

Presidencia Roque Sáenz Peña, 11 de abril de 2025

RESOLUCIÓN N° 95/2025 - C.D.C.B. y A.

VISTO:

El Expediente N° 01-2025-01108 sobre Curso “Creación de contenido digital”, iniciado por el Área de Educación a Distancia, Noelia Fernández; y

CONSIDERANDO:

Que la Coordinadora General de Educación a Distancia propone la reedición del curso “Creación de Contenido Digital”, que forma parte de las propuestas que se desarrollan desde el área de Educación a Distancia de Secretaría Académica;

Que el curso tiene como objetivo desarrollar aptitudes para la creación de contenido digital;

Que el curso está destinado al público en general y se desarrollará de modo virtual, con actividades sincrónicas y asincrónicas en un aula de la Plataforma de Moodle de la Universidad;

Que la propuesta elevada cumple con las pautas establecidas en el Reglamento de Actividades Extracurriculares Res. 282/2021 C.S.;

Lo aprobado en sesión de la fecha.

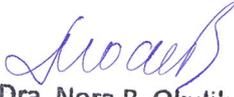
POR ELLO:

**EL CONSEJO DEPARTAMENTAL
DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS BÁSICAS Y APLICADAS DE LA UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL CHACO AUSTRAL
RESUELVE:**

ARTÍCULO 1°: APROBAR el “Creación de Contenido Digital”, según el detalle que figura en el Anexo de la presente resolución.

ARTÍCULO 2°: Regístrese, comuníquese, y archívese.




Dra. Nora B. Okulik
Directora
Dpto. de Cs. Básicas y Aplicadas

ANEXO

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES

1. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Conforme la tipología que se incluye en el Reglamento (consignar el nombre de la actividad especificando si se trata de una cátedra abierta, cátedra libre, curso de capacitación, curso de formación universitaria, seminario, taller. Para Cursos de Posgrado ver Anexo de Reglamento de Posgrado).

CURSO “CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL”

2. ÁREA RESPONSABLE

Área de Educación a Distancia

3. FUNDAMENTACIÓN

Exposición sucinta de los fundamentos y lineamientos generales de la propuesta.

- La actividad fue planteada con el fin de brindar a los interesados los conocimientos necesarios para desenvolverse en un mundo cada vez más digital.
- Los conocimientos podrán ser aplicados en actividades de estudio o laborales que las requieran.
- La capacitación les permitirá afrontar las problemáticas relacionadas con el uso software de edición y uso de redes sociales, utilizando dichas herramientas disponibles para optimizar el tiempo en el uso de los mismos y mejorar los procesos de producción.

4. OBJETIVOS

Enunciación de los objetivos de la iniciativa.

Objetivos Generales:

Que la/el alumno logre:

- Desarrollar aptitudes de Creación de Contenido Digital.

Objetivos específicos:

Que la/el alumno logre:

- Analizar las estrategias digitales para la creación de contenido.
- Identificar la utilidad de las herramientas recomendadas por la cátedra.
- Organizar adecuadamente las ideas sujeto a las estrategias para una ejecución exitosa.

5. CARGA HORARIA

Consignar la carga horaria presencial y no presencial discriminada por horas teóricas, teórico-prácticas, prácticas.

96 horas totales: 2 horas teóricas – 4 horas prácticas por semana.

6. DESTINATARIOS Y CONDICIONES DE ADMISIÓN

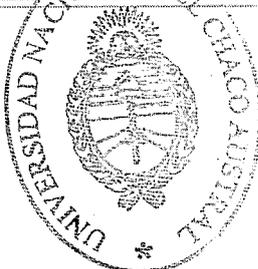
Requisitos formales (credenciales educativas), de acuerdo con la tipología que se enuncia en el Artículo 8 del Reglamento, o equivalentes (experiencia o conocimientos técnico-profesionales que puedan sustituir las credenciales requeridas), y especiales (conocimientos específicos) que deberán reunir los participantes y demás condicionalidades de la convocatoria.

