



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
TÉCNICO PROFESIONAL



DTGA

DIRECCIÓN  
TÉCNICA DE GESTIÓN  
ACADÉMICA



# UNIDAD CURRICULAR TALLER DE MEDIOS CONVERGENTES

CARRERA: TECNICATURA EN  
COMUNICACIÓN SOCIAL  
OPCIÓN: COMUNICACIÓN PUBLICITARIA

## MÓDULO 3

Modalidad: Presencial

Carga horaria semanal: 5 horas

Créditos educativos: 8



Departamento de Diseño y Desarrollo Curricular  
Programa de Educación Terciaria

## **1. Propósito de la Unidad Curricular**

La unidad curricular Taller de Medios Integrados (Podcast y Streaming) tiene como propósito que los estudiantes desarrollen competencias en la creación de contenidos para plataformas digitales, específicamente en la producción de podcasts y transmisiones en vivo. Se valorará cómo algunas técnicas y principios de la radio y la televisión, si bien son fundamentales, se transforman y adaptan a los medios actuales. Esta unidad fomenta la integración de conocimientos tradicionales en nuevas plataformas, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un entorno mediático en constante evolución.

## **2. Resultados de aprendizaje**

1. Desarrolla guiones para podcasts y transmisiones en vivo, aplicando principios de estructura narrativa y adaptaciones modernas, para generar contenidos efectivos y coherentes en plataformas digitales.
2. Utiliza técnicas de producción y edición de audio y video, con base en estándares profesionales, para producir contenidos multimedia de calidad adaptados a nuevas plataformas.
3. Integra multimedia y elementos interactivos en las producciones, empleando herramientas digitales actuales, para el desarrollo de mejoras en la experiencia del usuario y fomentar la participación.
4. Desarrolla estrategias de marketing digital, utilizando SEO y redes sociales, para maximizar el alcance y la visibilidad de los contenidos creados.
5. Aplica principios éticos y legales en la creación de contenido digital, respetando las normativas actuales, para garantizar un trabajo profesional y responsable.

## **3. Saberes estructurantes**

- 1. GUIONES PARA PODCASTS Y TRANSMISIONES EN VIVO**
- 2. TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DE AUDIO Y VIDEO**
- 3. MULTIMEDIA Y ELEMENTOS INTERACTIVOS**
- 4. ESTRATEGIAS DE MARKETING DIGITAL**
- 5. PRINCIPIOS ÉTICOS Y LEGALES**

## **4. Desglose analítico de los saberes estructurantes**

### **1. Guiones para podcasts y transmisiones en vivo**

- 1.1 Técnicas narrativas básicas para estructurar guiones en medios digitales
- 1.2 La adaptación de guiones a diferentes formatos y audiencias digitales
- 1.3 Software especializado para la escritura de guiones
- 1.4 Estrategias para estructurar episodios o transmisiones de forma coherente

### **2. Técnicas de producción y edición de audio y video**

- 2.1 Equipos y software de grabación y edición de audio y video
- 2.2 Técnicas para sincronizar audio y video de manera efectiva
- 2.3 Optimización de la calidad de producción con herramientas avanzadas
- 2.4 Audio, video y efectos visuales en producciones multimedia

### **3. Multimedia y elementos interactivos**

- 3.1 Elementos interactivos como encuestas y chats en vivo
- 3.2 Técnicas para mantener la participación activa de la audiencia
- 3.3 Estrategias de engagement para aumentar la interacción de la audiencia en tiempo real

### **4. Estrategias de marketing digital**

- 4.1 Estrategias de marketing digital para promocionar podcasts y transmisiones
- 4.2 Técnicas de optimización SEO para aumentar la visibilidad de los contenidos
- 4.3 Herramientas avanzadas de análisis de rendimiento de contenidos en redes sociales

### **5. Principios éticos y legales**

- 5.1 Normativas sobre derechos de autor y uso de contenido de terceros
- 5.2 Principios éticos en la producción y distribución de contenido digital
- 5.3 Casos relacionados con la violación de derechos de autor en medios digitales

## 5. Orientaciones pedagógicas

Se empleará el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**, donde los estudiantes producirán podcasts y transmisiones en vivo desde la escritura de guiones hasta la postproducción, aplicando técnicas de guionización, edición y marketing digital. Los talleres prácticos permitirán la experimentación con herramientas actuales, mientras que la evaluación será continua, enfocada en la calidad y coherencia del contenido producido.

La evaluación estará centrada en proyectos prácticos, con **rúbricas claras** que valoren la estructura del guion, la calidad de la producción audiovisual y la integración de estrategias de marketing digital. Las rúbricas serán compartidas al inicio de cada unidad para garantizar transparencia en el proceso de evaluación.

A modo de ejemplo, se sugiere:

<b>Criterio</b>	<b>Sí (10-12)</b>	<b>Sí, pero... (8-9)</b>	<b>No, pero... (6-7)</b>	<b>A revisión (5 o menos)</b>
<b>Escritura de Guiones</b>	Guion claro y bien estructurado para medios digitales	Guion adecuado con algunas áreas de mejora	Guion con problemas de coherencia o claridad	Guion sin estructura clara o poco adaptado al formato
<b>Estructura Narrativa</b>	Estructura sólida que mantiene la atención del público	Estructura adecuada con transiciones que pueden mejorarse	Estructura narrativa débil o con fallas de coherencia	No presenta una estructura narrativa clara
<b>Calidad Técnica</b>	Guion técnicamente preciso, integrando	Guion adecuado técnicamente, pero con	Deficiencias técnicas que afectan la claridad del guion	No se aplicaron correctamente las herramientas técnicas

	audio y video	mejoras necesarias		
<b>Creatividad y Adaptabilidad</b>	Propuesta creativa que utiliza de manera efectiva las herramientas disponibles	Propuesta adecuada con mejoras posibles en creatividad	Poca creatividad o aprovechamiento de herramientas limitadas	No demuestra creatividad o adaptación a las necesidades del medio

## 6. Bibliografía

- Boczowski, P. J. (2006). Digitalizar Las Noticias. Argentina: Manantial.
- Cruz, C.X. La economía creadora: Cómo construir una audiencia y monetizar sus habilidades, pasiones y pasatiempos de la creación de contenido. (n.d.).
- del Arbol, L. A., Nielsen, M. F. (2022). 360: Diseño y Realización de Video Inmersivo. Argentina: Nobuko/Diseño editorial.
- Guerrero Vaquerizo, I. (2017). Sistemas de producción audiovisual. España: Ediciones Paraninfo, S.A.
- Moreno Company, R. M. (2024). Curso de Marketing Digital. Cómo elaborar y ejecutar un plan de marketing digital. España: RA-MA S.A. Editorial y Publicaciones.
- Riaño, F. (2021). Todo sobre Pódcast. [TodoSobrePodcast.com](http://TodoSobrePodcast.com).
- UF1248 - Generación de elementos interactivos en proyectos audiovisuales multimedia. (2015). España: Editorial Elearning, S.L.
- Shum Xie, Y. M. (2020). Marketing digital, Herramientas, Técnicas y Estrategias 2ª Edición. España: Ra-Ma S.A. Editorial y Publicaciones.
- Vincent, B (2023). El Arte de la Creación de Contenido: Consejos y Trucos para YouTube. (2023). (n.p.): RWG Publishing.