



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL



DTGA

DIRECCIÓN
TÉCNICA DE GESTIÓN
ACADÉMICA



UNIDAD CURRICULAR GESTIÓN DE CONTENIDOS EN PLATAFORMAS

CARRERA: TECNICATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL MÓDULO 1

Modalidad: Presencial

Carga horaria semanal: 3 horas

Créditos educativos: 5



Departamento de Diseño y Desarrollo Curricular
Programa de Educación Terciaria



1. Propósito de la Unidad Curricular

La Unidad Curricular "Creación y Gestión de Plataformas de Contenidos Dinámicos" está diseñada para que los estudiantes de Publicidad, Periodismo y Relaciones Públicas desarrollen habilidades esenciales en la creación y gestión de plataformas de contenidos multimedia. En un entorno digital en constante evolución, es fundamental que los futuros comunicadores sean capaces de construir, gestionar y optimizar plataformas interactivas, preparándose para los desafíos que presentan los medios digitales actuales.

2. Resultados de Aprendizaje

1. Diseña plataformas de contenidos dinámicos utilizando herramientas digitales para integrar contenidos multimedia e interactivos, con el fin de mejorar la experiencia del usuario en entornos empresariales, institucionales o publicitarios.
2. Elabora contenidos interactivos mediante la integración de multimedia (imágenes, videos, y animaciones) y la creación de infografías y material visual, para diseñar presentaciones interactivas que optimicen la comunicación visual en plataformas digitales en contextos empresariales o publicitarios.

3. Saberes Estructurantes

- 1. PLATAFORMAS DE CONTENIDOS DINÁMICOS**
- 2. CONTENIDOS INTERACTIVOS PARA PLATAFORMAS DIGITALES**

4. Desglose Analítico de los saberes estructurantes

1. Plataformas de contenidos dinámicos.

- 1.1 Fundamentos de creación de sitios web.
- 1.2 Configuración básica.
- 1.3 Personalización de plantillas y temas.
- 1.4 Módulos y complementos esenciales.
- 1.5 Instalación y personalización de sitios web.
- 1.6 Sitios web exitosos construidos en diversas plataformas.

2. Contenidos interactivos en plataformas digitales

- 2.1 Integración de multimedia: imágenes, videos, y animaciones.
- 2.2 Infografías y material visual.
- 2.3 El diseño de presentaciones interactivas.
- 2.4 La práctica en la creación de contenidos visuales para plataformas digitales.

5. Orientaciones pedagógicas

Para esta Unidad Curricular, se sugiere el trabajo en las siguientes metodologías:

Evaluación y Retroalimentación Continua: La evaluación será formativa, basada en la retroalimentación continua del progreso del proyecto, con revisiones periódicas y ajustes en función del rendimiento.

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): Los estudiantes desarrollarán un proyecto continuo en el que construirán y gestionarán su propia plataforma web, integrando contenidos interactivos y multimedia.

Talleres Prácticos: Se llevarán a cabo talleres específicos donde los estudiantes desarrollarán habilidades prácticas de configuración, personalización y creación de contenidos interactivos.

Trabajo en Equipo: Se fomentará la colaboración en equipos para el desarrollo de proyectos conjuntos, asignando diferentes roles en la creación, gestión y evaluación de las plataformas.

Portafolio de trabajo: los estudiantes documentarán el proceso completo de creación y gestión de una plataforma de contenidos dinámicos, desde la **investigación y análisis de plataformas existentes** hasta la **propuesta, diseño y gestión de su propia plataforma**, integrando tanto los aspectos técnicos como estratégicos. Este enfoque fomenta la **reflexión crítica** y el desarrollo de competencias a lo largo del curso, mientras los estudiantes aplican sus conocimientos en un contexto práctico y orientado a resultados reales.

La evaluación se centrará en la creación de un portafolio de trabajos, el desarrollo de un proyecto final de una plataforma digital, y la participación activa en los talleres y actividades

de clase. Se emplearán rúbricas para la evaluación de las competencias técnicas y creativas desarrolladas.

Las rúbricas son utilizadas como una herramienta fundamental para la evaluación y autoevaluación de los estudiantes. Estas rúbricas sirven como un acuerdo claro entre estudiantes y docentes, estableciendo expectativas precisas sobre el desempeño requerido. Esto asegura transparencia y permite a los estudiantes orientar su trabajo hacia los estándares esperados desde el inicio. Además, las rúbricas facilitan la reflexión metacognitiva, permitiendo a los estudiantes evaluar su propio progreso y reconocer áreas de mejora.

A modo de ejemplo y orientación:

Criterio	Sí (10-12)	Sí, pero... (8-9)	No, pero... (6-7)	A Revisión (5 o menos)
Configuración de la Plataforma	Configuración y personalización impecable.	Buena configuración con leves fallas.	Configuración básica con limitaciones.	Configuración deficiente; necesita mejorar.
Creación de Contenidos Interactivos	Uso creativo e interactivo de herramientas de contenido dinámico.	Uso adecuado con áreas de mejora en interactividad.	Uso básico pero funcional de herramientas.	Uso limitado o no funcional de herramientas de contenido.
Integración de Contenidos	Excelente integración de multimedia y contenidos.	Buena integración con algunos problemas menores.	Integración limitada pero aceptable.	No integra contenidos de manera efectiva.
Trabajo en Equipo	Colaboración y comunicación efectiva.	Buena colaboración con algunas dificultades.	Participación limitada pero con esfuerzo.	No colabora de manera efectiva.

Reflexión Metacognitiva	Reflexión profunda sobre el proceso de aprendizaje.	Reflexión adecuada pero con poca profundidad.	Reflexión limitada; identificación superficial de aprendizajes.	No demuestra reflexión crítica ni aprendizaje.
--------------------------------	---	---	---	--

El portafolio incluirá todas las actividades y proyectos desarrollados durante el curso. La evaluación final combinará la rúbrica con el análisis del portafolio, garantizando una valoración integral del aprendizaje y el desarrollo de competencias.

6. Bibliografía

PROGRAMACION WEB Full Stack 22 - Web apps y plataformas amigables: Desarrollo frontend y backend - Curso visual y práctico. (2018). (n.p.): RedUsers.

PHP 7 - Sitios Dinámicos: Aprenda a programar sin conocimientos previos. (2019). (n.p.): RedUsers.

Morales, M. S., Morales Msm, M. S. (2012). Manual de Desarrollo Web basado en ejercicios y supuestos Prácticos: Ichtón Software S. L. Reino Unido: Lulu.com.

MF0943_3 - Proyectos Audiovisuales Multimedia Interactivos. (2015). España: Editorial Elearning, S.L.

UF2215 - Herramientas de los sistemas gestores de bases de datos. Pasarelas y medios de conexión. (2018). (n.p.): Editorial Elearning, S.L.

PHP y MySQL desde Cero: Tu Guía Completa para Crear Sitios Web Dinámicos y Profesionales. (n.d.). (n.p.): convert777.com.