los mensajes y trasladarlos a través de un gráfico, que será dirigido de forma efectiva al receptor.

5. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

GENERAL:

Al culminar el curso de Diseño el alumno (a) será capaz de identificar los elementos más importantes del Diseño así como conocerá la forma en cómo aplicarlos para lograr una Comunicación Estratégica.

ESPECÍFICOS:

- Identificar cada uno de los elementos del Diseño Gráfico.
- Analizar la información o el mensaje que permitan abstraerlos dentro de una

imagen visual.

- Seleccionar o crear las imágenes pertinentes para el desarrollo del material visual.
- Conocer diferentes familias tipográficas y seleccionarlas de acuerdo al objetivo deseado.
- Elegir los colores adecuados para lograr transmitir el mensaje.
- Construir y producir materiales gráficos que contengan los elementos de Diseño y que respondan a las demandas del receptor.
- Aprovechar los elementos del Diseño dentro de un proyecto real.

COMPETENCIAS GENÉRICAS:

- Analizar y sintetizar información para constituir la base de los elementos gráficos y poder trasmitirlo mediante el diseño de una imagen.
- Organizar y planificar la información que se desea dar a conocer para lograr abstraer las ideas en la imagen.
- Resolver problemas del entorno a través de imágenes funcionales que desarrolla el alumno (a).
- Incentivar técnicas de aprendizaje autónomo mediante diversidad de actividades.
- Desarrollar trabajo en equipo de carácter interdisciplinario para la construcción de un diseño.
- Motivar al razonamiento crítico utilizando metodologías de aprendizaje diferentes en las actividades de cada unidad.
- Estimular la creatividad del alumno (a) a través del desarrollo de diversas actividades.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Plasmar ideas o conceptos a una imagen visual.
- Discriminar elementos para el desarrollo de una entidad gráfica.
- Organizar los elementos del diseño en la creación de una imagen.
- Seleccionar correctamente imágenes, tipografía, colores acorde a los requerimientos de un proyecto específico.
- Alto sentido de conciencia ecológica.

| CONOCIMIENTOS | HABILIDADES | ACTITUDES Y VALORES |
|--|--|--|
| *Conocer qué es el Diseño Gráfico. | *Desarrollar un diseño gráfico. | *Honestidad en la realización de trabajos. |
| *Elementos que intervienen en él. | *Aplicar los elementos del diseño en una imagen o material visual. | *Responsabilidad frente a la sociedad al crear materiales visuales luego de desarrollar las actividades. |
| *Características de los elementos del diseño gráfico. | *Describir cada uno de los elementos. | *Incentiva la creatividad durante el curso. |
| *Qué es la semiótica, lluvia de ideas, la imagen, la tipografía, el color. | | *Respeto y tolerancia hacia la diversidad de ideas. |
| *Qué es un material visual. | | *Calidad en trabajos individuales y grupales. |

6. ESTRUCTURA TEMÁTICA

1. Idea o concepto

- 1.1 Semiótica
- 1.2 Idea
- 1.4 Concepto
- 1.2 Lluvia de ideas (brain storming)

2. Imagen

- 2.1 Definición
- 2.2 Tipos de imagen (Fotografía digital /Ilustración)
- 2.2 Fotografía publicitaria
- 2.3 Ilustración

3. Tipografía

- 3.1 Breve historia de la tipografía
- 3.2 Clasificación tipográfica
- 3.3 Características tipográficas
- 3.4 Anatomía tipográfica

3.5 Aplicaciones tipográficas

4. Color

4.1 Teoría del color

4.2 Círculo cromático

4.3 Armonías y Contrastes

4.4 Psicología del color

4.5 Simbología del color

4.6 Aplicaciones del color

5. Implementación de elementos del diseño en ejemplos reales.

5.1 Diseño del cartel

5.2 Creación Gráfica

5.4 Cartel

7. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

El Módulo II Diseño impartido en el Sistema de Universidad Virtual de la UAEH, está orientado a fortalecer la formación profesional de estudiantes o egresados de las Licenciaturas en Ciencias de la Comunicación, Diseño Gráfico y Mercadotécnica.

El Curso en Diseño forma parte medular de esta oferta educativa, a través del cual se brindará al alumno (a) información precisa sobre los elementos más importantes que intervienen para desarrollar un producto gráfico que sea funcional al receptor y que responda a los objetivos de un proyecto específico.

En este sentido, se ofrece al estudiante secuencias didácticas con actividades y recursos que permitan comprender cada uno de los elementos del Diseño para construir un material visual o imagen.

El curso se llevará a cabo de manera virtual a través de la plataforma educativa *Blackboard*, en la que se tendrán espacios virtuales para el trabajo continuo tanto individual como colaborativo.

La estrategia de enseñanza que se emplea se organiza en torno a la realización de

actividades que permitan en última instancia conformar mediante la implementación de los diferentes elementos un diseño.

Como parte de los recursos que se emplean se encuentran los siguientes: análisis y comprensión de textos, videos, animaciones interactivas, elaboración de formatos a implementar y presentaciones.

El proceso enseñanza aprendizaje del alumno (a) estará acompañado por un asesor y tutor que trabajarán de manera colegiada, guiando y retroalimentando el conocimiento del alumno (a) por medio de diferentes medios de comunicación: plataforma *Blackboard*, e-mail y chat.

Se contará con foros académicos, foros de dudas que será un espacio para disipar inquietudes de tipo académico, así como el foro de cafetería que permitirá contar con un espacio virtual de carácter social.

Finalmente, las entregas de los trabajos individuales y colaborativos se llevarán a cabo en el espacio que se mencione dentro de las instrucciones de las actividades.

EVALUACIÓN:

La evaluación del curso se desarrollará de la siguiente manera:

Formativa (autoevaluación y hetero-evaluación: lo que permitirá reflexionar sobre cómo se desarrolló el curso a lo largo de la asignatura)

Sumativa (participación en foros, actividades individuales, proyecto final).

La calificación mínima aprobatoria del curso será de 8.

La evaluación de cada actividad se pondera de la siguiente manera:

1. Idea o concepto

Foro de discusión 5%

Idea o concepto 2.5%

Lluvia de ideas 2.5%

10%

2. Imagen

| | |
|--|-----|
| Foro de discusión 2% | |
| Ejemplos de fotografía publicitaria 2% | |
| Ejemplos de ilustración 2% | |
| Imágenes 2% | |
| Seguimiento de proyecto final 2% | |
| | 10% |

3. Tipografía

| | |
|---|-----|
| Búsqueda de clasificación de tipografías 2% | |
| Tipografía 2% | |
| ¿Qué tipo de letra consideras es mejor? 2% | |
| Anatomía de la tipografía 2% | |
| Seguimiento de proyecto final 2% | |
| | 10% |

4. Color

| | |
|--|-----|
| Armonías y Contrastes 2.5% | |
| Psicología y Simbología del Color 2.5% | |
| Aplicaciones del color 2.5% | |
| Seguimiento de proyecto final 2.5% | |
| | 10% |

5. Implementación de elementos del diseño en ejemplos reales.

| | |
|---------------------|-----|
| Implementación 50% | |
| Autoevaluación 5% | |
| Heteroevaluación 5% | |
| | 60% |

Total: 100%

POLÍTICAS:

- Ingresar a la plataforma diariamente.
- En el área de anuncios y correo electrónico se estarán publicando comunicaciones importantes, por lo que deberá ser consultado permanentemente.
- Todas las dudas de tipo académico deberán ser canalizadas a través del foro de dudas y serán resueltas en un plazo no mayor a 24 horas.
- Se deben leer las participaciones realizadas en el foro de dudas antes de

escribir una nueva.

- Las situaciones de carácter personal o privado se harán vía correo electrónico.
- La participación en los foros de discusión y las comunicaciones por correo debe de hacerse en forma respetuosa haciendo uso de las reglas de etiqueta en "Internet".
- Cumplir con la entrega de trabajos dentro de la calendarización establecida en cada unidad.
- Todos los trabajos deberán contener portada, conclusión y bibliografía y ser identificados con su nombre.
- Enviar los archivos en el formato que se establezca en cada actividad.
- Para el envío de actividades deberán utilizar el espacio que se indique en la actividad.
- La fecha límite para entregar todos los trabajos individuales y colaborativos serán todos los domingos hasta las 10:00 pm.
- Para el caso particular de las participaciones en foros deberán acatarse a las indicaciones de las actividades.
- Cada semana recibirá la calificación de los trabajos, tanto individuales como colaborativos y una semana después del término de la asignatura obtendrá la calificación final.

8. CALENDARIO DEL CURSO

| UNIDAD | DENOMINACIÓN | SEMANAS |
|--------|---|---------|
| 1.- | Idea o concepto | 1 |
| 2.- | Imagen | 2 |
| 3.- | Tipografía | 3 |
| 4.- | Color | 4 |
| 5.- | Implementación de elementos del diseño en ejemplos reales | 5 -6 |

| | |
|---|---|
| NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD | Semana 1 |
| NÚMERO DE SEMANAS | Semana 1 |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | <p>El alumno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Aprenderá a concretar una idea clara y funcional para iniciar el bocetaje de un diseño. 2.- Entenderá la importancia de planificar antes de realizar de un diseño. |

| ACTIVIDADES | |
|------------------------|--|
| Nombre de la actividad | 1.1 Información del Curso |
| Descripción | Con la finalidad de que conozcas más sobre el curso Diseño Gráfico, revisa el material de Información del Curso para conocer los objetivos, competencias, estructura temática, metodología y la forma de evaluación. |
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 0% |
| Nombre de la actividad | 1.2 Presentación |
| Descripción | Para conocernos, participa en el foro denominado “Presentación” intercambia saludos con |

tus compañeros y menciona las expectativas que tienes del curso.

