

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MEXICO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

MATERIAL DIDÁCTICO.

HIPERTEXTO

**COMUNIDAD VIRTUAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CULTURA Y
COMUNICACIÓN**

**MTRA. MA. LUISA MORALES ALVAREZ MALO
DRA. DIANA ELISA GONZALEZ CALDERON.**

SEPTIEMBRE DE 2018

PERIODO: SÉPTIMO PERIODO

NÚCLEO: SUSTANTIVO

Área Curricular: Comunicología

Este recurso didáctico se aplicará en todas las Unidades de Competencia de la Unidad de Aprendizaje. Se encuentra diseñado en la plataforma schoology.

Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Adquirir una actitud crítica y reflexiva ante los medios de que lo lleven a tomar en cuenta a todos los elementos de la comunicación en el contexto de las Nuevas Tecnologías.

PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA:

Unidad 1. El camino para el análisis

Objetivo:

Distinguir los elementos que intervienen en un proceso de análisis a través de la complejización del objeto de estudio, para la comprensión del mismo.

Unidad 2. La imagen en el discurso de los medios

Objetivo:

Diferenciar los elementos que intervienen en el estudio de la imagen y su inserción en diferentes medios de comunicación, con la finalidad de profundizar en las variantes, condicionantes y discurso que se genera desde los medios.

Unidad 3. Medios de comunicación, cultura y sociedad

Objetivo:

Analizar y contrastar el discurso de los diferentes medios de comunicación desde una perspectiva contextual de lo social, histórico y político, con la intención de

relacionar y criticar el papel del diseñador gráfico en los medios de comunicación masiva.

SUGERENCIAS DE MOMENTO Y USO:

La comunidad virtual es un espacio en el que se genera un ambiente de aprendizaje a partir de la comunicación entre los integrantes y la interactividad con materiales y ejercicios que complementan la experiencia didáctica del alumno. En esta comunidad se genera la discusión y reflexión sobre los diversos temas de la unidad de aprendizaje.

En este ambiente virtual de aprendizaje se utilizan recursos como lecciones interactivas o ambientes de exploración y construcción virtual, mediante herramientas tecnológicas que facilitan la comunicación entre alumno-alumno y alumno-docente.

El diseño de la comunidad virtual está fundamentada en criterios metodológicos, didácticos y de comunicación que favorecen el estudio independiente y el aprendizaje significativo.

Contiene de forma breve todos los conceptos generales e imágenes que le permitirán al profesor tener una guía de información lo suficientemente clara y precisa para complementar la experiencia en clase.

Se sugiere que el material sea un recurso de información, comunicación y apoyo para la exposición de los diferentes temas de las Unidades de aprendizaje.

Es útil para aplicar estrategias como el Aula invertida y Blended Learning.

POSIBILIDADES:

El alumno tiene la posibilidad para:

- Consultar el programa y la estructura didáctica de la Unidad de Aprendizaje.
- El sistema de evaluación así como los recursos y materiales de cada unidad de competencia.
- Revisar las actividades y tareas que están programadas para todo el semestre.
- Subir sus actividades y tareas para que las revise el profesor.
- Interactuar con el maestro y sus compañeros.

El maestro puede:

- Compartir materiales y recursos
- Dar de alta actividades
- Evaluar a l alumno

VENTAJAS Y LÍMITACIONES:

El tener una guía que sustenta las bases de las unidades de competencia, ayudará al docente a preparar y complementar la clase con rapidez y claridad. El concepto unido a la imagen genera en el alumno un aprendizaje significativo que se refuerza con la elaboración de sus actividades.

Si bien es cierto que sólo es una guía que puede ser complementada con otra información y que puede estar limitado su uso si no se tiene el equipo técnico necesario.

Los contenidos y secuencia de conceptos permiten una visión que fortalece y complementa el planteamiento analítico de las unidades de competencia.

MANUAL DE USO

Curso virtual en la plataforma schoology:

Cultura y Comunicación

Requisitos para ingresar a la comunidad:

Los integrantes de la comunidad deberán darse de alta en schoology <http://schoology.com> la cual es una aplicación que se encuentra en la web y que cualquier usuario se puede registrar.

Después deberán ingresar con el correo y contraseña que utilizaron para registrarse, posteriormente buscar el curso ingresar con el código de acceso: **36QWR-ZCX2F**

- Los contenidos del curso serán útiles para que el docente enriquezca el trabajo creativo de su práctica y plantee situaciones de enseñanza del uso de TIC concerniente a los requerimientos de su disciplina.
- Se utilizarán recursos informativos digitales que ayuden a enriquecer el ambiente virtual y que favorezcan la interactividad con los materiales.
- Algunos recursos informativos son: revistas electrónicas, libros electrónicos, documentos *Word*, *pdf* y *powerpoint* y videos.
- Se utilizarán diversas herramientas tecnológicas que permitan la comunicación sincrónica y asincrónica, como: Foro de discusión, wiki y tareas. Estas herramientas permitirán la mediatización tecnológica, que harán posible la comunicación con una visión bidireccional y multidireccional.
- Cada actividad requiere del uso de los materiales digitales y recursos de información en la web como videos, imágenes, textos, revistas digitales y objetos de aprendizaje.

1. La portada presenta datos de identificación suficientes y adecuados

La estructura de la comunidad permite que el alumno realice actividades interactivas, tenga acceso a materiales concernientes a los temas de cada unidad.

Tendrá acceso a revisar el programa, guía pedagógica.

El diseño didáctico-pedagógico ayuda plantea una propuesta de aprendizaje combinado en la que se diseñan actividades que apoyan la práctica presencial.



The image shows a screenshot of a Schoology course page. The top navigation bar includes 'UPGRADE', 'CURSOS', 'GRUPOS', and 'RECURSOS'. The course title is 'Comunicación y Cultura : FAD' from the 'Universidad Autónoma del Estado de México'. The page features a sidebar with navigation options like 'Materiales', 'Actualizaciones', and 'Libreta de calificaciones'. The main content area displays the course title, a logo for 'TRASCLENDE', and two images: one of a university building and another of hands typing on a keyboard with floating icons. The right sidebar shows 'Actividades próximas' with a note that there are no tasks or events scheduled.

