

## Manual de Laboratorio “Producción Multimedia y Diagramación Digital”



Elaborado por: Licda. Veraliz Cruz Martínez

**PRIMER SEMESTRE 2024**

## **Introducción**

El presente manual para Laboratorios de Arte tiene por objeto ser una guía metodológica para la realización de las prácticas que permitan al estudiante, ganar experiencia real de los aspectos teóricos de los cursos.

El curso de Producción Multimedia y Diagramación Digital está enfocado para poner en práctica acciones comunicacionales de forma individual y grupal para el desarrollo de actividades. Siendo imprescindible la asertividad, una correcta producción y recepción de la comunicación y el trabajo en equipo.

La práctica contempla cuatro unidades interrelacionadas entre sí, que parten de la fundamentación teórica de la digitalización de la sociedad, el internet y la comunicación. En ese sentido, el curso hace hincapié en el conocimiento y aprendizaje de creación de productos periodísticos multimedia a través del uso de herramientas tecnológicas de fácil acceso para los estudiantes que les permita realizar producciones digitales.

Se busca que los estudiantes adquieran el conocimiento técnico necesario para concebir, diseñar, diagramar y editar periódicos en formatos estándar, tabloide y medio tabloide, así como revistas en formato convencional y digital.

## **Objetivos**

Introducir a las y los estudiantes en las nuevas narrativas surgidas a partir de las tecnologías de la información y la comunicación.

## **Campo de aplicación**

El presente manual está orientado hacia estudiantes que cursan el séptimo semestre de la Carrera de Comunicación de la Universidad Rural de Guatemala.

## Instrucciones para la práctica

- Para ingresar al laboratorio deberá seguir las siguientes instrucciones:
  - Presentarse puntualmente a la hora de inicio del laboratorio, considerando que se pasará lista en los primeros quince minutos de iniciada la clase.
  - No se autorizará ni permitirá la entrada de niños, mascotas, animales y comida en las zonas de trabajo.
- Deberá presentar el manual de laboratorio de forma física e individual, todos los días de clase.
- Deberá contar con los siguientes implementos:
  - Ropa adecuada.
  - Papel mayordomo para limpiar su área de estudio en caso sea necesario.
- Deberá contar con los conocimientos adecuados:
  - Conocer la teoría de la práctica a realizar.
  - Dar lectura al contenido de cada clase en el manual.
  - Visualizar los videos de cada tema.
  - Participación activa en todo momento de la práctica.
- Actitud durante el laboratorio:
  - Su actitud y vocabulario debe demostrar respeto hacia los catedráticos y compañeros.

- Buena presentación: Su imagen debe proyectar una apariencia profesional de acuerdo con la práctica a realizar.
  - El salón se debe mantener ordenado, limpio y libre de materiales no relacionados con el trabajo.
  - No se permitirá el uso de teléfono celular dentro del laboratorio, visitas durante la realización de la práctica, hablar a través de las ventanas o salirse sin previo aviso.
  - Se prohíbe terminantemente comer, beber, fumar o masticar chicle durante la práctica.
- La falta a cualquiera de los incisos anteriores será motivo de una inasistencia.

### **Reporte de la Práctica**

Las secciones de las cuales consta un reporte, el punteo de cada una y el orden en el cual deben aparecer son las siguientes:

a. Carátula.....	0 puntos
b. Resumen.....	20 puntos
c. Objetivos.....	20 puntos
d. Resultados.....	40 puntos
e. Conclusiones.....	20 puntos
f. Bibliografía.....	0 puntos
g. Total.....	100 puntos

Por cada falta de ortografía o error gramatical, se descontará un punto sobre cien, todas las mayúsculas deben de tildar. Es importante dirigirse al lector de una manera impersonal, las expresiones tales como “obtuvimos”, “hicimos”, “observé”, serán sancionadas. Si se encuentran dos reportes parcial o totalmente parecidos se anularán automáticamente dichos reportes.