Forma de realización

Individual

Evaluación

0%

Nombre de la actividad

1.3 Mapa del curso

Descripción

Para que adquieras un panorama general del curso, revisa el [“Mapa conceptual Diseño”](#)



Forma de realización

Individual

Evaluación

0%

Nombre de la actividad

1.4 Diseño Gráfico

Descripción

El diseño gráfico permite comunicar una idea a través de una imagen, escucha el siguiente audio [“El Diseño Gráfico”](#)

Forma de realización

Individual

Evaluación

0%

| | |
|------------------------|---|
| Nombre de la actividad | 1.5 Semiótica |
| Descripción | La semiótica permite relacionar los conceptos con las formas, es decir basado en paradigmas válidos para una cultura determinada se desarrollan conceptos gráficos que comunican ideas y sentimientos de forma efectiva. Para conocer afondo lo que la semiótica representa y su definición revisa el siguiente video “Semiótica, Imagen y Comunicaciones Integradas” |
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 0% |
| Nombre de la actividad | 1.6 La semiótica en el ámbito cotidiano |
| Descripción | Como se puede observar la semiótica forma parte de nuestra vida cotidiana y los seres humanos tendemos a dar significados a acciones, objetos, frases, entre otras. Participa en el Foro “Semiótica en el ámbito cotidiano”. |
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 5% |
| Nombre de la actividad | 1.7 Idea o concepto |
| Descripción | Un elemento básico para iniciar el Diseño Gráfico es la Idea o concepto, realiza la lectura titulada: “El Concepto y el mensaje” de Rodrigo H. (2004) así como “Conceptos de diseño gráfico” . |

| | |
|------------------------|---|
| | Luego de haber revisado las lecturas, participa en el foro <i>“Idea o concepto”</i> |
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 2.5% |
| Nombre de la actividad | 1.8 Lluvia de Ideas |
| Descripción | <p>La técnica grupal para obtener ideas variadas en corto tiempo es la lluvia de ideas, revisa la siguiente presentación denominada “Lluvia de ideas”.</p> <p>Piensa en un producto que pudieras vender, comparte la justificación del porqué de tu elección en el foro de discusión de tu grupo colaborativo, desarrollen una lluvia de ideas de cada una de sus propuestas y de manera grupal elijan sólo un producto.</p> <p>Paulatinamente durante las siguientes unidades comenzarán a reunir diversos elementos que les permitirá crear un cartel. Envíen a través del <i>buzón de tareas</i> el producto elegido para el proyecto final acompañado de la justificación y el concepto del mismo que servirá de base para las siguientes unidades.</p> |
| Forma de realización | Colaborativa |
| Evaluación | 2.5% |

| | |
|---------------------------|-----------------------|
| NOMBRE DEL FORO DE DEBATE | <i>“Presentación”</i> |
|---------------------------|-----------------------|

| | |
|---|--|
| | |
| INDICACIONES DE LA ACTIVIDAD EN EL FORO DE DEBATE | Con la finalidad de conocernos, preséntate con tus compañeros, platica tus hobbies, estudios profesionales y trabajo actual. Asimismo, comparte las expectativas que tienes del curso. |

| | |
|---|--|
| NOMBRE DEL FORO DE DEBATE | <i>“Idea o concepto”</i> |
| INDICACIONES DE LA ACTIVIDAD EN EL FORO DE DEBATE | <p>Responde las siguientes preguntas: ¿Qué papel juega en el diseño una idea? ¿Qué aspectos pueden perjudicar para que un mensaje sea confuso? ¿Qué información previa debe tener un diseñador a la hora de aterrizar una idea? ¿Cómo debe transmitir una idea?</p> <p>Realiza tu participación antes del miércoles y realiza una aportación significativa a uno de tus compañer@s de curso.</p> |

| | |
|---------------------------|--|
| NOMBRE DEL FORO DE DEBATE | <i>“Foro semiótica en el ámbito cotidiano”</i> |
|---------------------------|--|

| | |
|--|---|
| | |
| <p>INDICACIONES DE LA ACTIVIDAD EN EL FORO DE DEBATE</p> | <p>Comparte con tus compañeros tres ejemplos de semiótica en la vida cotidiana. Y responde a las siguientes preguntas ¿Por qué elegiste esos ejemplos? ¿Qué significado tiene para ti? Asimismo expresa a al menos tres de tus compañeros si estás de acuerdo o no.</p> <p>Los ejemplos pueden ser desde formas, acciones, colores, rituales religiosos, etc.</p> <p>Por ejemplo: La vestimenta de un hombre con traje y corbata semióticamente le confiere cierto grado de formalidad, inteligencia, responsabilidad, rectitud y credibilidad.</p> |

XVIII.1 Formato Secuencia Didáctica Unidad 1

Colocar en foros de discusión:

Foro de Dudas: Plantea cada una de tus dudas en este espacio, revisa antes de adjuntar una nueva las de tus compañeros para no repetir algún comentario. Tus dudas serán resueltas en un máximo de 24 horas.

| | |
|---|---|
| NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD | Unidad 2.- Imagen |
| NÚMERO DE SEMANAS | Semana 2 |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | <p>El alumno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocerá los diferentes tipos de imagen que existen para la realización de un diseño. 2. Diferenciará entre una fotografía digital y una ilustración. |

| ACTIVIDADES | |
|------------------------|--|
| Nombre de la actividad | 2.1 Las imágenes |
| Descripción | Observa el siguiente video “Diseño parte fundamental de la Comunicación” que te permitirá tener un panorama general de la importancia de la imagen. |
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 0% |
| Nombre de la actividad | 2.2 Fotografía Publicitaria e Ilustración |
| Descripción | Lee el siguiente artículo del fotógrafo publicitario José Dumm titulado “¿Qué es la fotografía publicitaria?” , así como “¿Qué es la ilustración?” de Tutoriales Gráficos. |

| | |
|----------------------|------------|
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 0% |

| | |
|------------------------|--|
| Nombre de la actividad | 2.3 Foro de discusión |
| Descripción | Luego de haber leído los recursos anteriores, participa en el foro de discusión “Tipos de imágenes”. |
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 2% |

| | |
|------------------------|--|
| Nombre de la actividad | 2.4 Ejemplos de fotografía publicitaria |
| Descripción | Toma tus propias imágenes de fotografía publicitaria (ya sea con tu celular o con una cámara digital), envía a través del <i>buzón de tareas</i> 5 imágenes que representen este tipo de imagen, anexa un documento en Word donde justifiques cada de ellas con un texto de no más de 2 párrafos. Puedes guiarte con los siguientes “Ejemplos” : La evaluación de esta actividad se realizará bajo la siguiente “rúbrica” . |
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 2% |

| | |
|------------------------|--|
| Nombre de la actividad | 2.5 Ejemplos de ilustración |
| Descripción | Busca en la web 3 ejemplos de ilustraciones publicitarias, recuerda que éstas provienen de |

dibujos, ya sean de diferentes técnicas como la digital. Observa el siguiente recurso titulado [“Diferencias”](#) para tener una idea más clara.

La evaluación de esta actividad se realizará bajo la siguiente [“rúbrica”](#).

Forma de realización

Individual

Evaluación

2%

Nombre de la actividad

2.6 Imágenes

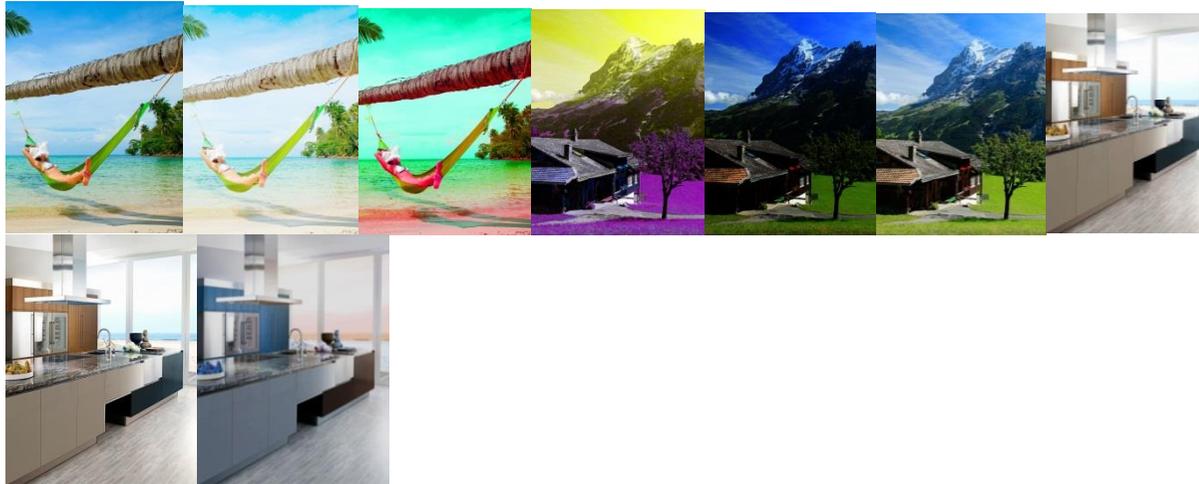
Descripción

Para generar un diseño podemos ayudarnos de dos tipos de imágenes la fotografía publicitaria que permite resaltar las características físicas de un producto, persona, lugar, etc. con el objetivo de ilustrar una idea.

Forma de realización

En cambio la ilustración, es una imagen basada en la realidad pero con una técnica de pintura que puede ser digital, técnica mixta (utilizando diferentes técnicas: óleo, acuarela, pinceles, etc.), entre otras.

Dado lo anterior, abre en photoshop las imágenes [“Fotografía 1”](#) [“Fotografía 2”](#) [“Fotografía 3”](#) [“Fotografía 4”](#) [“Fotografía 5”](#) [“Fotografía 6”](#) [“Fotografía 7”](#) [“Fotografía 8”](#) [“Fotografía 9”](#) observa detenidamente y selecciona la que mejor funcione para ser el fondo de los siguientes **“Productos”**: Protector solar, Vino Tinto, Limpiador Ecológico.



Elige la imagen que tu creas que es correcta y que vaya de acuerdo al tipo de producto, en base a esto, elabora una composición en Photoshop y anexa la justificación del por qué elegiste ésta imagen a través del *buzón de tareas*.

La evaluación de esta actividad se realizará bajo la siguiente [“rúbrica”](#).

Evaluación

2%

Nombre de la actividad

2.7 Seguimiento de proyecto final

Descripción

De acuerdo al producto elegido en la pasada unidad, selecciona de manera individual ilustraciones o fotografías que pudieran ser de utilidad para crear un cartel, intercambia en el *foro de discusión grupal* tus propuestas, discutan y evalúen de manera colaborativa cuáles son las que mejor funcionan de acuerdo al objetivo planteado. Adjunten en el *foro de*

discusión grupal con la leyenda fotografías o ilustraciones finales, su selección.

Forma de realización

Individual y Colaborativa

Evaluación

2%

| | |
|---|---|
| NOMBRE DEL FORO DE DEBATE | <i>“Tipos de imagen”</i> |
| INDICACIONES DE LA ACTIVIDAD EN EL FORO DE DEBATE | Participa en el foro y responde los siguientes cuestionamientos: ¿Qué factores intervienen para elegir entre una ilustración o una fotografía? ¿En qué momentos es más conveniente elegir alguna de ellas? Además realiza una aportación significativa a uno de tus compañer@s. |