2. Cuenta con un sistema de almacenaje con dimensiones y materiales adecuados.

The screenshot displays the Schoology interface for a course titled "CULTURA Y COMUNICACIÓN 2018_B, Sección 1". The user is logged in as "María Luisa". The course page shows a "1er parcial" (1st partial exam) and a list of activities. The activities are:

- TIPOS DE CONTEXTO Y FUNCIONES DEL LENGUAJE**: Sube a este espacio la presentación del Tema "Tipos de contexto y funciones del lenguaje". A partir de los conceptos abordados en la sesión elabora con tu equipo un ...
Vence Viernes, 17 Agosto, 2018 at 11:59 pm
- ANÁLISIS DE NOTICIAS**: El propósito de esta actividad es que desarrolles el pensamiento crítico a través del análisis de acontecimientos actuales que suceden día con ...
Exposición | Análisis | Fuentes de información | Diseño de presentación
Vence Lunes, 27 Agosto, 2018 at 11:59 pm
- Análisis dimensiones de la semiosis (pragmática, semántica y sintáctica)**: Análisis dimensiones de la semiosis (pragmática, semántica y sintáctica). La actividad es individual. En este espacio sube la presentación de las dimensiones de ...
Vence Lunes, 10 Septiembre, 2018 at 11:59 pm
- Análisis BLACK MIRROR**: El propósito de esta actividad es brindarte los elementos para que puedas analizar una serie televisiva e identifiques en la imagen diversos, mensajes, códigos, signos que ...
Vence Miércoles, 29 Agosto, 2018 at 11:59 pm
- Reto de los 10 días**: Comenta en este foro de discusión los diversos aspectos que se vayan solicitando durante los días 1 día Comentario acerca de lo que te hace sentir lo que leíste en las primeras ...
Vence Viernes, 31 Agosto, 2018 at 11:59 pm - No publicado
- Análisis noticias periódicos (31 de agosto al 25 de sep, 2017)**: El propósito de esta actividad es que desarrolles el pensamiento crítico a través del análisis de acontecimientos actuales que suceden día con ...
Exposición | Análisis | Fuentes de información | Diseño de presentación
Vence Viernes, 22 Septiembre, 2017 at 11:59 pm - No publicado

- Camino del análisis
 - SIGNO Y SÍMBOLO
 - TIPOS DE SIGNOS VISUALES
 - Verderver.pdf 712 KB
 - La danza de los signos.pdf 1 MB

Funciones del Lenguaje

- ACTIVIDADES
 - MAPAS MENTALES
 - MAPAS MENTALES 2018
 - 1er parcial
 - 2do. Parcial
 - ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN NOTICIA
 - Análisis Hotel Budapest
 - PROCEDIMIENTOS DE CONNOTACIÓN
 - El diseñador ante la sociedad de la información y el conocimiento
 - ANÁLISIS SERIE BLACK MIRROR

MEDIOS_COMU_2014.ppt 2 MB
No publicado

SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL CONOCIMIENTO

Unidad de Competencia II.



Papel de los medios en la sociedad de la información y del conocimiento

Propósitos:

Identifica los elementos y características de la Sociedad de la Información y el conocimiento.

Fundamenta el quehacer del diseñador gráfico en la sociedad de la información y el conocimiento.

3. El material es original o inédito.

MATERIALES Anterior Siguiente

Agregar Contenido Opciones

- Comu y TV.pdf 7 MB
- EVOLUCIÓN DE LOS MEDIOS
- NARRATIVA TRANSMEDIA
- POSMODERNISMO
- Estrategias de manipulación
- 10 LIBROS TRANSMEDIA
- Museo_medio comunicacion.pdf 183 KB
- LA ACCIÓN COMUNICATIVA SEGÚN BERLO
- HOMOVIDENS.pdf 422 KB
- Función de los medios de comunicación de masas.docx 187 KB
- comoanalizarunfilm-francescocasetti-140404161427-phppapp02.pdf 13 MB
- Los medios de comunicación en la sociedad en rojo

CULTURA Y COMUNICACIÓN 2018_B: Sección 1

Miembros Notificaciones

Todo Miembros Admins Inactivo

- María Luisa Morales Álvarez Malo
- Karen Alcantara
- dayhanna catalan
- JLUIS CCLRS
- Oscar Colin
- Lesly Corona
- María Gabriela De la Cruz Díaz
- Octavio Esquila
- Yolo fuentes
- Paloma Gallardo
- Luis González Cuenca
- Bryan Saúl Hernández
- Karla Lopez
- Gustavo Mauricio
- Jaqueline Moreno

Organize members into Grading Groups

Código de Acceso
 DWMSD-85J2H Restablecer
 Se requiere aprobación
 Códigos de Acceso para Padres

4. Incluye una introducción o guía para explicar el empleo del material, con relación a los objetivos contenidos que apoya: conceptos, lecturas, ejercicios, procedimientos.

The image shows a Google Slides presentation interface. On the left is a sidebar with navigation options: Attendance, Members, Analytics, and Access Code (36QWR-ZCX2F). The main content area displays a slide titled 'UNIDAD INTRODUCTORIA' with a sub-heading 'GUÍA PARA EL USUARIO'. The slide features a collage of technology-related images (laptop, smartphone, tablet, person with brain scan, newspaper) and a red box containing the text: 'Guía para el usuario' and 'Comunicación, cultura y nuevas tecnologías.' The Google Slides control bar at the bottom shows 'Diapositiva 1' and 'Google Presentaciones'.

LA GUÍA DEL USUARIO ES UNA PRESENTACIÓN QUE PUEDE REVISAR EL USUARIO EN LA QUE SE EXPLICA EL EMPLEO DEL MATERIAL. CON ESTE ENLACE SE PUEDE INGRESAR A LA GUÍA:

<https://docs.google.com/presentation/d/10caOP-JEET7dOi2Uy66ZZHB7NQIQSpJ-kKV9mviWZk8/edit?usp=sharing>

5. La estructura y funcionalidad responde a los objetivos y/o contenidos de la UA.



The screenshot shows a course interface for 'UNIDAD INTRODUCTORIA'. On the left is a sidebar with a university logo, 'Course Options', and a list of tools: Materials, Updates, Gradebook, Badges, Attendance, Members, and Analytics. At the bottom of the sidebar is an 'Access Code' field with the code '36QWR-ZCX2F' and a 'Reset' button. The main content area is titled 'PRESENTACIÓN' and contains the following text:

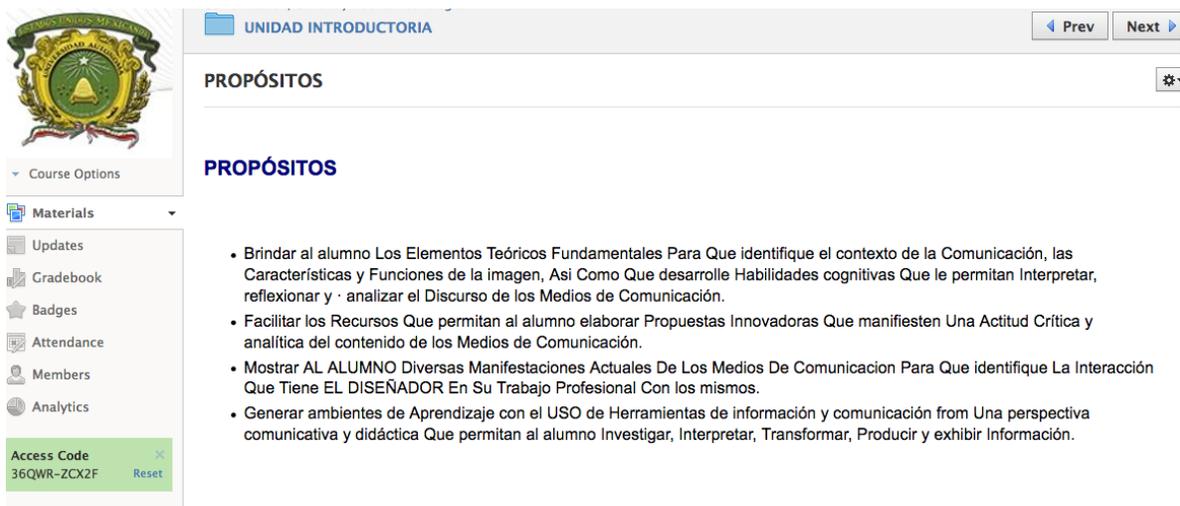
La comunicación y las Nuevas Tecnología han adquirido una importancia significativa en la sociedad actual, es por esto que los profesionistas del Diseño Gráfico deben de conocer la naturaleza del los medios de comunicación, para hacer uso de estos con una conciencia crítica que los lleve a comprometerse con la sociedad.

El alumno se enfrenta a cambios que abordan nuevas temáticas y aplicaciones en la disciplina del diseño gráfico, así que se vuelve imprescindible que desarrollen nuevas competencias asociadas a nuevos saberes en los principales ámbitos de alfabetización en la sociedad actual, como son la visual y la tecnológica.

De tal manera que sepa producir, valorar y producir imágenes, así como utilizar las nuevas tecnologías para sacarle provecho.

6. La información ilustra de manera suficiente los contenidos del curso.

7. La estructura y funcionalidad cumple una función específica para el curso.



The screenshot shows the same course interface as above, but for the 'PROPÓSITOS' section. The main content area is titled 'PROPÓSITOS' and contains a bulleted list of objectives:

- Brindar al alumno Los Elementos Teóricos Fundamentales Para Que identifique el contexto de la Comunicación, las Características y Funciones de la imagen, Asi Como Que desarrolle Habilidades cognitivas Que le permitan Interpretar, reflexionar y · analizar el Discurso de los Medios de Comunicación.
- Facilitar los Recursos Que permitan al alumno elaborar Propuestas Innovadoras Que manifiesten Una Actitud Crítica y analítica del contenido de los Medios de Comunicación.
- Mostrar AL ALUMNO Diversas Manifestaciones Actuales De Los Medios De Comunicacion Para Que identifique La Interacción Que Tiene EL DISEÑADOR En Su Trabajo Profesional Con los mismos.
- Generar ambientes de Aprendizaje con el USO de Herramientas de información y comunicación from Una perspectiva comunicativa y didáctica Que permitan al alumno Investigar, Interpretar, Transformar, Producir y exhibir Información.

Comunicación, Cultura y Nuevas Tecnología ...
ESTRUCTURA TEMÁTICA

◀ Prev Next ▶

☐ El diseñador gráfico en interacción con los medios. ⚙

El diseñador gráfico en interacción con los medios

Propósito: Asume un papel crítico ante los medios y realiza propuestas creativas que motiven al espectador a tener también una mente más activa y reflexiva.



Recepción crítica from Bichalui

8. Permite al usuario manejar el ritmo y secuencia del recorrido.

Comi
Universi

Ad

Course Options

Materials

- UNIDAD INTRODUCTORIA
- ESTRUCTURA TEMÁTICA
- MATERIALES Y ACTIVIDADES

Attendance

Members

Analytics

Access Code
36QWR-ZCX2F Reset

9. Permite acceder a la información por medio de mapas o secuencias asociativas, capas de información de textos, imágenes, documentos u otro tipo de fuentes del conocimiento, disponibles o no en internet, cuya estructura y funcionalidad responde al contenido de la UA o asignatura.

CULTURA Y COMUNICACIÓN 2018_B: Sección 1 • ACTIVIDADES

Zdo. Parcial

Anterior Siguiente

Agregar Contenido Opciones

- CUADRO COMPARATIVO PEDRO PÁRAMO-BLACK MIRROR**
Sube en este espacio el cuadro comparativo que se realizó a partir del capítulo 14 millones de méritos, de la serie Black Mirror con el cuento de Juan Rulfo, Pedro Páramo.
Vence Jueves, 12 Octubre, 2017 at 11:59 pm
- FOTOGRAFÍA JUAN RULFO-PEDRO PÁRAMO**
El propósito de esta actividad es que comprendas la forma en que los medios se comunican actualmente. En pareja produce una fotografía en la que integres elementos TEXTOS QUE HAGAN ...
Vence Lunes, 23 Octubre, 2017 at 11:59 pm
- Proyecto transmedia museos**
El primer paso consiste en buscar el estado del arte de proyectos transmedia aplicados a museos de todas partes del mundo. Deberás incluir en el documento al menos 3 ejemplos o ...
Plan de trabajo Comprensión transmedia Narrativa madre (del museo) Estructura de la narrativa transmedia Fundamentación Comunicación
Puntualidad en la entrega y participación en el documento. Redacción y ortografía Participó en la estructura y diseño del documento
Vence Jueves, 26 Octubre, 2017 at 11:59 pm
- SOCIEDAD DE CONOCIMIENTO**
El propósito de la actividad es que comprendas el papel que juegas como diseñador gráfico, en la Sociedad de la Información y el Conocimiento. Diseña con tu ...
Incorpora conceptos claros Compromiso del diseñador Labor del diseñador en el contexto actual Redacción y ortografía Estructura adecuada
Participación en equipo
Vence Martes, 17 Octubre, 2017 at 11:59 pm
- Funciones del lenguaje**
Instrucciones:
1. Equipos de 4 personas
2. Identifica en el anuncio de coca cola dos ejemplos de cada funciones del lenguaje
Funciones del lenguaje Ilustra correctamente cada ejemplo Ortografía Redacción
Vence Lunes, 16 Octubre, 2017 at 11:59 pm
- ESTRATEGIAS DE MANIPULACIÓN**
El propósito de esta actividad es que identifiques ejemplos que se relacionen con las estrategias de manipulación propuestas por Noam Chomsky.
Vence Jueves, 26 Octubre, 2017 at 11:59 pm

10. Cada sección o módulo explica la estructura de los hipertextos (temas y actividades) y la secuencia en coherencia con los objetivos y el programa de la UA o asignatura.

