

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

CARRERA: MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL



TOTAL HORAS PRESENCIALES	TOTAL HORAS EXPERIMENTALES		TOTAL HORAS AUTÓNOMAS	HORAS PRÁCTICAS PROFESIONALES	CREDITOS	TOTAL HORAS SEMANAL	HORAS SEMESTRE	NUM ASIGNATURAS
	ASIST	NO ASIST						
240	32	48	400	0	15	45	720	5
240	16	64	400	0	15	45	720	5
240	0	80	400	0	15	45	720	5
240	32	48	400	0	15	45	720	5
208	48	32	336	96	15	45	720	5
208	48	32	336	96	15	45	720	5
192	48	32	304	144	15	45	720	5
240	32	48	400	0	15	45	720	5
1808	256	384	2976	336	120	360	5760	40

LABORATORIOS PRACTICOS

LABORATORIO DE CÓMPUTO **INDISPENSABLE**
TALLER AÚLICO

HORAS DE PRÁCTICAS PRE-PROFESIONALES

	Nivel	Horas
PRÁCTICAS DE SERVICIO COMUNITARIO	V	96
PRÁCTICAS LABORALES I	VI	96
PRÁCTICAS LABORALES II	VII	144

TOTAL HORAS: 336

MÓDULO INFORMÁTICO Y DE LENGUAJE

CERTIFIED EXAM PREPARATION I - B1 (5 MÓDULOS DE IDIOMA EXTRANJERO)
MÓDULO DE INFORMÁTICA I Y II

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

REQUISITOS
120 CREDITOS MINIMOS
MÓDULOS DE INGLÉS E INFORMÁTICA
ASIGNATURAS OBLIGATORIAS DE PROFESIONALIZACIÓN

TOTAL HORAS : 240

UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR

	NIVEL	DOC	PE	AUT	PPP	PC	HORAS
BÁSICA	I - III	720	240	###			2160
PROFESIONAL	IV - VIII	1088	400	###			3264
	IV - VIII				###	96	336
*INTEGRACIÓN CURRICULA VIII		240					-
						TOTAL	5760

* Las 240 horas de la asignatura integración curricular están incluidas en el global de las horas docencia y autónomas

RESUMEN HORAS

HORAS DE COMPONENTE DOCENCIA	1808
HORAS DE PRÁCTICAS DE EXPERIMENTACIÓN	640
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	2975
HORAS DE PRÁCTICAS LABORALES	240
HORAS DE SERVICIO COMUNITARIO	96
HORAS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR *(titulación)	240

* Las 240 horas de la asignatura integración curricular están incluidas en sumatoria de contactos con el docente (80) y autónomas 160)


HORAS TOTALES 5760

TOTAL HORAS DE DOCENCIA Y PRÁCTICA DE EXPERIMENTACIÓN	2448	2448
TOTAL HORAS EN CONTACTO CON EL DOCENTE DE LA CARRERA	2064	2064

PORCENTAJE DE HORAS EN CONTACTO CON EL DOCENTE DE LA CARRERA 84%

Atentamente,


MSc. Ana Cornejo Mayorga
Directora carrera Diseño Gráfico y Publicidad


Dr. Felix Villegas Yagual
Decano de la Facultad FACSECD

Descripción microcurricular de la carrera/programa

Nro.	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (horas o	crédito)
UNIDAD BÁSICA													
1	TÉCNICAS CREATIVAS	I	N/A	BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los tipos de técnicas creativas para un mejor desempeño teórico práctico del estudiante en un comportamiento individual y grupal. 	<ul style="list-style-type: none"> Definición de creatividad e innovación Inventos e innovaciones destacados y sus autores Cambios del entorno comunicacional y paradigmas Técnicas creativas en la generación de ideas 	48	80	16				144
2	TÉCNICAS DE VIDEO	I	N/A	BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"> Definir los tipos de técnicas de video para obtener un mayor impacto en la comunicación visual e identificar las plataformas del mercado audiovisual, televisivos y medios 	<ul style="list-style-type: none"> Principios tecnológicos y formas de transmisión Equipos de videos y formatos de videos Conceptos básicos del montaje Estilos de edición 	48	64	32				144

¹ Aplica solo para tercer nivel (técnico-tecnológico y de grado)

² Aplica solo para tercer nivel (técnico-tecnológico y de grado)