VIII.2 Formato Secuencia Didáctica Unidad 2

| | |
|---|---|
| NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD | Unidad 3. Tipografía |
| NÚMERO DE SEMANAS | Semana 3 |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | <p>El alumno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sabrá distinguir las diferentes familias tipográficas y sus atributos semióticos. 2. Aprenderá a elegir el tipo de letra correcto dependiendo de la necesidad del diseño. |

| ACTIVIDADES56 | |
|------------------------|---|
| Nombre de la actividad | 3.1 Historia de la tipografía |
| Descripción | Observa el siguiente video titulado “Historia de la Tipografía” , el cual te permitirá conocer y entender a gran escala la historia de la tipografía. |
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 0% |
| Nombre de la actividad | 3.2 Clasificación tipográfica |
| Descripción | Lee detenidamente la siguiente lectura denominada “Clasificación tipográfica” (2010) con la finalidad de que conozcas algunos de los grupos así como las partes de la tipografía. |

| | |
|----------------------|------------|
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 0% |

| | |
|------------------------|--|
| Nombre de la actividad | 3.3 Búsqueda de clasificación de tipografías |
| Descripción | Realiza una búsqueda en el catálogo tipográfico de tu ordenador y encuentra tres ejemplos de tipografía Sans Serif y Serif (Palo Seco). Comparte tus ejemplos en el foro de discusión denominado <i>“Clasificación más común de tipografías”</i> |
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 2% |

| | |
|------------------------|---|
| Nombre de la actividad | 3.4 Tipografía |
| Descripción | Lee detenidamente las siguientes lecturas “Características Formales de la Letra” “Aspectos Ópticos de la Letra” y “Composición de Objetivos Gráficos” de Tello, O.; Durán C.; Ballesteros C. (1990) |
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 2% |

| | |
|------------------------|--|
| Nombre de la actividad | 3.5 ¿Qué tipo de letra consideras es mejor? |
| Descripción | Luego de haber realizado las actividades anteriores, contesta el siguiente “Cuadro de Tipografías” y envíalo por el buzón de transferencia. La evaluación de esta actividad se realizará bajo la siguiente “rúbrica” . |

| | |
|----------------------|------------|
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 2% |

| | |
|------------------------|--|
| Nombre de la actividad | 3.6 Anatomía de la tipografía |
| Descripción | De acuerdo a la siguiente imagen “Anatomía de la tipografía” , en Photoshop coloca los nombres de cada una de las partes de las letras |
| |  |
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 2% |

| | |
|------------------------|---|
| Nombre de la actividad | 3.7 Ejemplos de clasificación tipográfica |
| Descripción | Revisa el siguiente material “Ejemplos de tipografías” con la finalidad de que refuerces el aprendizaje del tema. |
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 0% |

| | |
|------------------------|--|
| Nombre de la actividad | 3.8 Seguimiento de proyecto final |
| Descripción | Con base en el producto, la lluvia de ideas y las imágenes que eligieron de manera |

colaborativa, intercambien ideas en el foro de discusión grupal cuál tipografía es la más conveniente para usar en su cartel y por qué. La decisión final colóquenla en el foro de discusión bajo el *nombre de tipografía a utilizar*.

Forma de realización

Colaborativa

Evaluación

2 %

| | |
|--|---|
| <p>NOMBRE DEL FORO DE DEBATE</p> | <p><i>“Clasificación más común de tipografías”</i></p> |
| <p>INDICACIONES DE LA ACTIVIDAD EN EL FORO DE DEBATE</p> | <p>De acuerdo a lo que has observado y leído, comparte tres ejemplos de tipografía Sans Serif y Serif (Palo Seco), asimismo comparte tu opinión sobre ¿cuál de estas dos tipografías son de tu preferencia y por qué?</p> |

VIII. 3 Formato Secuencia Didáctica Unidad 3

| | |
|---|---|
| NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD | Unidad 4. Color |
| NÚMERO DE SEMANAS | Semana 4 |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | El alumno: <ol style="list-style-type: none"> 1. Conocerá la teoría del color. 2. Aprenderá la diversidad del uso y aplicaciones del color. |

| ACTIVIDADES | |
|------------------------|---|
| Nombre de la actividad | 4.1 Teoría del Color |
| Descripción | Lee el siguiente texto el cual te permitirá conocer al precursor de la psicología del color “Johann Wolfgang von Goethe y la Teoría del color” . |
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 0% |
| Nombre de la actividad | 4.2 Círculo cromático |
| Descripción | Revisa la imagen “Teoría del Color” con la finalidad de que aprendas los significados de color y el significado de RGB y CMYK. Asimismo, analiza la imagen “Colores primarios, secundarios y terciarios , que te permitirán conocer las combinaciones para lograr estos |

colores.

Forma de realización

Individual

Evaluación

0%

Nombre de la actividad

4.3 Armonías y Contrastes

Descripción

Observa el video [“Círculo cromático, armonías y contrastes”](#). Posteriormente descarga el [“Ejercicio 1”](#) de Adobe Illustrator, ilumina el dibujo vectorial en este programa de acuerdo al título indicado y envíalo a través del buzón de transferencia. La evaluación de esta actividad se realizará bajo la siguiente [“rúbrica”](#).

Forma de realización

Individual

Evaluación

2.5 %

Nombre de la actividad

4.4 Psicología del Color

Descripción

Como podemos observar el color forma parte predominante en nuestras vidas, la utilización de ellos en diferentes momentos cotidianos puede adquirir diferentes significados. Revisa el siguiente video [“Psicología del Color”](#).

Forma de realización

Individual

Evaluación

0 %

Nombre de la actividad

4.5 Psicología y simbología del color

| | |
|----------------------|---|
| Descripción | Revisa las siguientes presentaciones electrónicas “Psicología y simbología del color” y “Psicología de color” . Posteriormente busca tres ejemplos publicitados que empleen correctamente la psicología del color y que evoquen ya sea elegancia, dinamismo, frescura, pasión, naturaleza y pureza, además, busca igual número de ejemplos en el que por el contrario, no logran transmitir el mensaje ideal al consumidor y compártelos en el foro de discusión “ <i>Psicología del Color</i> ”. |
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 2.5% |

| | |
|------------------------|--|
| Nombre de la actividad | 4.6 Aplicaciones del color |
| Descripción | Luego de haber realizado las actividades anteriores, contesta el cuadro siguiente titulado ¿Qué color utilizarías? y envíalo por el buzón de transferencia. La evaluación de esta actividad se realizará bajo la siguiente “rúbrica” . |
| Forma de realización | Individual |
| Evaluación | 2.5% |

| | |
|------------------------|---|
| Nombre de la actividad | 4.7 Seguimiento de proyecto final |
| Descripción | Con base en el producto, la lluvia de ideas, las imágenes y la tipografía seleccionada, comenten en el foro de discusión grupal “ <i>Seguimiento del proyecto final</i> ” cuáles son los colores que deberán utilizar para lograr comunicar el mensaje en el cartel, mencionen el |

porqué de utilizar dichos colores y que emociones pretenden transmitir. Envíen a través del *buzón de tareas* la conclusión a la que llegaron de manera colaborativa.

Forma de realización

Colaborativa

Evaluación

2.5

NOMBRE DEL FORO DE DEBATE

“Psicología del Color”

INDICACIONES DE LA ACTIVIDAD
EN EL FORO DE DEBATE

De acuerdo a lo que has observado y leído, comparte tres ejemplos publicitados que empleen correctamente la psicología del color y que evoquen ya sea elegancia, dinamismo, frescura, pasión, naturaleza y pureza, además, busca igual número de ejemplos en el que por el contrario, no logran transmitir el mensaje ideal al consumidor y compártelos en el foro de discusión “Psicología del Color” respondiendo a la pregunta ¿Por qué cumplen o incumplen la psicología del color?

NOMBRE DEL FORO DE DEBATE

“Seguimiento del proyecto final”

**INDICACIONES DE LA ACTIVIDAD
EN EL FORO DE DEBATE**

Con base en el tema, la lluvia de ideas, las imágenes y la tipografía seleccionada, discutan en el foro de discusión grupal “Seguimiento del proyecto final” cuáles son los colores que deberán utilizar para lograr comunicar el mensaje en el cartel, mencionen el porqué de utilizar dichos colores y que emociones pretenden transmitir. Envíen a través del buzón de tareas la conclusión a la que llegaron de manera colaborativa.

VIII.4 Formato Secuencia Didáctica Unidad 4

| | |
|---|---|
| NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD | Unidad 5 Implementación de elementos del diseño en ejemplos reales |
| NÚMERO DE SEMANAS | Semana 5 |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | <p>El alumno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Será capaz de comunicar un mensaje a través de un diseño. 2. Seleccionará la tipografía, los colores y la imagen en un proyecto específico. |

| ACTIVIDADES | |
|------------------------|---|
| Nombre de la actividad | 5.1 Proyecto escrito |
| Descripción | <p>Para diseñar un cartel, es necesario partir de un proyecto escrito. Participa con tus compañeros en el Wiki titulado “Proyecto” en el cual trabajarán de manera colaborativa el siguiente documento:</p> <p style="text-align: center;">Nombre de la empresa:</p> <p style="text-align: center;">Producto que se desea promocionar:</p> <p style="text-align: center;">Objetivo:</p> <p style="text-align: center;">Justificación:</p> |

| | |
|---|---|
| Mensaje del cartel: | |
| Al terminar el documento envíenlo a través del <i>buzón de tareas</i> . | |
| Forma de realización | Colaborativa |
| Evaluación | 0% |
| 5.2 Diseño del cartel | |
| Nombre de la actividad | 5.2 Diseño del cartel |
| Descripción | Para comenzar a crear el cartel del producto, es necesario conocer las características técnicas y restricciones que demanda el cliente. Consulta el documento “Especificaciones” y plantea tus propuestas con tus compañeros en el <i>foro de discusión “Seguimiento de proyecto final”</i> . |
| Forma de realización | Colaborativa |
| Evaluación | 0% |
| 5.3 Creación Gráfica | |
| Nombre de la actividad | 5.3 Creación Gráfica |
| Descripción | Las creaciones gráficas parten de un boceto. Tomando en consideración las características técnicas y restricciones del cartel, trabaja en un boceto que respete lo acordado en el equipo, y comiencen a diseñar el cartel. En el <i>foro de discusión “Bocetos”</i> comparte el diseño de cartel y justifícalo. |
| Forma de realización | Individual |

| | |
|------------|----|
| Evaluación | 2% |
|------------|----|

| | |
|---|--|
| NOMBRE DEL FORO DE DEBATE | <i>Seguimiento de proyecto final</i> |
| INDICACIONES DE LA ACTIVIDAD EN EL FORO DE DEBATE | Discute con tus compañeros los colores, la imagen y la tipografía que consideran se deben utilizar para lograr transmitir el mensaje en el receptor acompañado de su respectiva justificación, comenten a sus compañeros sus puntos de vista y finalmente, en el mismo foro, anexen sus conclusiones con el título “Decisión final”. |

| | |
|---|--|
| NOMBRE DEL FORO DE DEBATE | <i>Bocetos</i> |
| INDICACIONES DE LA ACTIVIDAD EN EL FORO DE DEBATE | Comparte en el siguiente foro el boceto que trabajaron junto con su justificación. Comenten a cada uno de sus compañeros sus propuestas. Una vez que ya conocieron cada uno de los bocetos, elijan el mejor, el que consideran responde a lo planteado desde un inicio y anexen en el mismo foro su decisión con el título “Mejor Boceto”. Esperen a que su asesor comente |

acerca de su decisión final.