Course Options

Materials

Updates

Gradebook

Badges

Attendance

Members

Analytics

Access Code
36QWR-ZCX2F [Reset](#)

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual los medios de comunicación, así como las tecnologías de la comunicación e información (TIC), han adquirido una gran importancia.

El diseñador gráfico interactúa constantemente con estos y tiene la responsabilidad de interpretar, transformar y procesar la información para producir mensajes visuales y verbales con un espíritu crítico y reflexivo. Para esto es necesario desarrollar habilidades cognitivas que le permitan complejizar, analizar y reflexionar a partir de diversas manifestaciones visuales, de tal forma que sea capaz de producir y mostrar mensajes que generen una actividad discursiva y dialógica entre el emisor y receptor.



La cultura, como manifestación del ser humano se encuentra permeada por la influencia de los medios.

La dinámica de la sociedad actual depende en gran medida de la influencia de los mismos.

Opciones del Curso

Materials

Actualizaciones

Libreta de calificaciones

Configuración de calificaciones

Medallas

Asistencia

Miembros

Código de Acceso
DWMSD-85J2H [Restablecer](#)

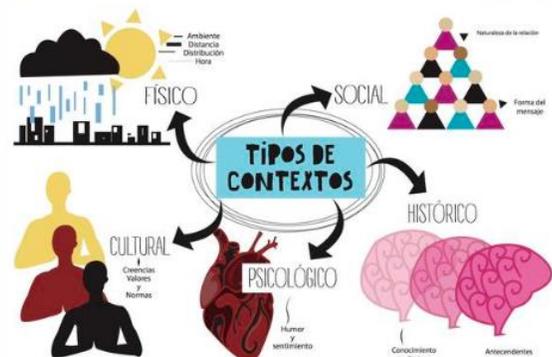
CULTURA Y COMUNICACIÓN 2018_B: Sección 1 ▶ ACTIVIDADES

MAPAS MENTALES

[Anterior](#)
[Siguiente](#)

EQUIPO 3 MAPAS MENTALES

2 de 2



Agregado Jueves, 7 Septiembre, 2017

Escriba un comentario

Del álbum de: EQUIPO 3 MAPAS MENTALES

Agregado por: Janett R.

[Editar Pie de Imagen](#)



[Etiquetar esta foto](#)



Facultad de Arquitectura y Diseño
U A E M

Options del Curso

CULTURA Y COMUNICACIÓN 2018_01 SECCIÓN I

SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL CONOCIMIENTO

Anterior Siguiente

SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL CONOCIMIENTO

SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y EL CONOCIMIENTO

“Sociedad de la información y el conocimiento”

“Es un periodo histórico caracterizado por una revolución tecnológica centrada en las tecnologías digitales de información y comunicación, con la necesidad de una estructura social en red, en todos los ámbitos de la actividad humana, y con la interdependencia global de dicha actividad”.

Manuel Castells

Norbert Wiener, creador de la cibernética, fue el que anunció el advenimiento de una “Sociedad de la Información” cuya base organizativa, para él, era la circulación sin trabas de la información, a la que consideraba una nueva materia prima.

La noción de sociedad del conocimiento fue utilizada por primera vez por el apreciado filósofo del “management” o la gestión empresarial, Peter Drucker, quien previamente había acuñado el término “trabajador del conocimiento”

Los increíbles avances tecnológicos han hecho posible lo que hace apenas algunos años era considerado como ciencia-ficción. El mundo se ha empequeñecido virtualmente: ahora es posible compartir ideas, proyectos y resultados, por citar sólo algunos ejemplos, sin importar las distancias geográficas o los husos horarios.

Una Sociedad de información está capacitada tecnológicamente para almacenar cada vez más información, compartirla y con una rapidez cada vez mayor. Una sociedad de conocimiento en cambio es, la capacidad de interpretación de dichos hechos, dentro de un contexto y con un propósito.

11. Contiene un mapa que muestra la estructura general de la aplicación y la ubicación de cada sección de estudio.

- ▼

Materiales

31/12/14 12:00a. m
⚙️
- ▼

PARCIAL 1

⚙️

 - >

Actividades

⚙️
 - >

Tema 1

⚙️
 - >

Tema 2

⚙️
 - >

Tema 3

⚙️
 - >

Tema 4

⚙️
 - 📄

Antología-LECTURA-Y-REDACCION.pdf

767 KB
⚙️
 - 📄

Análisis periódico

⚙️
 - 📄

Discurso

⚙️
 - ▼

PARCIAL 2

⚙️

 - >

TEMA 1

⚙️
 - >

TEMA 2

⚙️
 - >

TEMA 3

⚙️
 - >

TEMA 4

⚙️
 - >

TEMA 5

⚙️
 - >

TEMA 6

⚙️
 - >

ACTIVIDADES

⚙️
 - 📄

EVALUACIÓN

⚙️

12. Incluye herramienta de búsqueda interna.

13. El mapa de navegación es abierto (no lineal) y el alumno interactúa libremente con sus componentes.

The screenshot displays a course management interface. On the left is a sidebar with the course logo and navigation options: 'Opciones del Curso', 'Materiales', 'Actualizaciones', 'Libreta de calificaciones', 'Configuración de calificaciones', 'Medallas', 'Asistencia', 'Miembros', and 'Código de Acceso' (36QWR-ZCX2F). The main content area is titled 'Comunicación y Cultura : Sección 1' and 'MATERIALES Y ACTIVIDADES'. It features a navigation bar with 'Anterior' and 'Siguiente' buttons, and a toolbar with 'Agregar Contenido' and 'Opciones'. The content is organized into sections: 'Lecturas' (containing PDFs like 'dkberlo_1.pdf', 'obvio-obtuso.pdf', 'Hacia una teoría de la imagen.pdf', 'El cuerpo fragmentado.pdf', 'Cuerpos imaginarios.pdf', 'El centro comercial...burbuja de cristal-.pdf', 'Ciudades y ciudadanos imaginados por los medios.pdf', 'LO OBVIO Y LO OBTUSO', and 'Efectos de la televisión en la sociedad'), 'POSMODERNISMO', 'ACTIVIDADES' (with a note: 'En esta carpeta podrás revisar las actividades del curso 30/6/15 12:00am'), 'COMO ANALIZAR UN FILM', and 'ESTRATEGIAS DE MANIPULACIÓN'. Each item has a gear icon for settings.