Nro.	Nombre de la asignatura	Período Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o	crédito)
					digitales para la difusión de mensajes comunicacional.								
3	ESTÉTICA AUDIOVISUAL	I	N/A	BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"> Diferenciar las metodologías, técnicas básicas y actualizadas, para la producción de contenidos audiovisuales y multimedia y conocer el marco regulativo en el que se desarrolla la actividad de producción audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> La paradoja audiovisual: empleo de nuevas tecnologías Principios de una cibercultura audiovisual Presencias musicales en los discursos y textos audiovisuales Narrativa sonora y audiovisual 	48	64	32			144	
4	HISTORIA DEL ARTE Y DEL CINE	I	N/A	BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"> Conocer el lenguaje del arte cinematográfico, sus características y componentes para el desarrollo de las imágenes y su elaboración dentro de la narración visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Introducción a la historia del arte Movimientos artísticos siglo XI y XX Inicios del cine Corrientes cinematográficas 	48	96	0			144	

Nro.	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o	crédito)
5	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN ACADÉMICA	I	N/A	BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar estrategia de expresión y comprensión mediante el uso correcto de la lengua y el manejo de herramientas para afrontar las diferentes exigencias profesionales. 	<ul style="list-style-type: none"> Comunicación y sociedad Componentes de la comunicación Programación neurolingüísticas La lectura Estrategias de lectura de traducción, interpretación y extrapolación. 	48	96	0			144	
6	TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN	II	N/A	BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"> Distinguir los conceptos básicos de la comunicación a partir del dominio de la información en la sociedad y los distintos enfoques del concepto comunicación y su significación en la interrelación humana del mensaje en los medios de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> La comunicación social, mensaje interpersonal verbal y no verbal. Desarrollo de las teorías clásicas y actuales de comunicación. Nuevas perspectivas comunicativas e informativas. La comunicación en la organización mediática. 	48	80	16			144	
7	HERRAMIENTAS	II		BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"> Interpretar la utilidad de las 		48	80	16			144	

Nro.	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o	crédito)
	DIGITALES		N/A		herramientas digitales con la finalidad de alcanzar ventajas competitivas en el ámbito profesional local, nacional e internacional.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a Illustrator • Herramientas de Illustrator y sus funciones • Introducción a Photoshop • Montaje y retoque digital 							
8	SEMIÓTICA	II	N/A	BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar mensajes claros con habilidades gráficas en los procesos audiovisuales mediante conceptos semióticos con el fin de potenciar la creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la semiótica • Lectura analítica de los principales teóricos de la semiótica y semiología. • Comunicación verbal y no verbal • Experimentación. 	48	80	16			144	
9	NARRATIVA AUDIOVISUAL	II	N/A	BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender los elementos que conforman la narrativa audiovisuales en la elaboración de videos y multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dramaturgia • Relato fílmico • Creación de personajes • Sonido en sentido estético 	48	64	32			144	
10	INVESTIGACIÓN	II		BÁSICA		<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al conocimiento 	48	96	0			144	

Nro.	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o crédito)
			N/A		<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la construcción del conocimiento científico en el ámbito académico en base a la investigación, innovación investigativa, con criterios de inter y multidisciplinariedad, a través del análisis de los elementos de la ciencia y sus métodos; importancia, enfoques, alcances y procesos de la investigación; con pertinencia social, actitud crítica, reflexiva y creativa. 	y a la investigación científica <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas para la investigación • Elementos de la propuesta de investigación • Metodología de la investigación 						
11	FOTOGRAFÍA E ILUMINACIÓN	III	N/A	BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar la imagen fotográfica con la finalidad de reconocer la jerarquía de cada uno de los elementos que la componen, aplicando los conceptos teóricos- prácticos de la asignatura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Historia de la fotografía • Cámaras y equipos fotográficos • Manejo de Equipos de iluminación • Fundamentos básicos de la iluminación • Técnicas de fotografía y 	48	64	32			144