5.2 Especificaciones

1. Tamaño de cartel doble carta
2. Utilizar Adobe Illustrator
3. Diseño Vertical
4. No plagiar carteles o conceptos de internet u otro medio (originalidad)

Restricciones técnicas

1. Utilizar no más de tres colores
2. Utilizar sólo una imagen
3. Utilizar no más de dos tipos de letra
4. Deben contener los siguientes datos de vía de contacto: nombre de la empresa o institución que vende el proyecto, dirección, teléfono, sitio web.
5. Anexar código QR
6. Logotipo de la empresa que vende el producto

| | |
|---|---|
| NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD | Unidad 5 Implementación de elementos del diseño en ejemplos reales |
| NÚMERO DE SEMANAS | Semana 6 |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | El alumno: 1. Organizará los elementos de diseño en una imagen. |

| ACTIVIDADES | |
|------------------------|---|
| Nombre de la actividad | 5.4 Cartel |
| Descripción | Con base en el boceto elegido, continúen afinando el concepto. Es momento para tomar en consideración lo aprendido en las pasadas unidades. |
| Forma de realización | Colaborativa |
| Evaluación | 2% |
| Nombre de la actividad | 5.5 Cartel |
| Descripción | Luego de un intenso trabajo creativo, envía el cartel final en Adobe Acrobat (.pdf) a través |

del buzón de tareas, acompañado del documento del Proyecto escrito al que le sumarán la justificación de los colores utilizados, la tipografía y el mensaje que pretenden transmitir.

La evaluación de esta actividad se realizará bajo la siguiente [“rúbrica”](#).

Forma de realización

Colaborativa

Evaluación

6%

Nombre de la actividad

5.6 Conclusiones finales

Descripción

Participa en el *foro de discusión “Conclusiones finales”*.

Forma de realización

Individual

Evaluación

-

Nombre de la actividad

5.7 Evaluaciones

Descripción

Para finalizar el curso realiza la autoevaluación así como la evaluación de tus compañer@s.

Forma de realización

Individual

Evaluación

-

NOMBRE DEL FORO DE DEBATE

Conclusiones finales

**INDICACIONES DE LA ACTIVIDAD
EN EL FORO DE DEBATE**

Comparte con tus compañeros las conclusiones a las que has llegado luego de finalizar el Módulo II. Diseño del Diplomado en Comunicación Estratégica. Comenta al menos a dos de tus compañeros.

VIII.5 Formato Secuencia Didáctica Unidad 5

| Actividades: Unidad 1 | Recurso de Internet: Sitio de Recopilación | Nombre archivo del material |
|---|---|------------------------------------|
| 1.2 Presentación del curso | No aplica | No aplica |
| 1.3 Mapa de curso | No aplica | Mapa Conceptual Diseño Gráfico.jpg |
| 1.4 Bienvenida al Curso Diseño Gráfico | No aplica | Diseño Gráfico.wav |
| 1.5 Semiótica | https://www.youtube.com/watch?v=QwXB4w5mZI4 | No aplica |
| 1.7. Idea o Concepto | http://www.cristalab.com/blog/el-concepto-y-el-mensaje-en-el-diseno-grafico-c3551/ y http://es.scribd.com/doc/37205233/Conceptos-de-diseno-grafico | No aplica |
| 1.8 Lluvia de Ideas | No aplica | Lluvia de Ideas.pptx |

| Actividades: Unidad 2 | Recurso de Internet: Sitio de Recopilación | Nombre archivo del material |
|--|---|-----------------------------|
| 2.1 Las imágenes (Video youtube) | https://www.youtube.com/watch?v=6kzTZZMMkyU | No aplica |
| 2.2 Fotografía Publicitaria e Ilustración | http://josedumm.com/fotografia-publicitaria-patagonia/ y http://tutoblog.tutorialesgraficos.com/que-es-ilustracion/#respond | |
| 2.3 Foro de discusión | No aplica | No aplica |
| 2.4 Ejemplos de fotografía publicitaria | No aplica | Ejemplos.pdf |
| 2.5 Ejemplos de ilustración | No aplica | Diferencias.pdf |
| 2.6 Imágenes | No aplica | Fotografía (1).jpg |
| | No aplica | Fotografía (2).jpg |
| | No aplica | Fotografía (3).jpg |
| | No aplica | Fotografía (4).jpg |
| | No aplica | Fotografía (5).jpg |
| | No aplica | Fotografía (6).jpg |
| | No aplica | Fotografía (7).jpg |
| | No aplica | Fotografía (8).jpg |

| | | |
|--|---|---|
| | No aplica | Fotografía (9).jpg |
| | No aplica | Productos.psd |
| Actividades: Unidad 3 | Recurso de Internet: Sitio de Recopilación | Nombre archivo del material |
| 3.1 Historia de la Tipografía (Video) | http://vimeo.com/45171350 | No aplica |
| 3.2 Clasificación tipográfica | http://tiposformales.wordpress.com/2010/09/04/clasificacion-tipografica/ | No aplica |
| 3.4 Tipografía | No aplica | Características Formales de la Letra.pdf Aspectos Ópticos de la Letra.pdf Composición de Objetivos Gráficos.pdf |
| 3.5 ¿Qué tipo de letra consideras mejor? | No aplica | Cuadro de tipografías.doc |
| 3.6 Anatomía de la tipografía | No aplica | Anatomía de la tipografía.jpg |
| 3.7 Ejemplos de Aplicación de tipografías | No aplica | Ejemplos de tipografía.pptx |
| Actividades: Unidad 4 | Recurso de Internet: Sitio de Recopilación | Nombre archivo del material |

| | | |
|---|--|---|
| 4.1 Teoría del Color | http://www.psicologiadelcolor.es/johann-wolfgang-von-goethe-y-la-teoria-del-color/ | No aplica |
| 4.2 Teoría del Color y Colores primarios, secundarios y terciarios | No aplica | Teoría del color.jpg Colores primarios, secundarios y terciarios.png |
| 4.3 Círculo cromático, armonías y contrastes (video) Ejercicio | https://www.youtube.com/watch?v=stdr9DNv7m4 | Ejercicio Círculo Cromático.ai |
| 4.4 Psicología del Color | https://www.youtube.com/watch?v=Plmm83Uor9Q | No aplica |
| 4.5 Psicología y simbología del color | http://www.slideshare.net/dsire/psicologia-y-simbologa-del-color http://www.slideshare.net/bartripo/psicologa-del-color-2579307 | No aplica |
| 4.6 Aplicaciones del color | No aplica | ¿Qué color utilizarías? |
| 5.2 Especificaciones | No aplica | Especificaciones.docs |

VIII. 6 Tabla de Materiales



Rúbricas
Módulo II. Diseño

Rúbrica Actividad 2.4

| | Excelente 5 puntos | Bueno 4 puntos | Regular 2 puntos | Malo 0 Puntos |
|-------------|---|---|--|--|
| Enfoque | Utiliza el enfoque adecuado. | El enfoque puede ser perfectible. | El enfoque se encuentra en un elemento que no es el principal. | La imagen se encuentra desenfocada. |
| Concepto | La fotografía se adecúa a lo que pretende publicitar. | La fotografía es adecuada aunque puede ser mejor. | La fotografía causa confusión en cuanto a lo que se pretende publicitar. | La fotografía no muestra el producto o la idea a publicitar. |
| Composición | Los elementos que aparecen en la | Los elementos que aparecen son los que | Aparecen elementos que no deberían estar | La composición es caótica. |

| | | | | |
|------------|---|---|----------------------------|---------------------------------|
| | fotografía son los que deberían de estar. | deben de estar pero se encuentran desordenados. | en la imagen. | |
| Resolución | La imagen tiene más de 4 megapíxeles. | La imagen tiene menos de 4 megapíxeles. | La imagen es de 3 o menos. | La imagen es demasiado pequeña. |

Rúbrica. Actividad 2.5

| | Excelente 5 puntos | Bueno 4 puntos | Regular 2 puntos | Malo 0 Puntos |
|-------|--|---|--|--|
| Color | Los colores son muy aproximados a la realidad. | Los colores se aproximan a la realidad. | Los colores están alejados de la realidad. | Los colores no tienen nada que ver con la imagen real. |
| Trazo | Los trazos de la imagen son exactos. | Los trazos de la imagen son buenos. | Los trazos de la imagen son deficientes. | La imagen no tiene trazos definidos o no está trazada. |

Rúbrica Actividad 2.6

| | Excelente 5 puntos | Bueno 4 puntos | Regular 2 puntos | Malo 0 Puntos |
|--|-------------------------------|---------------------------|-----------------------------|--------------------------|
| | | | | |

| | | | | |
|-------------|--|---|---|---|
| Concepto | La idea abordada transmite de forma eficaz y única el mensaje. | La idea abordada transmite de forma aceptable el mensaje. | La idea abordada transmite el mensaje de forma deficiente. | El trabajo no transmite ninguna idea. |
| Composición | Los elementos del cartel tienen concordancia y están dispuestos en un orden estético adecuado. | Los elementos del cartel guardan cierta concordancia con algunas observaciones. | Algunos elementos son discordantes con el mensaje que se pretende transmitir. | No existe un orden en los elementos del cartel. |

Rúbrica Actividad 3.5

| | Excelente 5 puntos | Bueno 3 puntos | Malo 0 Puntos |
|------------|---|---|----------------------------------|
| Tipografía | La tipografía utilizada por sus características es la adecuada. | La tipografía utilizada se acerca a lo planteado. | La tipografía no es la adecuada. |

Rúbrica Actividad 4.3

| | Excelente 5 puntos | Bueno 4 puntos | Regular 2 puntos | Malo 0 Puntos |
|-------|---|---|--|-------------------------------------|
| Color | Los colores utilizados son los adecuados al título. | Los colores utilizados se aproximan a lo solicitado en el título. | Los colores están alejados de lo solicitado. | Los colores no tienen nada que ver. |

Rúbrica Actividad 4.6

| | Excelente 5 puntos | Bueno 4 puntos | Regular 2 puntos | Malo 0 Puntos |
|-------|--|---|--|--|
| Color | Los colores son muy aproximados a la realidad. | Los colores se aproximan a la realidad. | Los colores están alejados de la realidad. | Los colores no tienen nada que ver con la imagen real. |

Rúbrica Actividad 5.5

| | Excelente 5 puntos | Bueno 4 puntos | Regular 2 puntos | Malo 0 Puntos |
|--|-------------------------------|---------------------------|-----------------------------|--------------------------|
| | | | | |

| | | | | |
|--------------|--|---|---|---|
| Originalidad | El trabajo comprueba ser una obra inédita. | El trabajo tiene tendencias de una obra previa. | El trabajo utiliza algún elemento de un proyecto existente. | El trabajo es una copia de un proyecto existente. |
| Concepto | La idea abordada transmite de forma eficaz y única el mensaje. | La idea abordada transmite de forma aceptable el mensaje. | La idea abordada transmite el mensaje de forma deficiente. | El trabajo no transmite ninguna idea. |
| Composición | Los elementos del cartel tienen concordancia y están dispuestos en un orden estético adecuado. | Los elementos del cartel guardan cierta concordancia con algunas observaciones. | Algunos elementos son discordantes con el mensaje que se pretende transmitir. | No existe un orden en los elementos del cartel. |
| Color | La combinación de colores utiliza perfectamente la psicología del color para transmitir la idea o emoción. | La combinación de colores es buena pero hay algunos aspectos a mejorar. | La combinación de colores se acerca a las emociones que se desea transmitir. | La combinación de colores no es la adecuada. |

| | | | | |
|------------|--|--|---|---|
| Tipografía | La tipografía seleccionada tiene las características formales necesarias acorde al público meta. | La tipografía seleccionada es adecuada pero hay algunos aspectos que mejorar. | Se usan demasiados estilos tipográficos en el cartel. | La tipografía no es acorde a la idea y mensaje. |
| Ejecución | Se utilizaron las herramientas adecuadas de forma efectiva. | Se utilizaron las herramientas adecuadas de forma efectiva sin embargo existen áreas de oportunidad. | Las herramientas utilizadas fueron manejadas de forma deficiente. | No comprueba el buen uso de las herramientas. |

IX. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN

A pesar de ser un proyecto que tiene un alcance de propuesta de mejora sin su instrumentación, es importante considerar los elementos requeridos para iniciar el Módulo II Diseño. En este sentido a continuación se desglosan los recursos humanos, financieros, informáticos, requeridos así como el Plan de Medios propuesto, que permita ser un instrumento de apoyo una vez que Honorable Consejo Universitario, apruebe la apertura del macroproyecto del Diplomado en Comunicación Estratégica en modalidad virtual.