14. Contiene herramientas de comunicación que optimizan su contenido a través de correo electrónico, formularios, resúmenes, problemas, servicios en línea, entre otros.

Foro de discusión



The screenshot shows a Moodle forum interface. On the left is a sidebar with the course logo (Facultad de Arquitectura y Diseño) and a menu with items like 'Materiales', 'Actualizaciones', 'Libreta de calificaciones', 'Configuración de calificaciones', 'Medallas', 'Asistencia', and 'Miembros'. At the bottom of the sidebar is a 'Código de Acceso' (DWMSD-85J2H) with a 'Restablecer' button. The main forum area has a breadcrumb trail: 'CULTURA Y COMUNICACIÓN 2018_B: Sección 1 > ACTIVIDADES > 1er parcial'. There are 'Anterior' and 'Siguiente' navigation buttons. The forum post title is 'Rol del diseñador en la cultura de la convergencia'. Below the title is the 'Fecha límite: Viernes, 15 Septiembre, 2017 at 11:59 pm'. The post content states: 'El propósito de este foro es que analicemos diferentes conceptos que están relacionados con "Narrativa transmedia" "Convergencia cultural" y que posteriormente los relacionemos con el rol del diseñador en la cultura de la convergencia. Definamos estos conceptos y comparte en este espacio la forma en que tú como profesionalista te encuentras inmerso.' It includes a 'Fuentes de apoyo' section with the URL 'https://www.smore.com/bf3f1-el-dise-o-pico' and a timestamp 'hoy a 9:39 am publicado'. A PDF attachment '6Transmedia_CScolari.pdf' (361 KB) is visible. At the bottom is a comment box with a user profile picture and the placeholder text 'Escriba un comentario'.



Valeria Itzel S. Jue 14 Sep, 2017 at 11:23 pm

Narrativa transmedia:

Relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas, una parte de los receptores no se limita a consumir el producto cultural sino que amplía el mundo narrativo con nuevas piezas textuales.

Considero que uno de los elementos que integran el perfil de egreso del diseñador gráfico es la convivencia e interacción con distintas plataformas que exigen las generaciones para las que diseñamos, es decir, emitimos mensajes y estamos inmersos en el proceso de comunicación por lo tanto es una necesidad adaptarnos al nuevo ecosistema de medios, personalmente siempre he creído que el diseño gráfico trascendió de la segunda dimensión hace bastante tiempo y esto como respuesta a la necesidad de generar experiencias en los receptores, interactividad y dinamismo con los usuarios, me pareció importante el fragmento que menciona que la narrativa transmedia para los profesionales de la comunicación es un concepto permanente que siempre se encontrará abierto y sin algún final y es esta cualidad la que considero interesante.

Mostrar menos

Me gusta · Responder



Melanie V. Vie 15 Sep, 2017 at 7:41 pm

La narrativa transmedia se trata de contar una historia a través de diversos medios y plataformas, en la cual los consumidores tienen un gran papel participativo y quieren ampliar su conocimiento del relato en cualquier medio nuevo existente.

El Diseñador gráfico construye historias a través de un concepto, pero no siempre ha sido por medio de objetos bidimensionales, sino que estamos inmersos en todos los medios y es nuestro deber estar al día con las novedades.

Ya que somos comunicadores tenemos la habilidad de crear una historia y de visualizarla en la mejor forma en que puede ser transmitida provocando una serie de emociones y sensaciones en el receptor que permita que este tenga un papel activo de participación en la emisión del mensaje.

Como se menciona en la lectura de "El Diseño Transmedia" debemos aprender a vernos como narradores para que nuestro concepto lo podamos fragmentar en pequeños mundos y que cada uno tenga un propósito de modo que aunque no sea la misma historia sea coherente y complemente nuestra marca o idea.

Mostrar menos

Ya no me gusta 😞 1 · Responder



Efrén L. Editado · Vie 15 Sep, 2017 at 8:24 pm

El mundo cada vez se vuelve más competitivo y exigente, tanto proveedores de servicios y productos como los mismos consumidores, con la creciente ola de avances tecnológicos que se han suscitado en los últimos años el mercado se ha vuelto una plataforma donde podemos encontrar el mismo producto expuesto en miles de formas distintas con una o varias historias independientes pero conectadas entre sí por los distintos usuarios. ¿Qué es lo que hace que una historia salte de un medio a otro? ¿en dónde llega a concluir este proceso de la narrativa Transmedia? ¿Qué personajes intervienen en este ciclo?

"La narrativa Transmedia se trata de un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas. La narrativa comienza en un cómic, continúa en una serie televisiva de dibujos animados, se expande en forma de largometraje y termina (¿termina?) incorporando nuevas

CORREO



María L.



A011836



A013623



A013626



1366257



A013626



A013621



A01325068 Carlos Francisco González Arizmendi



A01364660 Claudia Fernanda Vera Peña



A01362709 Cristian Arturo Martínez Correa

Enviar Mensaje

Para: Todos los Miembros

Asunto: actividades

Mensaje: Estimados alumnos:
La siguiente actividad tendrán que entregarla...



Enviar

Cancelar

15. Contiene vínculos vigentes con otras páginas y sitios para reforzar el aprendizaje (bibliotecas, diccionarios, etc.)



16. Cuenta al menos con tres de los medios siguientes: Audio, imágenes, video, texto y animación.



CULTURA Y COMUNICACIÓN 2018_B: Sección 1 ▶ ACTIVIDADES

MAPAS MENTALES

Anterior Siguiente ▶

CARLOS

3 de 3 Anterior Siguiente

Ícono
Es algún signo que representa algún objeto mediante su significación, representación o analogía.

Signo
Un signo es un elemento visual mínimo que tiene sentido para una persona o una sociedad.

Símbolo
Un signo que establece una relación de identidad con un concepto o realidad abstracta a la que socialmente representa.

Del álbum de: CARLOS

Agregado por: Carlos D.

Editar Pie de Imagen

mapa_mental_ícono_signo_símbolo.jpg 508 KB

Etiquetar esta foto

Agregar Viernes, 8 Septiembre, 2017

Escriba un comentario

Comunicación, Cultura y Nueva Tecnología en los Entornos Virtuales

Lecturas

Prev Next ▶

dkberlo_1.pdf

Download File 156% 1 / 8

<http://www.inf.udec.cl/~ados/apuntes/comunicacion/berlo.html>

Modelo de la Comunicación de Berlo

Extractado de "Introducción a la psicología de la comunicación" Alejandro López, Andrea Parada, Franco Simonetti, Ediciones Universidad Católica de Chile, Santiago, 1995.