Nro.	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o	crédito)
						composiciones visuales							
12	MEDIOS AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA	III	N/A	BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar las herramientas y técnicas del lenguaje audiovisual y multimedia según el canal seleccionado para alcanzar los objetivos comunicacionales de la organización. 	<ul style="list-style-type: none"> Concepto, tipos y características de los medios audiovisuales y multimedia Medios audiovisuales y multimedia en el Ecuador Estructura de mensajes para medios Estructura de un plan de medios Presupuesto. 	48	96	0			144	
13	TALLER DOCUMENTAL	III	N/A	BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"> Distinguir los discursos visuales basados en la fotografía documental que ponen en cuestión los procesos sociales, a través de los cuales se construyen ideas, críticas y el recuerdo. 	<ul style="list-style-type: none"> Historia del documental Ficción del relato Estética documental Usos sociopolíticos de la fotografía y el cine 	48	64	32			144	
14	MATEMÁTICA FINANCIERA	III		BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar habilidades que permitan a los estudiantes, 	<ul style="list-style-type: none"> Documentos financieros, 	48	80	16			144	

Nro.	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o	crédito)
			N/A		aplicar el pensamiento reflexivo y el razonamiento, para facilitar el cálculo de las operaciones financieras.	Interés Simple, Interés Compuesto • Anualidades • Amortización • Bonos • Tasa interna de retorno (TIR) • Valor actual neto VAN • Prueba acida							
15	GUIONES PARA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	III	N/A	BÁSICA	• Identificar los diferentes elementos y características de los guiones, así como los principios básicos de su elaboración para el correcto uso y aplicación.	• Guion literario • Guion técnico • Story board • Análisis del de “coupage”	48	96	0			144	
UNIDAD PROFESIONAL													
16	ANÁLISIS SOCIAL DE LA COMUNICACIÓN	IV	N/A	PROFESIONAL	• Analizar el proceso de comunicación entre la organización y la comunidad desde el punto de vista social y según los objetivos organizacionales	• Análisis del discurso y pragmática • Estructura de la información y comunicación • Teoría de la Publicidad y de	32	48	16			96	

Nro.	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o	crédito)
						<p>las relaciones públicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historia de los medios de comunicación • Comunicación organizacional o corporativa • Comunicación digital 							
17	TALLER DE CÁMARAS PARA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	IV	N/A	PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Emplear los elementos, técnicas y uso creativo de la cámara de video para fines comunicativos en los nuevos formatos audiovisuales y multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la producción audiovisual • Tipos de cámaras y accesorios • Reglas fundamentales de composición • Planos y movimientos de cámaras 	64	96	32			192	
18	DISEÑO TRIDIMENSIONAL	IV	N/A	PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar composiciones tridimensionales aplicables a proyectos multimedia y audiovisuales que demande el medio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al diseño tridimensional • Propiedades de la interface (software) • Objetos primitivos 	48	80	16			144	

Nro.	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o	crédito)
						<ul style="list-style-type: none"> • Modelado orgánico • Iluminación, cámara y render 							
19	ARTES ESCÉNICAS	IV	N/A	PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar de forma creativa las herramientas teóricas, técnicas y críticas en la producción y ejecución de una escenificación que transmita de forma asertiva las manifestaciones socioculturales y artísticas a través de procesos comunicativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto, tipos y características de las artes escénicas • Aspectos fundamentales de las artes escénicas • Cultura y costumbre ecuatoriana • Estructura de una obra escénica • Desarrollo de guion 	48	80	16			144	
20	PLAN DE MEDIO Y PRESUPUESTO	IV	N/A	PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un plan de medios según los objetivos de la organización según el presupuesto que se asigna y el tiempo de ejecución. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto y características de un plan de medios • Importancia del presupuesto • Estructura de un plan de medios • Tipos de medios en el entorno comunicacional • Presupuesto financiero y 	48	96	0			144	

Nro.	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o	crédito)
						asignación de recursos por actividad • Plan de control y seguimiento.							
	PRÁCTICAS DE SERVICIO COMUNITARIO	V	N/A		• Vinculación con la comunidad							96	
21	EDICIÓN DE VIDEO (WORKFLOW)	V	N/A	PROFESIONAL	• Proponer trabajos audiovisuales con la herramienta adobe premier, con métodos de ingesta de materiales y estilos de edición, que cumplan las expectativas de los nuevos formatos.	• Herramienta de edición y flujos de trabajos • Estilos de las composiciones • Material en bruto • Digitalización	32	32	32			96	
22	MODELADO 3D	V	N/A	PROFESIONAL	• Indagar en el modelado 3D para crear figuras tridimensionales complejas utilizando métodos de sculpting digital	• Conceptos básicos de modelado: Vertéis, aristas, caras o polígonos y malla • Box modeling • Sculpt modeling • Topología • Retopología	48	80	16			144	