Dado que cada año las diferentes dependencias universitarias elaboran su Programa Anual Operativo (PAO) con la finalidad de puntualizar los requerimientos presupuestales necesarios para llevar a cabo los proyectos que se pretenden cumplir, es importante que el Sistema de Universidad Virtual integre los recursos económicos necesarios y que aquí se describen. Cabe hacer mención que como parte de la viabilidad de este proyecto, con base en la inscripción del alumnado, se podrían absorber los costos aquí señalados.

Recursos humanos

- Diseñador Web
- Diseñadores gráficos
- Diseñador Instruccional
- Administrador de redes
- Tutores
- Asesores

- Coordinador del diplomado

(Debe contar con un perfil en Tecnología Educativa, Ciencias de la Comunicación, Diseño Gráfico o Mercadotecnia).

Recursos financieros

*Pago de honorarios para personal que fungirá como asesor y tutor del programa educativo, así como para el coordinador del diplomado.

Recursos informáticos

Plataforma *Blackboard*

Banda Ancha

Hardware

Procesador Intel o AMD que soporte Windows XP Service pack2, Windows Vista o Windows 7

Al menos 1GB en memoria RAM o superior

40 GB de espacio libre en disco duro

Tarjeta de audio

Bocinas o audífonos

Conexión a Internet (Banda ancha para programas de estudios que incorporan videos)

Software:

Windows XP Service Pack 2, Windows Vista, Windows 7

Mozilla Firefox 3 o Internet Explorer 8 o superior

Adobe Reader 6 o superior

Java Runtime Environment

Adobe Flash Player 8 o superior

Contratación y/o subcontrataciones de bienes o servicios

Contratación de inserciones y spots en medios de comunicación locales para difundir el Diplomado, con la finalidad de emprender una estrategia mediática de promoción de la nueva oferta educativa.

Presupuesto total

Se considera un pago por módulo de \$6,000 mil pesos por asesor

Se considera un pago por módulo de \$6,000 mil pesos por tutor

*Se considera un pago mensual para el coordinador de diplomado de \$10,000 mil pesos

Total de: \$22,000 mil pesos aproximadamente.

PLAN DE MEDIOS

Fecha: Por definir

Público Meta: Profesionales egresados de las licenciaturas en Ciencias de la Comunicación, Diseño Gráfico y Mercadotecnia de las diferentes Instituciones de Educación Superior.

Objetivo: Difundir a través de los diferentes medios de comunicación interna y externa el Diplomado en Comunicación Estratégica.

Objetivos específicos:

Difundir las características, perfiles de ingreso y periodo de inscripciones del Diplomado en Comunicación Estratégica.

Difundir los beneficios de cursar el Diplomado en Comunicación Estratégica.

Dar a conocer los temas que se abordarán en el Diplomado.

Temporalidad de la campaña:

**Campaña Preventiva*

Se realizará cuatro meses antes de la fecha de inicio del Diplomado con una duración de un mes.

**Campaña de Lanzamiento*

Se realizará tres meses antes de la fecha de inicio del Diplomado con una duración de tres meses.

Descripción de la campaña

**Campaña Preventiva:*

Las acciones realizadas servirán para dar a conocer al público meta que el SUV ofertará en próximas fechas un Diplomado en Comunicación Estratégica. Con ello se busca generar en el target expectativa por conocer cuándo comenzará el Diplomado y cuáles serán los tópicos que éste abordará.

Esta parte de la campaña se realizará a través del micrositio del SUV a partir de un banner o una pantalla con el mensaje: “Muy pronto Diplomado en Comunicación Estratégica... Generando ideas de Impacto” informes al 71-7-20-00 ext.5603. El mismo mensaje e imagen se insertarán en la GaRceta, Órgano Informativo Oficial de la UAEH.

**Campaña de Lanzamiento:*

Con esta parte de la campaña se pretende dar a conocer de manera oportuna, veraz e inmediata al público meta, las ventajas, beneficios y conocimientos que se adquirirán al cursar el Diplomado en Comunicación Estratégica.

En esta fase se comenzará la difusión en medios universitarios y externos del Diplomado y sus contenidos a través de la pauta de spots en Radio Universidad, así como entrevistas en los diferentes espacios en vivo de la radio universitaria. Se considera también la publicación de boletines Informativos, pláticas informativas in situ en las licenciaturas a las que va dirigido el Diplomado, inserciones en la GaRceta, en el micrositio del SUV y en la sección de anuncios de la página web institucional.

En materia de Televisión la producción de cápsulas informativas del Diplomado que serán transmitidas en las televisiones del transporte universitario, GaRzaBus.

Durante esta etapa se colocarán los carteles en las diferentes Instituciones de Educación Superior que ofertan los programas educativos señalados con anterioridad.

Como parte del presupuesto aprobado por la Universidad a través del PAO se considera realizar lo siguiente:

RADIO

Producción, spots y transmisión a nivel interno y externo.

- **Radio Universidad**

- Campaña de difusión previa (spoteo)
- Pauta de promoción del Diplomado: Perfil, beneficios, informes.
- Entrevistas en espacios en vivo con responsables del Diplomado.

*sin costo

PRENSA

- **Boletines**

A través del Departamento de Prensa de la Dirección de Comunicación Social solicitar el apoyo con la elaboración de boletines de prensa, para dar a conocer la oferta del Diplomado, las características del mismo y los beneficios de cursarlo.

Éstos se publicarán a través de la página web institucional y se enviarán a los medios de comunicación a nivel estatal y nacional.

*sin costo

- **Publicidad e inserciones**

Se sugieren realizar 4 inserciones en los siguientes medios de comunicación impresa:

- ❖ El Independiente

¼ Plana

*\$2,001.00 c/u. Costo total: \$8,004.00

- ❖ Sol de Hidalgo

¼ Plana o cintillo

*\$5,408.00 c/u. Costo total: \$ 21,632.00

- ❖ Milenio (Revista Chic)

¼ Plana

*\$ 5,331.36 c/u. Costo total: \$ 21,325.44

❖ Síntesis (Rostros)

¼ Plana

*\$2,900.00 c/u. Costo total: \$11,600.00

• **GaRceta UAEH**

- ❖ Se publicará 1 inserción de una o media página (previa autorización del Consejo Editorial de la publicación) durante los cinco meses de duración de la campaña. Asimismo la publicación de una entrevista que se realice al responsable del diplomado en la que describa a profundidad el programa educativo.

*sin costo

• **Televisión**

- ❖ Producción de cápsulas informativas del Diplomado en la Dirección de Comunicación Social a través de las pantallas ubicadas en los GaRzaBus y en GaRzaCafé.

*sin costo

MEDIOS ELECTRÓNICOS

• **Página Web**

- ❖ Se insertará un banner con la imagen del Diplomado en el micrositio del SUV como parte de la campaña preventiva.
- ❖ Publicación de información general y específica del Diplomado en el micrositio del SUV como parte de la campaña de lanzamiento.
- ❖ Publicación de banner e información del Diplomado en la sección principal en la página institucional.

*sin costo

- **Mailing**

- ❖ Se enviará al alumnado de los diferentes programas educativos a quienes va dirigido el Diplomado los datos generales del mismo.
- ❖ Una vez elaborado el boletín de prensa se enviará vía correo electrónico a la comunidad universitaria y a los medios masivos de comunicación.

*sin costo

- **Medios Impresos**

Carteles tamaño 90x60.

Mil de 7.00c/u. Total: \$7,000.00

- **Redes sociales**

A través de las cuentas de Redes Sociales del SUV y la Dirección de Comunicación Social se proporcionará de manera continua información acerca del Diplomado.

*sin costo

Inversión Total de la Campaña: \$ 69, 561.44

**Nota cabe señalar que este costo puede cambiar.*

X. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Hoy en día, estudiar bajo la modalidad en línea es cada vez más común, el hecho de trasladar el aula a un entorno virtual y compartir conocimientos entre compañeros de clase, asesores, etc. permite vislumbrar la efectividad de los diversos programas virtuales que existen actualmente.

Sin lugar a dudas, en la educación virtual una de las preocupaciones que existe es conocer si en verdad cumplen los estándares de calidad que garanticen el proceso enseñanza – aprendizaje efectivo, como lo menciona Sonia Ma. Santoveña Casal (2004) al mencionar que la “calidad es una inquietud permanente en todos los ámbitos profesionales y personales”.

A raíz de ello, surge la evaluación, una herramienta que permite, por un lado, conocer las deficiencias que el programa educativo tiene, para en su caso, realizar las correcciones pertinentes, o bien, logra recabar las vivencias tanto de catedráticos y alumnado al final del curso, y finalmente observar las debilidades y fortalezas con que cuenta el programa educativo ofertado.

Al respecto María José Rubio (2003) menciona: “La inquietud por evaluar el e-learning está dando lugar a importantes iniciativas y experiencias a nivel mundial encaminadas a establecer estándares que permitan certificar su calidad”.

En el ámbito educativo, entendemos por evaluación a aquella herramienta que permite conocer bajo la aplicación de diversas estrategias resultados que permitirán al docente tomar decisiones sobre la forma en cómo se imparten los conocimientos. En este sentido, el docente tendrá la posibilidad de realizar cambios ya sea durante el transcurso del curso o bien al final, para lograr la calidad educativa, fin que persigue todo programa educativo, docente o institución educativa.

María José Rubio (2003) al hablar de la evaluación para acciones formativas refiere tres modelos de evaluación que Belanger y Jordan (2000) consideran los más importantes: Modelo Sistémico de Vann Slyke (1998); Modelo de los cinco niveles de evaluación de Marshall and Shriver (1999) y Modelo de los cuatro niveles de Kirkpatrick (1994).

En alcance a lo anterior, el mecanismo de evaluación que se contempla para el Módulo II Diseño se basa en el Modelo de Marshall y Shriver a través de sus cinco niveles: Docencia, Materiales del curso, Currículum, Modelos de cursos y Transferencia de Aprendizaje.

Docencia

En este nivel estaríamos evaluando la capacidad que el catedrático tiene de aprovechar el mayor número de medios tecnológicos para lograr la interactividad y comunicación con el alumnado, debemos recordar que al no existir canales de comunicación que garanticen la retroalimentación, prácticamente no se está avalando un aprendizaje significativo, deben existir diversas líneas de comunicación que permitan la interacción entre el alumno- alumno, alumno – asesor, entre las que destaca Gabriela Villar (2007) podría realizarse a través del correo electrónico y/o chat. Asimismo indica ésta autora, que “las principales funciones de la interacción en un ambiente virtual educativo deben favorecer en los estudiantes la construcción individual del conocimiento (...)”.