- a. **RESUMEN:** En esta sección deben responderse las siguientes preguntas: ¿qué se hizo?, ¿cómo se hizo? Y ¿a qué conclusión se llegó? El contenido debe ocupar media página como mínimo y una página como máximo.
- b. **OBJETIVOS:** Son las metas trazadas durante esta práctica. Se inician generalmente con un verbo, que guiará a la meta que se desea alcanzar, los verbos finalizan en AR, ER o IR, ejemplo: reconocer, determinar, etc. Deben ser verbos cuantificables, únicamente se utiliza un verbo por cada objetivo, deben estar relacionados con las conclusiones.
- c. **RESULTADOS:** En esta sección deben incluirse todos los datos obtenidos al final de la práctica. Se debe elaborar un relato de la práctica incluyendo los resultados obtenidos.
- d. **CONCLUSIONES:** Constituyen la parte más importante del reporte. Las conclusiones son “juicios críticos razonados” a los que ha llegado el autor, después de una cuidadosa consideración de los resultados de la práctica y que se infieren de los hechos. Deberán ser lógicos, claramente apoyados y sencillamente enunciados. Esta sección deberá ser extraída de la interpretación de resultados, ya que allí han sido razonados y deben de ir numeradas. Se redacta una conclusión por cada objetivo planteado.
- e. **RECOMENDACIONES:** Constituyen un ítem en donde el estudio sea aplicado al campo considerado para la práctica. Es importante siempre incluir en las recomendaciones una o varias propuestas enfocadas en ese objeto o sujeto de estudio, bien sean para corregir algunos aspectos, emprender mejoras o incluir nuevos elementos de interés para la solución a la problemática abordada.
- f. **BIBLIOGRAFÍA:** Esta sección consta de todas aquellas referencias (libros, revistas, documentos) utilizados como base bibliográfica en la elaboración del reporte. Deben

citarse, como mínimo 3 referencias bibliográficas (**EL INSTRUCTIVO NO ES UNA REFERENCIABIBLIOGRÁFICA**), las cuales deben ir numeradas y colocadas en orden alfabético según el apellido del autor. Todas deben estar referidas en alguna parte del reporte. La forma de presentarlas referencias bibliográficas es la siguiente:

1. BROWN, Theodore L.; LEMAY, H. Eugene; BURSTEN, Bruce E. *Química la ciencia central*. 7<sup>a</sup> ed. México: Prentice-Hall, 1998. 682 p.

## **DETALLES FÍSICOS DEL REPORTE**

- El reporte debe presentarse en hojas de papel bond tamaño carta cuando aplique.
- Cada sección descrita anteriormente, debe estar debidamente identificada y en el orden establecido.
- Excelente redacción
- Buena diagramación
- Los materiales audiovisuales presentarlos en USB.

### **IMPORTANTE:**

Los reportes se entregarán en físico, al terminar el laboratorio y servirá para marcar la asistencia a la práctica.

## PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

Día	Fecha	Horario	Práctica No.	Nombre de la Práctica
Sábado		14:00 a 17:30	1	Elementos del diseño gráfico “Revista”
Sábado		14:00 a 17:30	2	Expresión Cultural de Guatemala “Periódico digital”
Sábado		14:00 a 17:30	3	Producción de contenidos multimedia “Videos”
Sábado		14:00 a 17:30	4	Redacción multimedia “Podcast”



### Material Personal Necesario Para la Realización de las Prácticas

1. Vestuario adecuado para la práctica
2. Papel mayordomo

### Material Necesario Para la Realización de las Prácticas

Indicar si los materiales serán individuales o en grupos.

Práctica	Materiales
	Cuaderno y lapiceros (individuales)
	Computadora (grupo)
	Programa de diseño y edición

## PRÁCTICA No. 01

### NOMBRE: Elementos del diseño gráfico

#### “Revista”

#### Antecedentes:

En los siglos X a XIV, el escudo de armas fue utilizado durante las cruzadas para distinguir ejércitos, que es básicamente una antigua forma de marca o identidad corporativa, en logotipos personalizados para que las masas reconocieran casas y clanes en guerra.

En 1439, se inventó la prensa Gutenberg. Esto permitió la producción masiva de libros e imágenes. Antes, el texto y las imágenes tenían que ser escritos a mano o pintados individualmente. Pero con la imprenta, se podría hacer una placa que podría ser reutilizada una y otra vez para reproducir múltiples copias usando tinta negra.

Así nació lo que pensamos como diseño gráfico moderno. Los primeros anuncios impresos hechos en la prensa Gutenberg fueron en blanco y negro. Pero, en la década de 1800, se inventó la cromolitografía, que permitió agregar color a los artículos impresos.

