

NOMBRE DE LA MATERIA

Manejo y Arquitectura del Diseño

Nivel de formación	Posgrado/Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje		
Área de formación	Orientación en Diseño Instruccional	Carga horaria	96 Hrs.
Seriación	N/A	Créditos	6

SENTIDO DE LA MATERIA EN EL PLAN DE ESTUDIOS

En este curso taller el estudiante hace una revisión exhaustiva de las mecánicas internas de las plataformas para cursos en línea y de la lógica de la publicación en Web. Aspectos gráficos, de usabilidad y amigabilidad en el ambiente virtual para el trabajo en grupo determinan el campo de conocimiento que se requiere dominar para poder hacer una toma de decisiones apropiada en beneficio de la audiencia meta determinada. El aspecto práctico le permite al estudiante manejar diferentes plataformas para cursos en línea desde la Perspectiva del diseñador de curso o instructor.

INTENCIONES DE LA MATERIA Y COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Competencia a desarrollar

- Determinar las características favorables de una plataforma para cursos en línea con base en el tipo y distribución de sus herramientas, sus características físicas y sus propiedades de usabilidad y funcionalidad.
- Sustentar la disposición de herramientas de comunicación, publicación en web y administración al interior de un equipo de trabajo multidisciplinario.
- Aplicar con propiedad las herramientas básicas de comunicación, publicación y administración de una plataforma para cursos en línea, en el modo de diseñador o instructor.
- Manejar adecuadamente las herramientas de comunicación en una plataforma, atendiendo los principios básicos de la comunicación educativa con mediación tecnológica.

Competencia general del perfil de egreso con que se vincula o a la que apoya

Rediseñar plataformas y entornos tecnológicos-educativos. Organizar recursos tecnológicos y servicios de soporte. Usar la tecnología a nivel operacional. Editar materiales en cuanto a sus usos y diseño gráfico. Atender a las necesidades y cuestiones de los usuarios de la tecnología.

Producto integrador

Aplicación o generación de una plataforma que fomente el aprendizaje.

Campo de aplicación profesional

El campo de aplicación profesional de la competencia del curso-taller sobre Manejo y Arquitectura del Diseño es muy especializado. Podemos encontrar espacios de aplicación al interior de las entidades educativas y de capacitación y actualización que estén utilizando la tecnología de Internet para efectos de difusión, aplicación y administración de servicios.

Logros esperados	
Conocimientos	Lógicos-matemáticos para la estructuración de una web. De las herramientas que implementa la plataforma para lógica de la publicación en web.
Habilidades	Para la implementación de estrategias de aprendizaje. Para el diseño de ambientes de aprendizaje.
Actitudes	Para interactuar con pares y con otros expertos en tecnologías. Actitud de apertura para conocimientos avanzados para publicación en internet.
Valores	Respeto y aceptación de la interacción de los pares. De compartir información y conocimientos.

CONTENIDOS

Unidad	Finalidad	Contenido	Producto de la unidad
1. El ser digital	Entender la conducta del usuario	1.1 El traslado de recursos al formato digital. 1.2 Las redes semánticas y los mapas conceptuales. 1.3 Navegadores y buscadores especializados. 1.4 La estética del Medio.	
2. La WWW y los cursos en línea	Conocer a profundidad el funcionamiento de la web	2.1 Cursos en línea basados en Web. 2.2 El HTML para maestros en tecnologías para el aprendizaje. 2.3 La transferencia de archivos y la lógica de la publicación en web. 2.4 Publicación de mensajes multimedios.	
3. Las plataformas para cursos en línea	Conocer las plataformas de aprendizaje disponibles y sus herramientas principales	3.1 Herramientas de publicación. 3.2 Herramientas de comunicación. 3.3 Herramientas de administración y seguimiento de alumnos.	
4. Usabilidad y navegación	Saber cuales son los lineamientos de ergonomía en el manejo de una web	4.1 Usabilidad y reportes de investigación. 4.2 Navegación exitosa a través del diseño. 4.3 Aplicación adecuada de las herramientas de comunicación.	

