

PROGRAMA DE ASIGNATURA
LABORATORIO DE INNOVACIÓN EN COMUNICACIONES I

A. Antecedentes Generales

| | | | | | | | |
|---------------------------------|-------------------------------|----|------------------|---|-----------|---|--|
| 1. Unidad académica | Facultad de Comunicaciones | | | | | | |
| 2. Carrera | Periodismo y Comunicación | | | | | | |
| 3. Código del ramo | PLC322 | | | | | | |
| 4. Ubicación en la malla | Tercer Año / Segundo Semestre | | | | | | |
| 5. Créditos | 8 | | | | | | |
| 6. Tipo de asignatura | Obligatorio | x | Electivo | | Optativo | | |
| 7. Duración | Bimestral | | Semestral | x | Anual | | |
| 8. Módulos semanales | Clases Teóricas | 1 | Clases Prácticas | 1 | Ayudantía | 1 | |
| 9. Horas académicas | Clases | 68 | Ayudantía | | 34 | | |
| 10. Pre-requisito | No tiene | | | | | | |

B. Aporte al Perfil de Egreso

El curso está orientado a que el alumno aplique de manera integral y estratégica las herramientas y conocimientos disponibles para generar y publicar contenidos periodísticos y de comunicaciones en el ecosistema digital.

La asignatura se plantea como un laboratorio de trabajo colaborativo y de taller, con metodologías innovadoras y softwares que favorecen el aprendizaje de redacción para la web, recursos de diseño, conceptos gráficos, audio y video y otras tecnologías, como aplicación de IA. De esta forma, permite desarrollar un producto final multimedial que estimula el emprendimiento de nuevas iniciativas en este campo.

Laboratorio de Innovación en Comunicaciones pertenece al segundo ciclo de estudio, denominado Licenciatura y corresponde a la línea de Tecnología e innovación. Se relaciona con las asignaturas previas de la línea de destrezas profesionales: Taller de Lenguaje Audiovisual y Fotoperiodismo. Además, es requisito para el curso Laboratorio Multimedia II.

Esta asignatura contribuye a la formación de las siguientes Competencias Genéricas de la Universidad del Desarrollo: Visión Global, así como Emprendimiento y Liderazgo y al desarrollo de tres Competencias Específicas de la carrera de Periodismo: Creatividad, Búsqueda, selección e integración de información y Elaboración de productos periodísticos para diversos formatos y plataformas.

Como se trata del ciclo de Licenciatura, el trabajo académico se orienta al nivel medio de formación, lo que es coherente con el perfil de egreso y se evidencia en los resultados de aprendizaje. Los conocimientos del curso contribuyen al logro del perfil UDD, al ser un curso que estimula la innovación y el emprendimiento de nuevas iniciativas de contenidos multimediales y de la comunicación.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la Asignatura

| COMPETENCIAS GENÉRICAS | RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES |
|---|--|
| Visión Global | <p>Conoce las características, recursos y formatos de producción de contenidos multimediales, así como su aplicación en las distintas plataformas.</p> <p>Genera propuestas eficaces, buscando alternativas frente a la complejidad de la información para abordar eficientemente a las audiencias.</p> <p>Construye páginas web con contenido multimedia, utilizando programas y softwares de vanguardia.</p> <p>Utiliza las herramientas apropiadas para generar contenidos atractivos para las audiencias.</p> <p>Diseña y produce productos multimediales novedosos e innovadores.</p> <p>Aplica conceptos de diagramación, usabilidad, arquitectura de la información y publicación en el ecosistema digital.</p> |
| Emprendimiento y Liderazgo | |
| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS | |
| Elaboración de productos periodísticos para diversos formatos y plataformas | |
| Creatividad | |
| Búsqueda, selección e integración de información | |

D. Unidades de Contenido y Resultados de Aprendizaje

| Unidades de Contenidos | Competencia | Resultados de Aprendizaje |
|---|--|--|
| 1. Introducción al periodismo digital. <ul style="list-style-type: none"> De la web 1.0 a la 4.0, casos de éxito e innovación. Ecosistemas digitales: Estructuras de redacción, formatos y tipos de medios, sitios web, comunidades y RRSS. Ética digital: Posverdad, fake news, clickbait, algoritmos, Inteligencia Artificial (IA). Derecho de autor: Copyright, cultura libre, creative commons. | <i>Búsqueda, selección e integración de información</i> <i>Visión Global</i> <i>Emprendimiento y Liderazgo</i> | <p>Relaciona el mundo digital y su colaboración en la divulgación de contenidos informativos como valor para la sociedad.</p> <p>Elabora trabajos investigativos grupales en los formatos que exigen las nuevas tecnologías usando metodologías colaborativas.</p> <p>Analiza y decide en relación a los dilemas éticos que plantean las nuevas tecnologías.</p> |
| 2. Proyecto Periodístico. <ul style="list-style-type: none"> Arquitectura de la Información. | <i>Elaboración de productos periodísticos</i> | <p>Aplica conceptos y recursos audiovisuales en la presentación de productos periodísticos.</p> |



| | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX). • Imagen: <ul style="list-style-type: none"> - Color - Composición - Tipografía - Fotografía • Herramientas de composición gráfica: Photoshop. Espacio de trabajo, capas, edición de textos, elaboración de imágenes y almacenamiento. • Conceptos de dominio, servidor, desarrollo, HTML. | <p><i>para diversos formatos y plataformas</i></p> <p><i>Creatividad</i></p> | <p>Utiliza elementos gráficos sobre el contenido textual de la información.</p> <p>Produce contenido visual periodístico utilizando software Photoshop.</p> <p>Crea imágenes como cabeceras, indicadores de sección y botones</p> <p>Aborda un proyecto periodístico en equipo orientado al usuario.</p> |
| <p>3. Redacción digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización y estructura de un equipo multiplataforma. • Elaboración de contenido en tiempo real. • Soportes de la comunicación multimedia: Texto, imagen, audio, video y nuevas tecnologías. • Administradores de contenido (CMS) • Wordpress: Configuración, entradas, páginas, menús, plugins, widget. • Redacción para web • SEO: Escribir pensando en los navegadores. • Uso e implementación de herramientas digitales para el desarrollo y distribución de contenidos: <ul style="list-style-type: none"> - Inteligencia Artificial. - Gráficos. - Mapas. - Líneas de tiempo. - Infografías. - Newsletters. - Mensajería y bots. - Podcasts. | <p><i>Elaboración de productos periodísticos para diversos formatos y plataformas</i></p> <p><i>Búsqueda, selección e integración de información</i></p> | <p>Produce contenido visual periodístico en un formato adecuado a multimedia.</p> <p>Reflexiona en relación a los contenidos y formatos que requiere la información para ser comunicada a las audiencias.</p> <p>Elabora páginas web novedosas y atractivas con contenido multimedia.</p> |

E. Estrategias de Enseñanza

Clases teórico-prácticas con metodologías innovadoras que estimulan el trabajo colaborativo. A través de éstas, los estudiantes podrán ir aplicando los contenidos trabajados para generar prototipos y una propuesta concreta al final del curso. Se aplicarán guías de trabajo, presentaciones, revisión de diversos productos y softwares. También se realizará un análisis y revisión de material audiovisual, presentaciones individuales y/o grupales sobre materias asignadas, entrega de informes de avance de diseños de distintos productos para plataformas digitales, entre otros.

F. Estrategias de Evaluación

Se considerarán las siguientes evaluaciones:

- Certámenes: hitos de avance del desarrollo del proyecto.
- Control de bibliografía.
- Ejercicios individuales de contenidos prácticos.
- Presentaciones orales.
- Entrega de proyecto final.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Camus, J. C. *Tienes 5 segundos*. Manual para escribir en sitios webs. <http://tienes5segundos.cl/pdfs/libro-tienes5segundos-final.pdf>
- Fundación Gabo. (2021). *Innovación y Periodismo Local en América Latina*.
- Nafría, I. (2017). *La reinención de The New York Times*. <http://www.ismaelnafria.com/nytimes/>
- Newman, N. (2023). *Journalism, Media, and Technology Trends and Predictions 2023*.

Bibliografía Complementaria:

- Camus, J.C. (2018). *100 elementos que debe tener un sitio web*. Santiago, Chile: Autoedición.
- Díaz, J. & Salaverría, R. (2003). *Manual de redacción ciberperiodística*. España: Editorial Ariel.
- Krug, S. & Díaz, J.M. (2006). *No me hagas pensar: una aproximación a la usabilidad en la web*. Madrid: Prentice-Hall
- Mancini, P. (2012). *Hackear al periodismo*. Buenos Aires: La Crujía.
- Nielsen, J. en <https://www.nngroup.com/articles/author/jakob-nielsen/>
- Salazar, D. (2018). *No hemos entendido nada: Qué ocurre cuando dejamos el futuro de la prensa a merced de un algoritmo*.
- Veloso, C. (2001). *Producción y edición de contenidos on line*. Buenos Aires: Pearson Education.