En la década de 1980, software informático de autoedición como Quark, Adobe PageMaker y Photoshop se introdujeron a medida que el diseño gráfico se trasladó a la era digital que conocemos hoy en día. Estos continuaron avanzando a medida que la tecnología tomó un rápido avance en los años 90 y 21.



Ahora el diseño gráfico ha ido en línea a las masas con sitios como Canva, redes sociales y otros sitios web donde puedes diseñar cosas bien en línea en lugar de tener programas informáticos específicos, a menudo costosos.

#### Objetivos

Que los estudiantes conozcan las técnicas, signos, imágenes, señales e ideas novedosas que despierte la creatividad de cada estudiante de comunicación.

En el diseño gráfico, al igual que en otras industrias, se deben seguir una serie de pasos que

hacen que el diseñador pueda dividir un proyecto grande en trozos manejables.

### **Materias y equipo**

- Computadora
- Programa de diseño

### **Identificar el Problema**

Este es el primer paso en la elaboración de un diseño, este paso incluye preguntas críticas, entre ellas podemos encontrar las siguientes:

Quién, qué, dónde, cuándo, por qué, y cómo.

¿Quién es el público?

¿Cuáles son las piezas necesarias?

¿Dónde van a ser distribuidos?

¿Cuándo es necesario?

¿Por qué es necesario?

¿Cómo se ejecutará, producirá y entregará?

Con la elaboración de estas preguntas el diseñador puede tener una idea más clara de cuál es el problema, y junto con el cliente buscar la mejor solución posible.

### **La Investigación**

En esta fase el diseñador debe incluir ideas basadas en su propia investigación, así como debe tomar en cuenta ideas proporcionadas por el cliente, este paso se debe realizar con sumo cuidado ya que sin la investigación muchas ideas pueden fallar.

Recoger notas sobre la industria, observar ejemplos de la competencia, son claves para asegurarse que su trabajo no sea solo recreaciones simples de lo que ya se está haciendo.

### **Lluvia de Ideas**

Este es el proceso que tomará más tiempo para el diseñador ya que este deberá considerar fuentes, crear gráficos, hacer borradores preliminares donde pasmé todas sus ideas y las proporcionadas por el cliente. En este paso es importante realizar una revisión sobre el problema y la investigación. De manera que se verifique que se cuenta con toda la

información necesaria para completar el proyecto.

### **Ideas Iniciales**

El paso de ideas iniciales es donde el diseñador, se enfoca en la paleta de colores, la tipografía, imágenes, opciones gráficas, en esta fase también se desarrolla la propuesta en cuanto a precios y plazos.

Si el diseño es impreso o bien para medio digitales, se discute como usar impresoras comerciales, o bien si se desea un diseño para el desarrollo de un sitio web. Una vez que el diseñador termine el diseño inicial, se tomara más tiempo para mejorar la idea elegida.

### **Evaluación de la Idea Inicial**

En este paso el cliente y el diseñador deliberan sobre la propuesta final, colores finales, tipografía, opciones gráficas, plazos de entrega y precios, una vez revisados todos los puntos se da inicio el proceso de diseño.

### **Diseño Final**

Este paso debería tomar menos tiempo, sin embargo, aún requiere bastante tiempo. Es esta fase pueden haber cambios, pero se esperan que sean menores. En este punto, las piezas impresas de arte son creadas o bien los sitios web son probados para el flujo y la organización.

### **Elementos y Conceptos básicos del diseño gráfico**

Al igual que en muchas otras profesiones, hay elementos y conceptos básicos que todo diseñador debe seguir para asegurar la calidad de su trabajo. Balance y alienación, proximidad y espacio, repetición y consistencia, contraste y color son solo algunos de los más importantes y los cuales revisaremos a continuación.

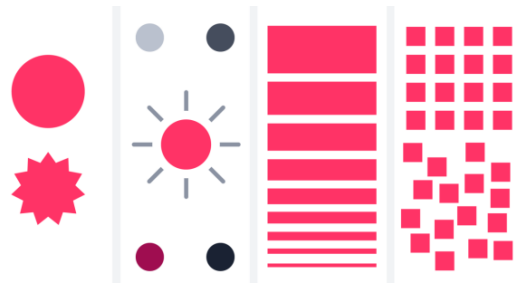
### **Proximidad y espacio**

La proximidad en el diseño significa que los objetos cerca unos de otros son vistos como una unidad, esto crea un vínculo entre los elementos de una página. Utilizando el principio de proximidad se encontrará a medida que se agrupan los elementos que tienen algo en común y separa los que no, una clara jerarquía visual se destaca en la página.