Nro.	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o	crédito)
23	REDACCIÓN MULTIMEDIA	V	N/A	PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> Redactar contenidos comunicacionales direccionados a medios digitales y multimedia según el target de la organización. 	<ul style="list-style-type: none"> Concepto y tipo de redacción Los medios y sus elementos multimedia Redacción creativa y sensorial Concepto emocional en la redacción 	32	48	16			96	
24	ANIMACIÓN DIGITAL	V	N/A	PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> Construir productos audiovisuales para identificar procesos de la post-producción en el desarrollo de la composición digital 	<ul style="list-style-type: none"> Historia y origen de la animación Principios básicos de la animación Creación y animación de formas básicas Creación y animación de composiciones 	48	80	16			144	
25	DISEÑO DE SONIDO	V		PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> Categorizar técnicas de edición en cortas producciones radiofónicas, que servirán de insumos en 	<ul style="list-style-type: none"> Conceptos y componentes relacionados al sonido Edición de sonido 	48	96	0			144	

Nro.	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas)	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o crédito)
			N/A		los servicios informáticos digitales.	<ul style="list-style-type: none"> • Moduladores de sonido • Montaje sonoro y digitalización 						
	PRÁCTICAS LABORALES I	VI	N/A	• Practicas pre-profesionales I						96		
26	VISUAL EFFECTS	VI	N/A	PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los efectos visuales comunes utilizados en los gráficos de movimientos y tener la capacidad de diferenciar cuando elegir un efecto visual o un efecto especial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a visual effects • Efectos visuales y efectos digitales • Claquetas animadas • Corrección de colores 	48	80	16			144
27	ILUMINACIÓN Y TEXTURA 3D	VI	N/A	PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Crear elementos gráficos comunicacionales en 3D aplicados al desarrollo y entorno tecnológico de la sociedad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto, tipos y características de la iluminación • Concepto, tipos y características de textura 3D • Aplicación de luz y textura a objetos en 3D • Efectos e iluminación • Renderización: usos y 	48	80	16			144

Nro.	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas)	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o crédito)
						aplicaciones						
28	PRODUCCIÓN DE DOCUMENTALES	VI	N/A	PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> Elaborar contenidos audiovisuales sobre temas de interés científico, social y cultural a través de hechos y personajes tomados de la realidad. 	<ul style="list-style-type: none"> Concepto y definición de documental Estructura de un Documental Característica de una investigación documental Proceso metodológico y técnicas de recolección de información Desarrollo de documentales 	48	80	16			144
29	DIRECCIÓN ACTORAL	VI	N/A	PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> Representar argumentos actoral aplicando de forma efectiva la comunicación verbal y no verbal para la construcción del mensaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Comunicación verbal y no verbal en la expresión actoral Percepción del espacio actoral Espacio escénico Plan dramático en el contexto de un espectáculo actoral 	32	48	16			96
30	TALLER DE RADIO	VI		PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar la riqueza expresiva y sonora de la radio en la producción y desarrollo de programas radiales de 	<ul style="list-style-type: none"> Comunicación radiofónica: tipos, elementos y lenguaje Planeación y etapas de producción radiofónica 	32	48	16			96

Nro.	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o	crédito)
			N/A		entretenimiento y publicitarios a través del dominio de los géneros y formatos del medio.	<ul style="list-style-type: none"> Recursos técnicos y tecnológicos en la producción radial Producción y realización radiofónica 							
	PRÁCTICAS LABORALES II	VII	N/A	• Practicas pre-profesionales II						144			
32	POST PRODUCCIÓN	VII	N/A	PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> Generar proyectos audiovisuales, utilizando la edición y facilidades de post producción como elemento argumentativo, para generar narraciones sólidas para televisión y medios digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> La edición de video La sonorización Los efectos especiales Titulación y titulador 	32	48	16			96	
33	ANIMACIÓN 3D	VII	N/A	PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar el arte de la animación para generar movimientos fluidos en personajes tridimensionales. 	<ul style="list-style-type: none"> Manejo de la interfaz del Software de 4D y sus configuraciones Técnicas y tipos de animación y sus características Renderización Topología 3D 	48	80	16			144	