La primera aproximación teórica al proceso de la comunicación humana, propiamente tal, la constituye el modelo desarrollado por David Berlo en la década del sesenta. El propósito fundamental de su obra es identificar y analizar en detalle los diversos factores implicados en dicho proceso, bajo el supuesto de que ello permitirá aumentar la capacidad natural del hombre para enfrentar sus problemas vitales. De esta forma, Berlo desarrolla un enfoque conductista de la comunicación humana buscando establecer las bases del proceso ideal de comunicación. Este proceso ideal se refiere a cómo debería realizarse la comunicación para que esta sea realmente efectiva. Aún hoy, el modelo de Berlo representa lo que en el más amplio círculo de académicos y legos se entiende por comunicación.

El concepto de comunicación

TEXTOS EN PDF.

Los multimedia una nueva forma de concebir la comunicación

Tomar conciencia de las nuevas formas de comunicación a través de las Nuevas Tecnologías.

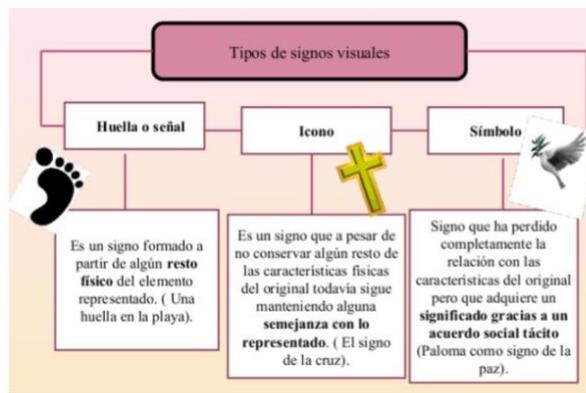


REDES SOCIALES from Juan Esteban Quintero Galeano

PRESENTACIONES

Asistencia
Miembros
Análisis estadístico

Código de Acceso
DSK85-MTZSV Restablecer



TIPOS DE SIGNOS VISUALES.

Tipos de signos visuales

Huella o señal	Icono	Símbolo
		
Es un signo formado a partir de algún resto físico del elemento representado. (Una huella en la playa).	Es un signo que a pesar de no conservar algún resto de las características físicas del original todavía sigue manteniendo alguna semejanza con lo representado . (El signo de la cruz).	Signo que ha perdido completamente la relación con las características del original pero que adquiere un significado gracias a un acuerdo social tácito (Paloma como signo de la paz).

DEFINICIÓN DE SIGNO

- 1. El signo es un elemento que representa a un objeto o a una acción.
- 2. El signo es un elemento que representa a un objeto o a una acción.
- 3. El signo es un elemento que representa a un objeto o a una acción.
- 4. El signo es un elemento que representa a un objeto o a una acción.



17. Presenta recursos motivadores que animan la curiosidad y el deseo de aprender.

IMÁGENES

The screenshot shows a course interface with a sidebar on the left and a main content area. The sidebar includes a logo, 'Opciones del Curso', 'Materiales', 'Actualizaciones', 'Libreta de calificaciones', 'Medallas', 'Asistencia', 'Miembros', 'Análisis estadístico', 'Código de Acceso' (PCCSN-MWSCS), and 'Información' (Comunicación, cultura y Nuevas Tecnologías; Frecuencia / días: Lun Mie). The main content area is titled 'ACTIVIDADES' and 'Funciones de la imagen', with a progress indicator '10 de 20' and navigation buttons 'Anterior' and 'Siguiete'. It features two columns of images illustrating image functions: 'DISTORSIONES DE LA IMAGEN' (Truaje, Pose, Objetos) and 'FUNCIONES DE LA IMAGEN' (Motivadora, Vicarial, Catalizadora).

VIDEOS

MATERIALES Y ACTIVIDADES

CocaCola.wmv



CocaCola.wmv 5 MB | VER

18. Incluye una serie de actividades planificadas para el estudio del alumno con información clara, suficiente, pertinente y progresiva.

A screenshot of a course activity list. At the top, there is a folder icon labeled 'ACTIVIDADES' with a timestamp '6/30/15 12:00am'. Below this, a list of activities is shown, each with a small icon and a gear icon to its right. The activities are: 'Funciones de la imagen', 'PROCEDIMIENTOS DE CONNOTACIÓN', 'Tablero pinterest', 'Como analizar un film', 'REMIX HITLER', 'POSMODERNIDAD', 'Posmodernismo', 'PRESENTACIÓN PAREJA IMAGEN', and 'VIDEO MANIPULACIÓN'.

ACTIVIDADES CON INDICACIONES CLARAS Y RUBRICA DE EVALUACIÓN

A screenshot of a course activity page. The page header includes the course name 'CULTURA Y COMUNICACIÓN 2018_B: Sección 1' and 'ACTIVIDADES', along with '1er parcial' and navigation buttons 'Anterior' and 'Siguiete'. The activity title is 'ANÁLISIS DE NOTICIAS'. The page is dated 'Monday, 27 August, 2018 at 11:59 pm'. The main content area contains the following text: 'El propósito de esta actividad es que desarrollen el pensamiento crítico a través del análisis de acontecimientos actuales que suceden día con día.' and 'Así mismo que desarrollen la capacidad de elaborar una presentación eficiente que recupere la información fundamental del acontecimiento.' Below this, a question is posed: '¿Cuáles son los aspectos que se van a evaluar?'. The activity is labeled 'COLABORATIVO' and lists several bullet points: 'Trabajo colaborativo: Análisis de noticias (FICHAS de trabajo por equipo)', 'Elección de la noticia y análisis previo (quién, dice qué, por qué canal, con qué efecto)', 'Incluir en el análisis conceptos revisados en clase (funciones del lenguaje, símbolos, iconos, señales, tipos de significados)', 'Que la presentación sea creativa y tenga datos e información interesante.', 'Estructura adecuada de un discurso (Inducción, introducción, desarrollo y conclusión)', 'Información completa', 'Citas de diversas fuentes de información.', and 'Opinión de la información argumentada.' The activity is also labeled 'INDIVIDUAL (presentación de noticia)' and lists 'Comunicación verbal y no verbal'. At the bottom, a blue box contains the instruction: 'PARA LA EVALUACIÓN INDIVIDUAL, TODOS LOS MIEMBROS DEL EQUIPO DEBERÁN PARTICIPAR EN EL DOCUMENTO, (DESDE SU CUENTA DE GMAIL) APORTANDO INFORMACIÓN RELATIVO AL TEMA.' On the right side, there is a section for 'Entregas' showing two submissions: 'De la Cruz Díaz, María Gabriela' and 'Mauricio, Gustavo', both with a status of 'Necesita ser calificada' and a 'Retardo' (late) indicator. The page also features a sidebar with navigation options like 'Materiales', 'Actualizaciones', and 'Libreta de calificaciones', and a 'Código de Acceso' field.