## Color y Contraste

El contraste se produce cuando los elementos son diferentes, cuanto mayor sea la diferencia, mayor será el contraste. El contraste añade interés a la página y proporciona un énfasis importante lo que produce que el ojo del lector se dirija específicamente a un producto. Se recomienda utilizar colores armonizadores, primarios, complementarios, secundarios y opuestos en el espectro para crear contraste ya que el color es un factor clave para que el diseñador pueda jugar con el contraste de los elementos.



## **Revista**

Es un medio de comunicación, en el que destacan sus imágenes y contenido, que atrae mucho la atención del lector, éstas son publicadas periódicamente.

### **Tipos de Revistas**

- Informativa
- Especializada
- Científica
- Entretenimiento

## Reportar

- Revista digital en USB
- Revista impresa en hojas bond tamaño carta

### **Describir los métodos que se aplicarán en la práctica.**

- Trabajo grupal
- Tema educativo (Universidad Rural de Guatemala)
- Casos (Ejemplos reales).

## Modelo de Reporte No. 1

### **Instrucciones:**

- Carátula (datos personales)
- Cuidar presentación, orden, ortografía, redacción y sobre todo la autenticidad de la misma.
- Desarrollo / Estructura del trabajo
- Presentación de Revista digital
- Presentación Revista en formato impreso (Papel bond tamaño carta)

## PRÁCTICA No. 02

### NOMBRE: Expresión Cultural de Guatemala

#### “Periódico digital”

#### Antecedentes:

Nuestro país es uno de los más diversos del mundo, sin embargo, el camino hacia ese reconocimiento se ha desarrollado con altas dificultades. Por distintos factores, una representativa parte de la población no ha desarrollado las cualidades interculturales necesarias para la convivencia en una cultura de paz. El reconocimiento de las identidades constituye un eslabón importante para el desarrollo cultural, a ello, responde esta importante obra.

El artículo 59 de la Constitución Política de la República manda que se de protección e investigación de la cultura. Es obligación primordial del Estado proteger, fomentar y divulgar la cultura nacional; emitir las leyes y disposiciones que tiendan a su enriquecimiento, restauración, preservación y recuperación; promover y reglamentar su investigación, así como la creación y aplicación de tecnología apropiada.

Guatemala es un país ubicado en América Central, cuyo territorio está conformado por 108.889 km<sup>2</sup>; sus habitantes descienden de pueblos que tienen diferente tiempo de ocupar el territorio.

#### Objetivos

Que los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de comunicación tengan la oportunidad de clasificar información relevante, redactar noticias, artículos, reportajes y diseñar un periódico para diferentes plataformas digitales, lo que les permite desarrollar sus habilidades y conocimientos.

## Materias y equipo

Computadora

Programa de diseño

\*Estos materiales los proporcionará el estudiante

## Métodos:

### **Periódico digital**

El periódico digital debe tener un diseño atractivo y fácil de navegar. Para ello, se deben utilizar **HTML** y **CSS** para estructurar y dar estilo a las diferentes secciones del periódico. El HTML permitirá organizar el contenido y los elementos, mientras que el CSS controlará el aspecto visual del sitio.

Asimismo, es importante contar con un equipo de redacción y periodistas que se encarguen de la generación de contenidos. Estos deben ser relevantes, interesantes y actualizados para captar y mantener la atención de los lectores.

Por último, no se puede olvidar la promoción del periódico digital. Es recomendable utilizar estrategias de marketing digital para aumentar la visibilidad del sitio web y atraer a más lectores.

## Procedimiento

- Elegir el nombre del periódico
- Es esencial que el diseño de la página sea atractiva y limpia. Esto implica una distribución adecuada de los elementos visuales, como imágenes, así como una tipografía legible y un uso adecuado del color.
- Es importante que el periódico digital cuente con una estructura clara y fácil de navegar. Esto implica una barra de menú que permita acceder rápidamente a las diferentes secciones, como noticias, deportes, cultura, entre otros.