BIBLIOGRAFÍA

- Orea Cárdenas, Claudio Augusto, 2003, Desarrollo de Competencias Comunicativas, CD de apoyo para el Módulo de Comunicación en Ambientes Virtuales, Diplomado de Diseño y Operación de cursos en línea, INNOVA-PICASA, Universidad de Guadalajara, México.

- Lerner, P. (2005). La Arquitectura de la Información como estrategia comunicacional.
- Ronda León, R. (2005). La Arquitectura de la Información y las Ciencias de la Información.
- Garrett, Jesse James (2011). «2» (en inglés). *The Elements of the User Experience* (2da edición). New Riders. pp. 33. [ISBN 9780321683687](https://doi.org/10.1002/9780321683687). Consultado el 2013-06-26.
- Rodríguez Barros, Diana (30). «DISEÑO DE INTERFACES Y CONDICIONES DE USABILIDAD Definición de pruebas heurísticas para evaluar la usabilidad en sitio web sobre gestión cultural». *Arte y Diseño: nuevos escenarios y espacios sociales*. Consultado el 3 de julio de 2013.
- Egea García, C. 2007 *Diseño web para tod@s II* Icaria Editorial. Barcelona.
- Royo, Javier. *Diseño Digital*. Ediciones Paidós Ibérica, 2004.

RÚBRICA

Proyecto final	Excelente	Bueno	Suficiente	Insuficiente
Plataforma Virtual	Una propuesta formal de una plataforma virtual realizada con base en las tecnologías revisadas en clase, donde se plantee el uso de las herramientas de la misma, así como cumplir con los aspectos de usabilidad, ergonomía digital, orden y coherencia, sencillez, jerarquización visual y de contenidos temáticos, diseño visual ordenado y enlaces consistentes a información solicitada.	Una propuesta formal de una plataforma virtual realizada con base en algunas tecnologías revisadas, se plantea el uso de algunas herramientas de la misma, y cumple con los aspectos de usabilidad, ergonomía digital, algo de orden y coherencia, aunque compleja, posee jerarquización de contenidos y enlaces a información solicitada.	Una propuesta formal de una plataforma virtual realizada con base en algunas tecnologías revisadas, y cumple con los aspectos de usabilidad y sencillez, carente de orden, de jerarquización de información y elementos visuales y posee enlaces inconsistentes.	Una propuesta de una plataforma virtual realizada con base en algunas tecnologías revisadas, carece de usabilidad, orden, coherencia, jerarquización de información y elementos visuales y posee enlaces inconsistentes.
Presentación	Presentación dinámica, sin errores, las imágenes son claras. Logra captar la atención del resto de la clase y el profesor	Presentación dinámica, sin errores, Logra captar la atención del resto de la clase y el profesor se muestra	Durante la presentación se presentan errores No logra captar la atención del resto de la clase y el profesor se muestran	No hace presentación

	<p>se muestra interesado. Emplea un tono de voz adecuado. Emplea el tiempo designado con una variación de + - 30 segundos.</p>	<p>interesado. Emplea un tono de voz inadecuado. Emplea el tiempo designado con una variación de + - 45 segundos.</p>	<p>interesado. Emplea un tono de voz inadecuado. No cumple con el tiempo asignado por una variación de +- un minuto</p>	
Participación	<p>Participa en clase de forma entusiasta, centrado en el tema, con aportaciones precisas, fidedignas, que contribuyen al tema. Calificación a discreción del profesor</p>	<p>Participa en clase, centrado en el tema, con aportaciones inciertas o poco, fidedignas, puede, ocasionalmente desviarse del tema. Calificación a discreción del profesor</p>	<p>Participa poco en clase, o sus participaciones se desvían constantemente del tema. Calificación a discreción del profesor.</p>	No participa