Asimismo los **Materiales del curso**, al ser un elemento importante que permite a través de diversas actividades orientar al alumnado, logrando que los temas sean de interés y despierten en el alumnado el interés por ir más allá de la información proporcionada. Esta evaluación la realizará el alumnado ya que es quién utiliza y conoce el impacto que tuvo los materiales durante el curso.

Otro elemento para ser evaluado es el **Currículum**, es decir el contenido ya que si este es deficiente, aunque cuente con una gran plataforma, o un diseño de materiales de último nivel, si el contenido no permite un aprendizaje en el alumno, lo demás no sirve.

Módulos del curso, el cual permitirá conocer si el curso se encuentra estructurado correctamente.

Y finalmente y aunque este modelo no lo considera, es importante evaluar la **plataforma educativa**, entorno virtual que coadyuva albergando cada uno de los materiales que convergen en este sistema de enseñanza virtual, y de su accesibilidad, funcionalidad, manejabilidad, eficiencia va a depender el proceso educativo, proceso que también lo lleva a cabo el alumno.

Como se ha comentado, la evaluación se desarrollará al finalizar el curso de manera **Formativa** (autoevaluación y heteroevaluación: lo que permitirá reflexionar sobre cómo se desarrolló el curso a lo largo de la asignatura) y **Sumativa** (participación en foros, actividades individuales, proyecto final).

Para llevar a cabo esta valoración, se anexa a continuación los cuadros:

I. DATOS GENERALES:

NOMBRE DEL RECURSO A EVALUAR: Módulo II. Diseño para el Diplomado en Comunicación Estratégica

Objetivo general

Realizar el Diseño Instruccional del Módulo II Diseño para el Diplomado en Comunicación Estratégica que se pueda ofertar en un futuro en el Sistema de Universidad Virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo bajo la modalidad e-learning atendiendo al alumnado y egresados de las Licenciaturas en Ciencias de la Comunicación, Diseño Gráfico y Mercadotecnia.

Objetivos Específicos

- 1.- Realizar el diseño instruccional del Módulo II Diseño.
- 2.- Diseñar a través de las TIC materiales educativos que permitan un aprendizaje significativo.
- 3.- Seleccionar los contenidos atendiendo los diferentes estilos de aprendizaje para desarrollar competencias específicas.
- 4.- Seleccionar o en su caso crear los materiales didácticos adecuados acordes al Diseño.
- 5.- Crear las guías de estudio de las diferentes unidades.
- 6.- Desarrollar los instrumentos de evaluación del curso.

AUTORES:

Thais C. Flores Peza

TIPO DE RECURSO:

Es el segundo Módulo del Diplomado en Comunicación Estratégica. El módulo denominado Diseño, reúne los elementos más importantes de un diseño: idea o concepto, imagen, tipografía, color y la implementación de elementos del diseño en

ejemplos reales y brinda al alumnado información precisa de éstos elementos y como intervienen en un diseño de un material visual que sea funcional y que responda a un proyecto específico.

DIRECCIÓN URL:

DISPONIBILIDAD:

TEMÁTICA:
Curso

II. ÁREAS, SUB ÁREAS, ESTÁNDARES E INDICADORES:

2.1 Aspectos Funcionales

| RUBRO | Excelente | Muy Bueno | Buena (8) | Regular | Mala (6) | Puntaje | Observaciones |
|-------|-----------|-----------|-----------|---------|----------|---------|---------------|
| | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|------|-----|--|-----|-------|--|--|
| | (10) | (9) | | (7) | | | |
| 1. Eficacia (Puede facilitar el logro de sus objetivos) | | | | | | | |
| 2. Relevancia de los aprendizajes obtenidos | | | | | | | |
| | | | | | Total | | |
| | | | | | : | | |

Descripción de las rúbricas:

1. Se refiere al nivel en que se cumplen los objetivos del recurso.
2. Se obtiene un aprendizaje significativo, mediante la interacción con los elementos multimedia.

2.2 ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS

| RUBRO | Excelente (10) | Muy Bueno (9) | Bueno (8) | Regular (7) | Malo (6) | Puntaje | Observaciones |
|---|-------------------|------------------|--------------|----------------|-------------|---------|---------------|
| 1. Entorno audiovisual (presentación, pantallas, sonido, tipo de letra) | | | | | | | |
| 2. Elementos multimedia (calidad, cantidad) | | | | | | | |
| 3. Calidad y estructuración de los | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|-------|--|--|
| contenidos | | | | | | | |
| 4. Estructura y navegación por las actividades | | | | | | | |
| 5. Hipertextos descriptivos y actualizados | | | | | | | |
| 6. Interacción (Tipo de diálogo, entrada de datos, análisis respuestas) | | | | | | | |
| 7. Ejecución fiable, velocidad de acceso adecuada | | | | | | | |
| 8. Originalidad y uso de tecnología avanzada | | | | | | | |
| | | | | | Total | | |

Descripción de las rúbricas:

1. Presentación del entorno. Su diseño es atractivo, y permite una lectura fácil, cada vínculo mantiene la misma calidad de presentación.
2. Calidad respecto a la utilización de elementos multimedia como audio, imágenes estáticas y en movimientos, gráficos.
3. Muestra el contenido organizado permitiendo un aprendizaje gradual y secuencial. Proceden de diversas fuentes de información. El contenido es preciso y relevante.

4. Presenta una estructura bien organizada.
5. Incluye hipertextos que permiten el fortalecimiento del aprendizaje.
- 6.-La calidad de la interacción está determinada por las destrezas y experiencias que el estudiante tiene con el medio y el grado para el cual el medio ha sido diseñado para soportar la interacción.
- 7.- Es un recurso que mantiene la información segura. Se procesa la información rápidamente.
- 8.- Es innovador.

2.3 ASPECTOS PEDAGÓGICOS

| RUBRO | Excelente (10) | Muy Bueno (9) | Bueno (8) | Regular (7) | Malo (6) | Puntaje | Observaciones |
|---|-------------------|------------------|--------------|----------------|-------------|---------|---------------|
| 1. Especificación de objetivos | | | | | | | |
| 2. Capacidad de motivación (atractivo, interés) | | | | | | | |
| 3. Adecuación al usuario (contenidos, actividades) | | | | | | | |
| 4. Adecuación a los destinatarios de los contenidos, actividades | | | | | | | |
| 5. Recursos para buscar y procesar datos | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|-------|--|--|
| 6. Potencialidad de los recursos didácticos (actividades, organizadores) | | | | | | | |
| 7. Carácter completo (proporciona todo lo necesario para aprender) | | | | | | | |
| 8. Tutorización y evaluación (preguntas y refuerzos) | | | | | | | |
| 9. Enfoque aplicativo/creativo de las actividades | | | | | | | |
| 10. Fomento del autoaprendizaje fomenta iniciativa, toma decisiones | | | | | | | |
| 11. Posibilita el trabajo cooperativo. Da facilidades para este | | | | | | | |
| | | | | | Total | | |
| | | | | | : | | |

Descripción de las rúbricas:

1.-Funcionalidad en los objetivos. Son congruentes con los contenidos y la temática central. Existen de dos tipos:

generales y específicos.

2.-Potencialidad del recurso para ser atractivo y mantener el interés del **alumno** por continuar aplicándolo. Permite al estudiante mantener una actitud positiva ante el uso del programa.

3.-Contiene un enfoque pedagógico adecuado a la población destino. Las actividades están en relación con los contenidos del recurso.

4.-Capacidad de que los contenidos se pueden adecuar. Permite ahorrar tiempo a los usuarios. Se ofrecen diferentes actividades y ejercicios para un mismo contenido.

5.-Contiene buscadores y mapas del sitio.

6.-Se utilizan recursos estéticos y coherentemente diseñados. Incluye variedad de ejemplos para sacar el mayor provecho de su uso y aplicación.

7.-Contiene y cumple con los elementos necesarios e indispensables propicios para el aprendizaje.

8.-Brinda apoyo y asesoría respecto al uso del programa. Flexible, Instrumentos variados, considera la coevaluación y autoevaluación, además de la retroalimentación.

9.-Las actividades se presentan de manera creativa y son prácticas.

10.-Su estructura, objetivos y contenidos permiten que el alumno aprenda de acuerdo al grado en que éste se involucre. Despierta el interés por aprender y a la toma de decisiones.

11.-Contiene actividades que requieren la disponibilidad de trabajar en equipo y de interactuar en grupo.

2.4 RECURSO DIDÁCTICO

| RUBRO | Excelente | Muy Bueno | Bueno (8) | Regular (7) | Malo (6) | Puntaje | Observaciones | |
|-------|-----------|-----------|-----------|-------------|----------|---------|---------------|--|
|-------|-----------|-----------|-----------|-------------|----------|---------|---------------|--|

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|------|-----|--|--|-------|--|--|
| | (10) | (9) | | | | | |
| 1. Introducción | | | | | | | |
| 2. Esquemas, cuadros sinópticos | | | | | | | |
| 3. Mapas conceptuales | | | | | | | |
| 4. Gráficos | | | | | | | |
| 5. Imágenes | | | | | | | |
| 6. Preguntas | | | | | | | |
| 7. Ejercicios de aplicación | | | | | | | |
| 8. Ejemplos | | | | | | | |
| 9. Resúmenes/síntesis | | | | | | | |
| 10. Actividades de autoevaluación | | | | | | | |
| | | | | | Total | | |
| Descripción de las rúbricas: | | | | | | | |

Se omiten porque no es necesario describirlas, puesto que solo se considerará si el recurso las incluye o no.

2.5 ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES

| RUBRO | Excelente (10) | Muy Bueno (9) | Bueno (8) | Regular (7) | Malo (6) | Puntaje | Observaciones |
|---|-------------------|------------------|--------------|----------------|-------------|---------|---------------|
| 1. Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico) | | | | | | | |
| 2. Pensamiento divergente/imaginación | | | | | | | |
| 3. Planificar/organizar/evaluar | | | | | | | |
| 4. Hacer hipótesis/resolver problemas | | | | | | | |
| 5. Exploración / experimentación | | | | | | | |
| 6. Expresión (verbal, escrita, gráfica..)/crear | | | | | | | |
| 7. Reflexión metacognitiva | | | | | | | |
| | | | | | Total | | |

Descripción de las rúbricas:

1. Potencialidad del recurso para fomentar al usuario y conducirlo hacia el análisis deductivo, inductivo y crítico.
2. Conduce a explotar la imaginación y creatividad.
3. Requiere de que el usuario planee, organice y evalúe su propio aprendizaje.
4. Contempla ejercicios y actividades que llevan al cuestionamiento, planteamiento de hipótesis, formulación de preguntas y resolverlas por su propia cuenta.
5. Está acondicionado para que el alumno explore y experimente.
6. Es necesario que el alumno desarrolle habilidades de comunicación en todos sus aspectos (oral, escrita, gráfica).
7. El alumno es capaz de recurrir a la metacognición para reflexionar.

III. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

- a) Foro de dudas.- espacio para expresar dudas o inquietudes en relación al módulo y para encontrar respuestas a ellas por parte del asesor o del tutor, e inclusive de algún otro integrante que pueda apoyar en su solución.
- b) Aplicación de encuestas de satisfacción.- Instrumento que permitirá recabar información respecto a la usabilidad, eficacia y calidad del recurso, desde la perspectiva del usuario o alumno; además de uno complementario con la perspectiva del profesor o instructor.

IV. VALORACIÓN CUALI-CUANTITATIVA- RESUMEN POR RUBROS GENERALIZADOS

| RUBRO | Excelente (10) | Muy Bueno (9) | Bueno (8) | Regular (7) | Malo (6) | Puntaje | Observaciones |
|-------------------------|-------------------|------------------|--------------|----------------|-------------|---------|---------------|
| 1. Aspectos funcionales | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|-------|--|--|
| 2. Aspectos técnicos y estéticos | | | | | | | |
| 3. Aspectos pedagógicos | | | | | | | |
| 4. Recurso didáctico | | | | | | | |
| 5. Esfuerzo cognitivo que exigen sus actividades | | | | | | | |
| | | | | | Total | | |

X.1 Formato de Evaluación

| Nombre del proyecto: | MODULO II. DISEÑO | | | |
|---|---------------------------------|--|----|-----|
| Objeto de la evaluación | | | | |
| <input type="checkbox"/> Software | | <input type="checkbox"/> Medio Instruccional | | |
| <input type="checkbox"/> Objeto de aprendizaje | | <input checked="" type="checkbox"/> Curso | | |
| <input type="checkbox"/> Plan de estudios | | <input type="checkbox"/> Recurso digital | | |
| <input type="checkbox"/> Rediseño | | <input type="checkbox"/> Otro | | |
| Señala si el proyecto elaborado cumple con los indicadores de cada dimensión o aspecto. | | | | |
| Aspecto | Indicador | Si | No | N/A |
| | Existe claridad en el propósito | | | |
| | Hay integración de medios | | | |

| | | | | |
|-------------|--|--|--|--|
| Pedagógico | Se denota una motivación directa para los destinatarios y /o participantes | | | |
| | Se promueve la interacción | | | |
| | El objeto de evaluación propicia una retroalimentación oportuna y orientadora. | | | |
| Contenido | Actualidad | | | |
| | Información relevante y clara | | | |
| Producción | Uso de recursos multimedia | | | |
| | Integración de medios | | | |
| | Calidad en imágenes y texto | | | |
| Tecnológico | Facilidad de uso o implementación | | | |
| | Innovación | | | |

X. 2 Matriz de Autoevaluación de un Proyecto Educativo con la intervención de las TIC.

XII. CONCLUSIONES

En el presente trabajo se analizó la importancia que hoy tienen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo, una de ellas, la de ampliar la cobertura formativa en las Instituciones de Educación Superior. Además se describió la importancia que tiene la actualización continua para el alumnado y egresados dentro de sus áreas educativas.

Si bien es cierto, la educación a distancia o virtual ha abierto nuevas brechas en la Educación Superior y con ello, ha dado apertura a nuevos espacios para que un número importante de personas pueda continuar su formación profesional desde cualquier lugar, sin embargo, sigue existiendo resistencia debido a que se desconoce las bondades de un programa educativo mediado por la Web.

Una de las IES que se ha percatado de los beneficios que tiene el implementar la utilización de las TIC es la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo a través de su Sistema de Universidad Virtual, el cual brinda una oportunidad diferente de continuar la formación académica, rompiendo las barreras del tiempo y el espacio, permitiendo a un mayor número de alumnos de bachillerato y de licenciatura continuar su formación académica.

Por varios años, las licenciaturas en Ciencias de la Comunicación, Diseño Gráfico y Mercadotecnia han padecido una desértica oferta educativa, lo que les ha imposibilitado continuar sus estudios o bien cubrir las necesidades educativas que tienen actualmente.

En este sentido, se llevó a cabo un análisis conjunto para identificar si existía una oferta educativa para este grupo de alumnado, sin embargo, se concluyó que no existe en todo el estado un programa enfocado en estas ramas del conocimiento.

Teniendo la capacidad académica y la infraestructura necesaria, el proyecto desarrollado fue el Diseño Instruccional y Curricular del Módulo II del Diplomado

Comunicación Estratégica que pudiera implementarse en un futuro en la oferta educativa de la SUV, a través del cual se brindará un espacio para la adquisición de conocimientos, garantizando la viabilidad y la pertinencia de este programa educativo.

Las nuevas tecnologías por sí solas no pueden lograr que el alumnado alcance un aprendizaje significativo, más bien aportarán elementos importantes acordes al diseño instruccional, poniendo énfasis en las características del público meta, los resultados que se pretenden en el aprendizaje, la evaluación, la asesoría en línea, entre otros.

Al hablar de Diseño Instruccional se basó en distintos autores que permitieran avalar al alumno la adquisición del conocimiento y habilidades del Diseño enfocado a la Comunicación Estratégica, es decir que el alumnado fuera capaz, luego de cursar el Módulo II, de implementar cada uno de los elementos básicos (idea o concepto, imagen, tipografía, color) en un diseño de cartel que fuera funcional y que respondiera a un proyecto específico.

Hoy, el diseño instruccional y curricular forman parte preponderante para alcanzar el éxito dentro de un programa educativo, aunado a un ambiente de aprendizaje que propicie adecuadamente la comunicación, de ahí la importancia de conocer diversos modelos que aporten elementos para el correcto desarrollo.

Basado en el Diseño Instruccional ADDIE se llevó a cabo el Análisis, Diseño y Desarrollo y se queda pendiente la Implementación y Evaluación ya que dependerá si es aceptado por el Sistema de Universidad Virtual, además faltarán completar los demás módulos que se plantean ofertar en este Diplomado.

No obstante a esto, se insertó un Plan de Medios que reúne las estrategias de comunicación necesarias para la correcta implementación en diferentes medios de comunicación tales como impresos, electrónicos y radiofónicos, así como una

serie de audiovisuales que deberán contemplar el impacto, además de los recursos humanos, financieros e informáticos que se requerirán.

Se creó el diseño de la imagen gráfica que permitirá identificar el Diplomado en Comunicación Estratégica, el cual se podrá utilizar en la plataforma *Blackboard* de la Autónoma de Hidalgo, esta plataforma permite administrar el aprendizaje, el acompañamiento e interacción constante del alumno con su tutor, asesor, así como con sus compañeros de clase, además de organizar el contenido, para que el alumnado acceda de manera rápida a una serie de contenidos que le permitirán al egresado apropiarse del conocimiento y aplicarlo en su vida diaria.

La modalidad en línea hoy permite brindar la posibilidad de una alternativa diferente a la modalidad presencial, en la que, a diferencia de la formación que se recibe en un aula presencial, no se debe perder de vista que el propósito principal es el aprendizaje que adquieran los alumnos quienes son los responsables de su propio conocimiento, claro, con la guía del catedrático.

La construcción del Módulo II implicó una serie de acercamientos a catedráticos, coordinadores, que con su experiencia aportaron a este trabajo elementos que provocarán como se buscó desde un inicio, el aprendizaje significativo.

El cursar la Maestría en Tecnología Educativa en modalidad virtual resultó sin duda una excelente oportunidad para entender desde el papel de docente, la importancia que hoy en día tienen las TIC en la enseñanza, asimismo que, de la correcta aplicación de estas herramientas tecnológicas puedes maximizar el aprendizaje del alumno.

Como Licenciada en Ciencias de la Comunicación, el conocer cada una de las herramientas tecnológicas que se pueden implementar, no solamente en el aula, sino más allá, en nuestro propio campo laboral, me permitió ver los alcances que

éstas pueden tener atrayendo a la nueva sociedad del conocimiento a través de estrategias que permiten alcanzar los objetivos planteados.

Por otra parte, al elegir desarrollar un diseño de curso en línea, fue una excelente oportunidad para transpolar el aprendizaje adquirido durante dos años, que como pudimos apreciar estos diseños son susceptibles a cambios debido a que las necesidades del alumnado varían, una tarea ardua que lleva tiempo, entrega, capacitación diaria y compromiso.

Como alumna de la Maestría y a lo largo de cada unidad, confirmé la importancia del uso de la plataforma *Blackboard*, la cual te permite acceder a un cúmulo de conocimientos a través del aula virtual que día a día permitió capacitarme.

Con el paso de los meses, entiendes el papel tan grande que desempeña el alumno, siendo el principal responsable de su propio conocimiento, y que del constante debate de temas con tus propios compañeros te permite adquirir conocimiento además que fomenta la competencia con cada uno de ellos, haciéndote buscar mayores contenidos que te permitan rebatir aún más la idea planteada en un inicio.

El asesor, que a diferencia de la educación presencial es el único poseedor del conocimiento, en la educación virtual sólo es un guía que acompaña al alumno durante la formación, en tanto, el tutor, persona encargada de llevar un seguimiento preciso del alumno durante su formación profesional.

Finalmente, poder concluir satisfactoriamente tanto la Maestría como el proyecto terminal me permitió ampliar mi visión como egresada respecto a que la clave está en que los alumnos entiendan desde un inicio que el aprendizaje que ellos adquieran únicamente dependerá de cuan más allá quieran llegar de la información, las aulas virtuales son una excelente oportunidad para el catedrático que hoy en día se encuentra en las aulas presenciales incorpore las TIC en su

proceso de enseñanza aprendizaje, y que estoy segura, en un futuro será forzoso el uso de éstas, ya que las generaciones cambian constantemente y sus necesidades son cada vez más grandes.

XIII. REFERENCIAS

Ambientes Virtuales de Aprendizaje (s/n). Pontificia Universidad Javeriana.

Alvarado, Ángel (2003). *Diseño Instruccional para la Producción de Cursos en Línea y e-learning*. Docencia Universitaria, Vol. IV, No. 1. Universidad Central de Venezuela. Recuperado de:

<http://especializacion.una.edu.ve/teoriasaprendizaje/paginas/Lecturas/Unidad%204/Alvarado2003.pdf>

Andrade, E. (s.f.). *Ambientes de Aprendizaje para la Educación en Tecnología*. Recuperado el 23 de septiembre de 2011, de:

http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/disenio_de_prog_de_amb_de_a_pren/Unidad%20II/amb_aprend_para_educ_tecnologica_Andrade.pdf

Andrade, E. (1996). *Ambientes de aprendizaje para la educación en tecnología*. En: Revista de Educación en Tecnología. No. 1. Bogotá.

Anuario Estadístico población escolar en la Educación Superior Posgrado Ciclo Escolar 2013-2014 (en línea). Asociación de Universidades e Instituciones de Educación Superior. Disponible en: <http://www.anuies.mx/iinformacion-y-servicios/informacion-estadistica-de-educacion-superior/anuario-estadistico-de-educacion-superior>

Avilés, M. & Avilés, J. (2002). *Diseño Instruccional para la Educación a Distancia*. Unión de Universidades de América Latina (UDUAL). Número 024, 53-58.