- Por otro lado, es fundamental que el periódico digital brinde contenido actualizado y de calidad. Esto implica contar con un equipo de redacción que se encargue de investigar, redactar y publicar noticias relevantes y veraces.
- Otro aspecto clave que debe tener un periódico digital es la adaptabilidad a diferentes dispositivos. Esto implica que la página sea responsiva y se ajuste correctamente a pantallas de diferentes tamaños, como smartphones, tablets y ordenadores.
- Por último, es esencial que el periódico digital cuente con un buen posicionamiento en los motores de búsqueda.

### **Etapas de Elaboración**

Lo primero que debe hacerse es establecer un consejo de redacción y los equipos tanto de investigación como de diagramación, redactores, editores, coordinadores y publicación.

Una vez que se haya definido el propósito, el formato y la organización se siguen los siguientes pasos:

#### **Diagramación:**

Aquí definiremos la apariencia visual que tendrá el periódico, cómo será la estructura gráfica al combinar textos, imágenes, fotografías y multimedios. La diagramación estará íntimamente vinculada al formato escogido: el servicio de publicación y si la página web es estática o dinámica.

#### **Redacción:**

Cuando ya los redactores hayan recopilado, en la fase investigativa, la información que consideren necesaria sobre el tema a tratar, procede a levantar los textos, en el género periodístico que haya sido recomendado por el consejo de redacción o el editor. Se recomienda revisar material sobre géneros periodísticos para estar claros de qué se trata.

Los elementos de una nota suelen ser: antetítulo, título, sumario y cuerpo. Aunque esta estructura puede variar dependiendo del estilo de cada periódico.

### Edición:

El editor corrige y depura los textos: agrega puntos, quita información, corrobora datos y da uniformidad a la publicación tratando de mantener el estilo de cada “reportero”.

### Armado:

Una vez que los textos estén editados y se hayan seleccionado las imágenes, fotografías y multimedios que se publicarán en el periódico, el diagramador elabora las páginas según el formato y la estructura escogida.

En esta fase debemos seleccionar la tipografía del diario, que debe ser consistente en todos los elementos de la nota: antetítulos, títulos, sumarios, subtítulos y cuerpo.

### Publicación:

Se refiere a cuando ya tenemos listo nuestro producto final y se procede a publicarlo en línea.

Luego, podemos promocionarlo y darle publicidad valiéndonos de listas de correo electrónico de los estudiantes de nuestra institución.

## Reportar

- Presentar Periódico en formato digital USB
- Presentar periódico en formato impreso (hojas bond tamaño carta)

### **Describir los métodos que se aplicarán en la práctica.**

- Trabajo grupal
- Elaborar guion
- Redacción profesional (**sin emitir opinión personal**)
- Casos (Ejemplos reales).

## Modelo de Reporte No. 2

- Carátula (datos personales)
- Cuidar presentación, orden, ortografía, redacción y sobre todo la autenticidad de la misma.
- Presentación del periódico digital
- Presentación del periódico en formato impreso (hojas bond tamaño carta)

## PRÁCTICA No. 03

### NOMBRE: Producción de contenidos multimedia

#### “Video” Tema: Social

##### Antecedentes:

Desde el comienzo de la era informática los terminales de salida de información de los ordenadores han ido mejorando considerablemente.

Al principio sólo comprendían una simple impresora, luego aparecieron las pantallas de visualización en las que los datos aparecían con mucha mayor rapidez que en una impresora. Pero estos primeros sistemas de visualización presentaban numerosos inconvenientes: el más grave consistía en lo largo y enojoso de examinar en gran número de datos expresados en forma de palabras y frases, es decir, codificados en caracteres alfabéticos y numéricos en continua sucesión temporal.

Se puede considerar que los verdaderos multimedia tienen su comienzo en 1978 cuando el Architecture Machine Group del Massachusetts Institute of Technology presentó el primer sistema combinado de ordenadores y videodiscos.

El grupo de arquitectura de máquina del MIT diseñó lo que denominan SDMS (sistema de gestión especial de los datos), sistema basado en explorar las posibilidades de las imágenes como representación espacial para acceder a la información almacenada en bases de datos electrónicas. Los datos se buscaban en un gráfico representado visualmente en pantalla, en vez de solicitarlos mediante una serie de órdenes escritas (verbales y numéricas).