Finalmente sube en este espacio la presentación que diseñen para exponer en clase

Mie 15 Ago, 2018 at 5:47 pm publicado

Criterios	Escala de Calificación		
Exposición Conoce el tema y lo preparó	5 Bueno Temas de interés y bien sustentado en diversas fuentes de información.	3 Satisfactorio	1 Necesita Mejorar
Análisis Con modelo de Lasswell	5 Analiza con modelo de Lasswell Funciones del lenguaje Criterios personales Signos, símbolos, señales Tipos de contextos	3 Satisfactorio	1 Necesita Mejorar
Fuentes de información	5 Bueno Considera diversas fuentes para el análisis de la noticia. Cita con formato APA	2 Satisfactorio	0 Necesita Mejorar
Diseño de presentación	5 Bueno Presentación creativa, con diversa imágenes, no saturada. Al menos 10 diapositivas	2 Satisfactorio	1 Necesita Mejorar

Total de puntos: 20

Comentarios



María Luisa Morales Álvarez Malo
FICHA PARA EL ANÁLISIS DE NOTICIAS
<https://docs.google.com/document/d/13c8Yhcb-zBJNHZ1NZV-kYHj8HhaqYvc0JeLc...>

Responder · Me gusta · Eliminar · Mar 21 Ago, 2018 at 2:37 pm



Luis González Cuenca
<https://docs.google.com/document/d/1sdN5U34IEVGLWxYmIm7plbFx-32gc9ZZFYfl...>

Yulissa Dolores
Luis González
Karla López
Vanessa Palmas

Responder · Me gusta · Eliminar · Mie 22 Ago, 2018 at 7:21 pm



María Gabriela De la Cruz Díaz
<https://docs.google.com/document/d/1QLHHLrOXNkNre1R4iIXKfZ2hzjzaL8gErz4...>

Paola Alejandra Rodríguez
Elizabeth Rojas
Katia Retama Arriaga
Jaqueline Moreno
Gabriela de la Cruz Díaz

ACTIVIDADES CON RÚBRICAS Y ESPACIO PARA QUE LOS ALUMNOS LAS SUBAN A PLATAFORMA Y RECIBAN RETROALIMENTACIÓN.

RECONTEXTUALIZACIÓN-VIDEO HOTEL BUDAPEST



Vence: Martes, 25 Octubre, 2016 at 11:59 pm

El propósito de esta actividad es que identifiques y conozcas las etapas del análisis de un texto visual. Así mismo es importante que resignifiques los elementos que componen el video.

Procedimiento:

A partir de la película Gran Hotel Budapest elabora un video de al menos 6 min.

Recontextualiza la historia y elabora un video que contenga elementos visuales, sonoros y artísticos de la película.

Cuentanos una nueva historia diferente en la que muestres el desarrollo de habilidades de análisis, desarrollo del pensamiento crítico y creatividad.

¿Cómo lo elaboro?

Identifica imágenes en internet de la película, elabora una banda de sonido (música, efectos de sonido), subtítulos.

La historia debe ser diferente que la que se cuente en la película, los personajes pueden jugar diferentes roles a los establecidos.

En un programa de video dale secuencia a las imágenes a manera de video, incorpora los recursos que elegiste.

¿qué se va a evaluar?

Que la historia sea creativa

Producción de un video de al menos 6 min. con las características sugeridas. (Subir en youtube y compartir la URL)

Que contenga imágenes de la película Gran Hotel Budapest

Que se replantee la historia en otro contexto a partir de elementos visuales, sonoros y lingüísticos.

Coevaluación

Entregas

Recibidos (3/3)

- Escalante, Eliza
Necesita ser calificada · Puntual
- Medina Albarrán, Enrique
Necesita ser calificada · Puntual
- MIRANDA, AMAIRANI
Necesita ser calificada · Puntual

Jue 22 Sep, 2016 at 10:09 pm publicado

Criterios	Escala de Calificación			
CREATIVIDAD En el video se incluyen recursos que enriquecen el mensaje y lo hacen atractivo	4 Excelente	3 Bueno	2 Satisfactorio	0 No cumple
RESIGNIFICACIÓN El video muestra un proceso de análisis y resignificación.	4 Excelente	3 Bueno	2 Satisfactorio	0 No cumple
CONTEXTUALIZACIÓN Se replantee la historia en otro contexto a partir de elementos visuales, sonoros y lingüísticos.	4 Excelente	3 Bueno	2 Satisfactorio	0 No cumple
FORMATO Cumple con los requisitos de tiempo y forma. (4 a 6 min., Incluye imágenes de la película Hotel Budapest, entrega a tiempo el producto)	4 Excelente	3 Bueno	2 Satisfactorio	0 No cumple
COMENTARIO Autoevaluación con base al procedimiento del análisis según los conceptos de Francesco Cassetti	4 Excelente	3 Bueno	2 Satisfactorio	0 No cumple

Total de puntos: 20

Comentarios

Aranzazu Andrade
guion del la reestructura del gran hotel Budapest
<https://docs.google.com/document/d/1MMBu6gyWyeoymdXenAV7kscqaAdL7pQ07Tk7...>
Responder · Me gusta · Eliminar · Dom 25 Sep, 2016 at 2:30 pm

María Luisa Morales Álvarez Malo
Solo está el título
Me gusta · Eliminar · Dom 25 Sep, 2016 at 7:20 pm

Aranzazu Andrade
este ya esta arreglado también
Me gusta · Eliminar · Lun 26 Sep, 2016 at 8:06 pm

Aranzazu Andrade
ya esta bien este documento
https://docs.google.com/document/d/1fNed8EHVPLB_bqzj7mFfDipUpa0Rgvo1vj9w...

19. La aplicación emplea figuras, tablas, gráficos o imágenes para precisar o simplificar información, apoyar la lectura y su comprensión, favorecer el aprendizaje visual o representar ideas o instrumentos.



The screenshot shows a course interface with a sidebar on the left containing navigation options like 'Materials', 'Updates', 'Gradebook', 'Badges', 'Attendance', 'Members', and 'Analytics'. The main content area displays a presentation slide titled 'Medios de Comunicación masivos' by Federico Villarreal. The slide features the text 'Prensa, Radio, Cinematografía y Televisión' and an image of three interlocking gears (blue, green, and orange) on a light green background. A 'Download' button is visible in the top right corner of the slide viewer.