Recuperado en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=37302408>

Barroso, Julio (s.f.). *Evaluación de medios y materiales de enseñanza. Comunicación y Pedagogía, Recursos didácticos*. Recuperado en:

http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/EvaluacionAprendizajeEV/Unidad%203/EvaluacionMediosMateriales_U3_MTE.pdf

Cabero, J. & Duarte A. (2000). *La evaluación de los medios*. Revista de Medios y Educación. ISSN 1133-8482. Recuperado en: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/EvaluacionAprendizajeEV/Unidad%203/EvaluacionMedios_U3_MTE.pdf

Cabero A. J & López M. E. (2009), *Construcción de un instrumento para la evaluación de las estrategias de enseñanza de curso telemáticos de formación universitaria*. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Recuperado 20 Marzo de 2012, en: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/EvaluacionAprendizajeEV/Unidad%202/ConstruccionIntrumEval_U2_MTE.pdf

Carretero, Mario (1997). *Constructivismo y Educación*. Editorial Progreso, S. A. de C. V. Impreso en México. 1ª reimpresión 2005. Recuperado en: http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=l2zg_a-lti4C&oi=fnd&pg=PA4&dq=teor%C3%ADa+constructivista&ots=9nFbbjCvbK&sig=if26c_gtkUxKQKCLoqSV_YOiQM8#v=onepage&q=teor%C3%ADa%20constructivista&f=false

DECRETO por lo que se declara reformado el párrafo primero; el inciso c) de la fracción II y la fracción V del artículo 3º., y la fracción I del artículo 31 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Recuperado en: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/proceso/lxi/204_DOF_09feb12.pdf

Díaz, Frida (2005). *Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado*. Vol. 19-20. No. 49. Recuperado en:

<http://132.248.9.34/hevila/Tecnologiaycomunicacioneducativas/2004-05/vol19-20/no41/1.pdf>

Dorrego, Elena (1994). *Modelo para la Producción y Evaluación Formativa de Medios Instruccionales, aplicado al video y al software*. Revista Informativa Educativa. 2o Congreso Iberoamericano de Informativa en Educación. Recuperado en: http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie94/II_72_84.html

Duarte, Jakeline (2003). *Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual*. Estudios pedagógicos. N.29 Valdivia. Recuperado en: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052003000100007&script=sci_arttext

Encuesta sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en Hogares 2014. Instituto Nacional de Estadística y Geografía. Consultado en: <http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/Boletines/Boletin/Comunicados/Especiales/2014/diciembre/comunica9.pdf>

Enríquez, Larisa (s.f.). *Ambientes de aprendizaje en la educación del futuro*. En *El futuro de la educación a distancia y del e-learning en América Latina*. México: ILCE

Enríquez, L. (2008). *El futuro de la educación a distancia y del elearning en América Latina*. ILCE

Esteban, M. (s.f.). *El diseño de entornos de aprendizaje constructivista*. Recuperado el 23 de septiembre de 2011, de: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/disenio_de_prog_de_amb_de_apren/Unidad%20II/El_diseno_entornos_aprendizaje_construct_Esteban.pdf

Esteban, M. (2002). *El diseño de entornos de aprendizaje constructivista*. Adaptación de D. Jonassen, en C.H.Reigeluth (2000): *El diseño de la instrucción*, Madrid Aula XXI Santillana.

Gagnon, G. & Collay, M. (s.f.). *Constructivist Learning Design*. Recuperado de: <http://prainbow.com/cld/cldp.html>

García, A. (2007). *Tipos de ambientes de la EaD*. Editorial de la BENED. De: http://www.xtec.es/~tperulle/act0696/notesUned/ambientes_edu_distancia.pdf

González, M., Romero, R. y del Río, J. (2012). *Diplomado en ambientes virtuales y objetos de aprendizaje: caso exitoso de b-learning*. Memorias del XVII Congreso Internacional de Informática Educativa, TISE. Disponible en: <http://www.tise.cl/volumen8/TISE2012/53.pdf>

González, M. D., Hipólito, S. M. y Ramírez, M. S. (2009). Análisis del Desarrollo de Competencias a través de la Evaluación formativa en ambientes virtuales de aprendizaje. *Memorias del Congreso Internacional de Educación: Curriculum*. Universidad Autónoma de Tlaxcala. Disponible en: http://www.ruv.itesm.mx/convenio/catedra/recursos/material/ci_21.pdf

Iglesias, M. (2008). *Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en Educación Infantil: dimensiones y variables a considerar*. Revista iberoamericana de educación, N° 47, pp. 49-70.

Jiménez, Edith (s.f). *La participación de académicos en el diseño curricular a nivel licenciatura en la UNAM*. Recuperado en: <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v09/ponencias/at02/PRE1178937880.pdf>

Jurado, José L.; Aguilera, Primitivo; Calvo Luis J.; Franco, Mónica M.; Vergara, Diego. (2006). *Ambientes de aprendizaje: un recurso metodológico para el área de Educación Física*. Revista Digital "Práctica Docente". Recuperado en: http://www.cepgranada.org/~jmedina/articulos/n3_06/n3_06_49.pdf

López, María Cristina (2010). *Uso de las Tic en la Educación Superior en México. Un estudio de caso*. Recuperado en: www.colab.udgvirtual.udg.mx

Marqués, Pere (1998). *Programas didácticos: diseño y evaluación*. Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya. Recuperado en: <http://www.xtec.cat/~pmarques/edusoft.htm>

Marqués, Pere (2004). *Plantilla para la Catalogación y Evaluación Multimedia*. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación. Recuperado en: <http://peremarques.pangea.org/evalua.htm>

Mergel, Brenda (1998). *Diseño Instruccional y Teoría del Aprendizaje*. Universidad de Saskatchewan, Canadá. Recuperado en: http://144.202.254.202/dts_cursos_md/ME/DE/DES02/ActDes/DES02LectComl_DisenoTeorias.pdf

Modelo Educativo de la UAEH (s.f.). Recuperado en: http://www.uaeh.edu.mx/docencia/docs/modelo_educativo_UAEH.pdf

Molina A. Margarita & Molina A. Jorge (2002). *Diseño Instruccional para la educación a Distancia*. Número 24, pp. 53-58. Unión de Universidades de América Latina (UDUAL). Recuperado en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=37302408>

Moreno, M. (1998). *Desarrollo de ambientes de aprendizaje en educación a distancia*. Coordinación de Educación Continua, Abierta y a Distancia. Universidad de Guadalajara, pp.56-59.

Muñoz, Pablo & González, Mercedes (2009). *El diseño de materiales de aprendizaje multimedia y las nuevas competencias del docente en contextos teleformativos*. Recuperado en:

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=oegsuFHM5tMC&oi=fnd&pg=PA9&dq=dise%C3%B1o+instruccional+addie&ots=om4EltHAv&sig=X2pYLIwuqzQhnlc_nJpskbw-LqA#v=onepage&q=dise%C3%B1o%20instruccional%20addie&f=false

Ortega, José (2005). *La educación a lo largo de la vida: La educación social, la educación escolar, La educación continua... todas son educaciones formales*. Revista de Educación, núm. 338 pp. 167-175. Recuperado en: http://www.revistaeducacion.mec.es/re338/re338_11.pdf

Santoveña, Sonia (2004). *Criterios de calidad para la evaluación de los Cursos Virtuales. Publicación en línea*. Año II, Número 4. Enero 2004. Recuperado en: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/EvaluacionAprendizajeEV/Unidad%202/CriteriosCalidadEvalCV_U2_MTE.pdf

Villar, Gabriela (2007). *La evaluación de un curso virtual. Propuesta de un modelo*. Recuperado en: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/EvaluacionAprendizajeEV/Unidad%202/EvaluacionCursoVirtual_U2_MTE.pdf

Poleo, Gustavo (2003). *Diseño Instruccional para Ambientes de Aprendizaje Basados en la Web*. Docencia Universitaria, Vol. 1, No. IV. Universidad Central de Venezuela. Recuperado en: <http://especializacion.una.edu.ve/teoriasaprendizaje/paginas/Lecturas/Unidad%204/Poleo2003.pdf>

Ponce, Humberto (2007). *La Matriz FODA: Alternativa de diagnóstico y determinación de estrategias de intervención en diversas organizaciones*. Enseñanza e Investigación en Psicología. Vol. 12, Núm. 1:113-130. Recuperado en: http://cneip.org/documentos/revista/CNEIP_12-1/Ponce_Talancon.pdf

Romero, H. (1997). *Espacio Educativo, Calidad de la Educación y Acreditación*. Bogotá.

Rubio, M. J. (2007). *Enfoques y Modelos de Evaluación del E-learning*. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa, V. 9, n. 2 Recuperado en: http://www.uv.es/RELIEVE/v9n2/RELIEVEv9n2_1.htm

Scheinsohn, Daniel (2009). *Comunicación Estratégica*. Argentina. Editorial Garnita. Recuperado en: http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5RWTH9yGE2sC&oi=fnd&pg=PA4&dq=COMUNICACION+ESTRATEGICA&ots=me0eRM_CgH&sig=GIQ3C-1niMPILRYOwXa_F_U2VJo#v=onepage&q=COMUNICACION%20ESTRATEGICA&f=false

Secretaría de Educación Pública de Hidalgo (s.f.). *Oferta Educativa Instituciones Particulares*. Disponible en: <http://www.hgo.sep.gob.mx/content/acerca/superior/dges/ofertainstitucionesprivadas.html>

Subsecretaría de Educación Pública de Hidalgo (s.f.). *Universidades Públicas estatales*. Disponible en: <http://www.ses.sep.gob.mx/instituciones-educacion-superior/universidades-publicas-estatales>

Turrent, A. (s.f). *El diseño instruccional y su importancia en la elaboración de materiales de apoyo didáctico*. Recuperado el 28 de septiembre de 2011, de:

[http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/disenio_de_prog_de_amb_de_apren/Unidad%20II/El diseño instrucc importanc elab mat apoyo didact Turrent .pdf](http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/disenio_de_prog_de_amb_de_apren/Unidad%20II/El_diseño_instrucc_importanc_elab_mat_apoyo_didact_Turrent.pdf)

Turrent, A. (2004). *El diseño instruccional y su importancia en la elaboración de materiales de apoyo didáctico*. Centro de Educación a Distancia. Universidad La Salle México, D.F.

Tünnermann Bernheim, Carlos (2010). “*La educación permanente y su impacto en la educación superior*”, en *Revista Iberoamericana de Educación Superior (RIES)*, México, IISUE-UNAM/Universia, vol. 1, núm.1, pp. 120-133. Recuperado en: http://ries.universia.net/index.php/ries/article/view/25/educacion_permanente.

Unidad I. Planteamiento del Problema. Recuperado en: http://erojas.webcindario.com/download/UNIDAD1_PLANTEAMIENTO%20DEL%20PROBLEMA.pdf

Sánchez, Jaime. *Nuevas ideas en informática Educativa. Memorias XVII Congreso Internacional de Informática Educativa, TISE Santiago de Chile*. Volumen 8. Edición Digital 2012. Recuperado en: <http://www.tise.cl/2015/img/TISE2012.pdf>