El sistema partía de la especial aptitud del ser humano para localizar rápidamente y de modo preciso los objetos en el espacio.

##### Objetivos

Que los estudiantes conozcan los procedimientos para la elaboración de producciones multimedia, tomando en cuenta la era de la comunicación digital.

### Materias y equipo

- Computadora
- Programa de edición

\*Estos materiales los proporcionará el estudiante

### Métodos:

Consiste en la realización de prácticas mediante sistemas de producción controlados y/o editores específicos. La realización de estas prácticas permite ejercitar la aplicación de los métodos de diseño y producción multimedia. Partiendo de la elección de un tema social humanitario que permita realizar un video de un máximo de dos minutos.

### Procedimiento

Si hablamos de producto multimedia nos referimos a todo aquello que se reproduce a través de un ordenador y varía en el tiempo. De ahí surge una de las diferencias esenciales entre un diseñador gráfico y uno multimedia: el segundo crea elementos dinámicos mientras que el primero genera contenidos estáticos.

En cuanto al contenido que realiza un productor multimedia podemos señalar:

Pódcast.

Videos en diferido y en streaming.

App.

Web.

Animaciones.

Videojuegos.

Es decir, genera elementos animados, que se escuchan, se ven y se sienten a través de un dispositivo. Un diseñador y productor multimedia trabaja codo con codo con el departamento de redes sociales o con los manager. En una empresa, pueden ser ellos los que coordinan la

producción de estos contenidos o los que los ejecutan.

Un productor de contenido multimedia conoce las posibilidades de su profesión: diseñar y programar web y apps; entender los entresijos de la creación de vídeos y audio; y, también, la animación. Aunque debe decantarse y especializarse en una u otra vertiente.

¿Qué es la producción multimedia?

La producción multimedia es cualquier tipo de producción que utiliza imágenes, audio y gráficos para contar una historia mediante una combinación de texto, audio y gráficos.

Puede haber una historia sobre la venta de un producto o una historia sobre un evento.

¿Cuáles son las etapas de la producción multimedia?

Un producto multimedia se compone de muchos ingredientes de productos impresos existentes o de una multitud de software. Cada producto tiene su propio conjunto de requisitos.

Cuando lleves a cabo proyectos, requieres habilidades multimedia para plantear un proceso bien pensado de tres etapas, donde debes involucrar:

Pre-producción: planificación, guion y guion gráfico, etc.

Producción: El rodaje/grabación real.

Post-producción: Todo entre la producción y la creación de la copia maestra final.

La pre-producción, primera de las 3 etapas de la producción multimedia, es donde crea una visión para su película, un plan de producción (basado en esa visión) y asegura todos los recursos (humanos, espacio y equipo) que necesitará para completar su pieza de contenido.

La producción, segunda de las 3 etapas de la producción multimedia, también conocida como fotografía principal, es cuando ocurre todo el rodaje y la grabación, con cámaras, actores y licencias de locación. Para muchos productores multimedia, es la parte más emocionante del proceso.

La post-producción es la última de las 3 etapas de la producción multimedia, donde todas las piezas de tu contenido se unen. Implica varias técnicas de post-producción que incluyen edición, gradación de color y efectos visuales para convertir todo en una pieza terminada.

### Reportar

- Cada uno de los pasos del procedimiento identificado deben ser reportados en un trabajo impreso.

### **Describir los métodos que se aplicarán en la práctica.**

- Trabajo individual
- Tema social (sin emitir opinión personal)
- Casos (Ejemplos reales).

## Modelo de Reporte No. 3

### **Aspectos para evaluar**

1. Creatividad
2. Trabajo en equipo
3. Resultado final

### **Trabajo escrito del tema asignado**

#### Presentación del trabajo

- Caratula
- Introducción
- Descripción del tema trabajado. (Incluir capturas de pantalla del video producido)
- Conclusión
- Presentación video en USB (2 minutos)



## PRÁCTICA No. 04

### NOMBRE: Redacción multimedia

#### “Podcast”

##### Antecedentes:

Los podcasts, anteriormente conocidos como "audio blogs", tienen sus orígenes en la década de 1980. Con la llegada del acceso a Internet de banda ancha y los dispositivos portátiles de reproducción de audio digital como el iPod, el podcasting comenzó a afianzarse a fines de 2004.