20. La edición y formato de los hipertextos contribuye al aprendizaje.

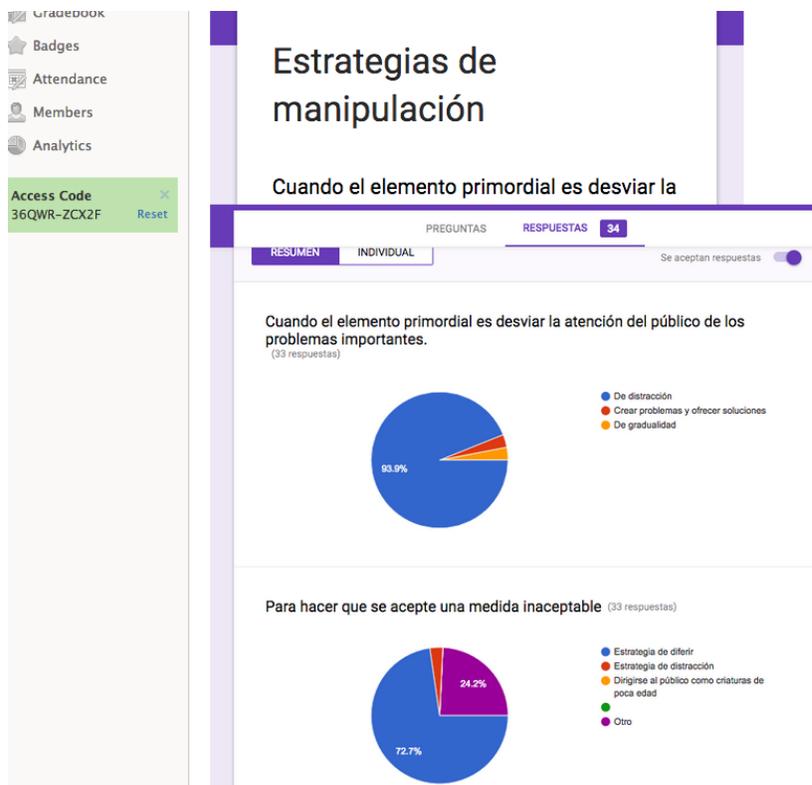
ESTRATEGIAS DE MANIPULACIÓN

ESTRATEGIAS DE MANIPULACIÓN

Estrategias de manipulación

Quando el elemento primordial es desviar la atención del público de los problemas importantes.

- De distracción
- Crear problemas y ofrecer soluciones
- De gradualidad



FORMULARIO QUE SE PUEDE RESOLVER EN PLATAFORMA Y PRESENTA RESULTADOS EN GRÁFICAS

A continuación se describen las funciones de las herramientas que permiten que se cumplan los requisitos antes mencionados.

Al dar clic en los íconos de a barra superior el alumno tienes interacción con:

Materiales: Contiene archivos albergados en la plataforma o en internet como: pdf, word, power point, video, URL concernientes al los temas del programa.

Actividades: Se indican las actividades que el alumno tendrá que realizar durante el curso.

Tareas: (en donde almacena los trabajos del alumno)

Avisos: Permite que el maestro interactúe con los alumnos.

Correo: Permite que los integrantes de la comunidad (alumnos y maestros interactúan a través de correo electrónico.

Foro: Herramienta que permite la interacción entre compañeros y el trabajo colaborativo entre la comunidad.

Chat: Herramienta que permite la comunicación sincrónica entre los integrantes de la comunidad.

Wiki: Herramienta que permite el trabajo colaborativo.

Estructura temática: Se puede ingresar a los diversos temas

Las herramientas permiten que el alumno interactúe con los materiales y se mantenga en constante interacción con los miembros de la comunidad.

21. Emplea gráficos para resaltar conceptos importantes, métodos de trabajo, ideas, ejemplos o actividades.

Facultad de Arquitectura y Diseño
U A E M

ACTIVIDADES 1er parcial

EQUIPO 3 MAPAS MENTALES

1 de 4

Anterior Siguiente

- Signo**
 - Unidad o gráfico que depende de una cultura preafaelizada y que transmite un significado
 - Información precisa con un valor especial percibida a través de los sentidos
 - Según algunos autores
 - Es algo que, además de la impresión que hace a los sentidos, suscita en la mente de alguna otra cosa. San Agustín
 - Un signo a representamen, es algo que, para alguien representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Su principal función es representar. Peirce
- Señal**
 - Su finalidad es cambiar o originar una acción
 - Actúa de manera inmediata sobre el receptor del mensaje
 - Indican que debemos prestar atención a:
 - Un hecho en un momento determinado (Traffic light)
 - Modificar una actividad prevista (No smoking)
- Símbolo**
 - Evocar valores y sentimientos, representando ideas abstractas de una manera metafórica o alegórica
 - Recicla: Evoca conciencia sobre el cuidado del medio ambiente (Recycling symbol)
 - Apple: Quien incluir símbolos claramente asociados a quienes representan (Apple logo)

Fernando Andrade Becerra
Guadalupe González Rojas
Priscilla Jiménez
Yareli Martínez Aguilar
Yanisset Orozco Benitez

22. Describe los requerimientos mínimos tecnológicos para su operación.

SE DESCRIBEN EN LA GUÍA PARA EL USUARIO

23. Presenta un apartado de bibliografía.

24. La bibliografía y las fuentes de información consultadas son recientes (no mayor a 5 años).



Course Options

Materials

- Updates
- Gradebook
- Badges
- Attendance
- Members
- Analytics

Access Code
36QWR-2CX2F [Reset](#)

Comisión de Cultura y Artes - Tecnología

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

1. Cardoso, Gustavo (2010). Medios de Comunicación en la sociedad en Red. Barcelona. UOC
2. Chomsky, Noam (2009). Los Guardianes de la libertad: propaganda, desinformación y consenso en los... Barcelona. Biblioteca de bolsillo)
3. Galindo Cáceres. (2015) La comprensión de los medios en la era digital.

[4. Sempere Pedro \(2015\) McLuhan en la era de Google - Memorias y profecías de la Aldea Global - 2ª...](#)

5. Guiomar Salvat Martinrey, Vicente Serrano Marín (2011) La revolución digital y la sociedad de la información. Sevilla

6. Mc Luhan, Marshall. Comprender a los medios de comunicación. Recuperado el 24 de septiembre del 2016.

http://cedoc.infod.edu.ar/upload/McLuhan_Marshall_Comprender_los_medios_de_comunicacion.pdf

25. Cada referencia está numerada y en conjunto se ordenan alfabéticamente.

26. Las obras de referencia se encuentran apropiadamente citadas y descritas conforme a su naturaleza.

Los materiales incluidos en la comunidad, han sido diseñados por la Maestra Ma. Luisa Morales Álvarez Malo y la Dra. Diana Elisa González Calderón.