Nro.	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o crédito)
34	PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN	VII	N/A	PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> Justificar cómo medir las audiencias, los diferentes tipos de emisoras y estudios de televisión, así como sus fuentes de financiación. Conocer los procesos, la organización y el control de la producción de los programas de televisión. 	<ul style="list-style-type: none"> La producción de televisión, Etapas La fotografía dentro de la Televisión El audio y su importancia en el proceso de producción Los procesos dentro de la post producción 	32	48	16			96
35	REEL MULTIMEDIA	VII	N/A	PROFESIONAL	<ul style="list-style-type: none"> Componer presentaciones audiovisuales y multimedia en base a estrategias creativas utilizando guion, animación, edición, audio y programación para la presentar trabajos propios o de clientes a través de múltiples medios de expresión física o digital. 	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas multimedia Diseño y construcción con Software Conceptos de Leguaje y programación Programación en base a etiquetas. 	32	48	16			96
36	INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO	VII			<ul style="list-style-type: none"> Identificar oportunidades de negocio a través de una 	<ul style="list-style-type: none"> La filosofía del emprendedor Creatividad y modelo de 	48	80	16			144

Nro.	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas)	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o crédito)
			N/A	PROFESIONAL	inferencia inicial sobre perfiles de posibles proyectos para que constituya la base del desarrollo de planes de negocio.	negocio • Plan de negocios • Desarrollo de componentes de plan de negocios						
INTEGRACIÓN CURRICULAR												
37	ESPACIO INTERACTIVO	VIII	N/A	INTEGRACIÓN CURRICULAR	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar algoritmos que cumplan la función de solucionar problemas y a su vez utilizar herramientas computacionales para modelar e interpretar datos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la Programación • Variables y Tipos de Datos • Estructuras de Control • Arreglos N-Dimensionales 	32	48	16			96
38	GESTIÓN DE CONTENIDOS PARA MEDIOS DIGITALES	VIII	N/A	INTEGRACIÓN CURRICULAR	<ul style="list-style-type: none"> • Planificar la distribución y divulgación de contenidos a través de los diversos medios o plataformas digitales que necesita la organización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Importancia de la gestión de contenidos • SEO y SEM • Herramientas de analíticas web • Marketing digital • Plan de contenidos 	32	48	16			96
39	TALLER DE CONTENIDOS CREATIVOS	VIII		INTEGRACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar conceptos o ideas creativas que transmitan un mensaje de forma original a 	<ul style="list-style-type: none"> • Marketing de contenidos • Metodología Inbound en el marketing de contenidos 	48	64	32			144

Nro.	Nombre de la asignatura	Periodo Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o	crédito)
			N/A	CURRICULAR	través de los medios comunicacionales más utilizados	<ul style="list-style-type: none"> Técnicas para desarrollar la creatividad Planificación, ejecución y medición de resultados 							
40	LENGUAJE INFORMÁTICO PARA DESARROLLO DE PRODUCTOS	VIII	N/A	INTEGRACIÓN CURRICULAR	<ul style="list-style-type: none"> Crear y administrar plataformas virtuales para la gestión de contenidos multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> Introducción a sistemas operativos Introducción a base de datos Introducción a CMS Configuración de Template Instalación y configuración de un CMS Configuración de Plugins Arquitectura de la información dentro de un CMS Hosting y Dominio 	48	80	16			144	
	DISEÑO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	VIII	N/A	INTEGRACIÓN CURRICULAR	<ul style="list-style-type: none"> Propiciar una propuesta para la resolución de los problemas, dilemas, desafíos y procesos de los campos de actuación de la profesión, mediante la activación de un trabajo de integración 	<ul style="list-style-type: none"> Marco preliminar para la integración curricular Planificación y estructura del trabajo integración curricular El proyecto integrador 	80	160	0			240	

Nro.	Nombre de la asignatura	Período Académico	Nombre del Itinerario/Mención	Unidad de organización curricular	Resultados de Aprendizaje	Contenidos mínimos	contacto con el	autónomo(horas	Aprendizaje	Prácticas	Prácticas de	Total (hora o crédito)
					curricular que permita la validación académica de capacidades y competencias en el ámbito de la profesión.							
Total							1808	2976	640	240	96	5760