Antiguamente, solo se podía escuchar contenido al visitar el sitio web de los proveedores y dar play o descargarlo manualmente para escucharlo en la computadora. Pero esa no era la forma ideal de escuchar un podcast, porque era necesario que el internauta llegara hasta el sitio web.

La creación del primer podcast ocurrió el 13 de agosto de 2004, cuando Adam Curry, un empresario y famoso videojockey de MTV, creó una forma automática para que ese contenido llegará hasta los programas de podcast: los agregadores de podcast. Así funciona hasta el día de hoy.

##### **Métodos:**

El podcast es como la radio, pero el contenido es bajo demanda y puede escucharse cuando el cliente así lo desee. Su formato tiene una alta potencia de comunicación, que puede transmitir información, educación, entretenimiento y más. Es decir, no existen límites para la creatividad.

## **Objetivos**

Su objetivo fundamental es mostrar las posibilidades educativas del formato podcast, a través del conocimiento de los fundamentos del lenguaje sonoro, las características de este instrumento didáctico, y las funciones que puede cumplir, especialmente para los futuros profesionales de la comunicación.

## **Materias y equipo**

- Computadora
- Programa de edición

\*Estos materiales los proporcionará el estudiante.

## **Describir los métodos que se aplicarán en la práctica.**

- Formar parejas para la producción del Podcasts
- Debate sobre los temas sociales (sin emitir opinión personal)
- Casos (Ejemplos reales).

## **Procedimiento**

- a) Elegir el tema
- b) Organizar parejas de trabajo
- c) Designar a la persona encargada de dirigir el Podcasts
- d) Determinar quién será el entrevistado y entrevistador

## **Que es un podcast**

El podcast es un formato de audio a la carta que incluye la posibilidad de que los estudiantes se suscriban a un canal de forma que, cada vez que se produce una actualización y se publica un nuevo capítulo, puedan recibir una notificación y acceder al contenido.

Este módulo te ofrecerá una primera aproximación al podcast como instrumento educativo y te proporcionará algunas técnicas básicas para diseñar tu propio canal y elaborar episodios con contenido que puedas incorporar a tus asignaturas.

## **Estructura de un Podcast**

- Planifica tu podcast
- Elabora el guion
- Graba y edita tu primer capítulo
- Publica y difunde tu podcast

Para el diseño del podcast y la elaboración del guion, utilizaremos el procesador de texto Word. Para la grabación y edición del podcast usaremos una aplicación gratuita web. Por último, para la publicación y difusión del podcast haremos uso de Aula y redes sociales.

## **Reportar**

- La planificación para la creación del podcast
- Reportar el guion del primer capítulo utilizando formatos y técnicas narrativas en un producto atractivo y entretenido. (Incluir capturas de pantalla)
- Presentar el Podcast en USB (editado)

## Modelo de Reporte No. 4

### **Aspectos para evaluar**

- Conocimiento y manejo del tema (Responde correctamente, oralidad, vocabulario técnico y dicción)
- Análisis social del tema

### **Trabajo escrito del tema asignado**

Todos los participantes: hacer un análisis y resumen del tema tratado y desarrollado en el Podcast.

### **Presentación del trabajo**

- Caratula
- Introducción
- Conclusión
- Bibliografía
- Presentación Podcast en USB

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alan, S. (2002). *Bases del diseño gráfico* . Gustavo Gili.
- Buen, J. D. (2000). *Manual de diseño* . Santillana .
- C., O. (2014). *El periodismo digital y sus retos en la sociedad global y del conocimiento* .  
España: Aposta .
- D., C. (2005). *La Sociedad de la Información* . México : Universidad Nacional Autónoma  
de México.
- Francisco, G. G. (2017). *Gráfica Popular en la Era Digital* . Unirsidad Complutense.
- García, E. (2012). *Expresión gráfica* . Red Tercer Milenio .
- M, C. (2001). *La Galaxia internet* . España: Titivillus .
- M., R. (2012). *Periodista Multimedia Interactivo* . España: Universidad Complutense .
- Pública, P. (2018). *Así Investigamos* . Guatemala: Plaza Pública .