Miembros de la comunidad universitaria y comunidad en general.

7. CRONOGRAMA ESTIMATIVO

En este punto consignar cómo se distribuirán las horas de dictado de la actividad, en el tiempo de duración establecido. Se deberá consignar la fecha de los días de semana en que se dictará la actividad y la cantidad de horas por día, según los meses de duración.

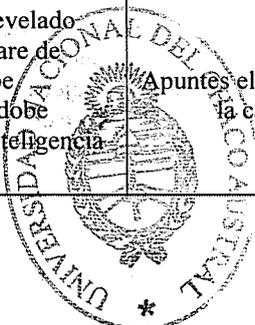
SEMANA	UNIDAD	CONTENIDO SEMANAL	BIBLIOGRAFÍA	ENTREGAS
--------	--------	-------------------	--------------	----------



Handwritten signature or mark.



1	1	La información. La información vs. La Desinformación. Herramientas de Google: Introducción a la Creación de Contenido	Apuntes elaborados por la cátedra	
2	2	La creatividad. Métodos prácticos. Estrategias. Desarrollo de habilidades.	Apuntes elaborados por la cátedra	
3	3	Diseño: Gráfico. Conceptos básicos de diseño. Color. Psicología del color. contraste, saturación. Fuentes tipográficas, uso y ejecución. Principios de la gestal. Composición de flyer, logotipos, nociones básicas. Mock-up. Recomendaciones de sitios web para inspiración y obtención de recursos.	Apuntes elaborados por la cátedra	
4y5	4	Diseño Gráfico. Software de edición y diseño. Adobe Photoshop, Canva, Illustrator, Corel Draw. Recomendación de sitios web para el mejor manejo de los softwares. Teórico / Practico	Apuntes elaborados por la cátedra	
6	5	¿Cómo comenzamos a crear? La idea y la ejecución. Identidad. Definición de la marca.	Apuntes elaborados por la cátedra	
7				Presentación Definición de Marca (Unidades 1,2,3,4,5)
8	6	Fotografía. Conceptos básicos. Formatos. Tecnicismo. Inspiración. Tipos de fotografía y especialidades	Apuntes elaborados por la cátedra	
9	7	Fotografía. Revelado digital. Software de edición. Adobe Photoshop. Adobe Ligthroom. Inteligencia artificial.	Apuntes elaborados por la cátedra	



Handwritten signature

10	8	Video. Conceptos básicos. Formatos. Planos y movimientos de cámara. Tecnicismo. Referencias. El guion.	Apuntes elaborados por la cátedra	
11y12	9	Video. El soundtrack / la música. La edición. Herramientas de edición. Tendencias. Adobe Premiere Pro. CapCut. Inteligencia Artificial. Teórico / Practico	Apuntes elaborados por la cátedra	
13				Presentación Producción Fotográfica & Audiovisual (Unidades 6,7,8,9)
14	10	Copy. Prácticas literarias. Descripciones y Títulos. Call To Action – Llamado a la acción.	Apuntes elaborados por la cátedra	
15	11	Consideraciones generales sobre Redes Sociales. Instagram. Facebook. TikTok. Youtube. Twitter. Pinterest. Linkedin. Segmentación.	Apuntes elaborados por la cátedra	
16				Presentación Trabajo Final (Todas las Unidades)

8. CONTENIDOS

Indicar los contenidos mínimos que se desarrollarán durante la Actividad, según el criterio de organización adoptado, ej.: unidades, módulos, etc.

Recordar:

- que la cantidad de contenido debe ser acorde a las horas de dictado,
- que estas actividades deben atender a contenidos relevantes para la formación,
- que este punto se refiere a los contenidos seleccionados y organizados curricularmente, no a un listado minucioso de temas.

UNIDAD 1 La información. La información vs. La Desinformación. Herramientas de Google. Introducción a la Creación de Contenido.

UNIDAD 2 La creatividad. Métodos prácticos. Estrategias. Desarrollo de habilidades.

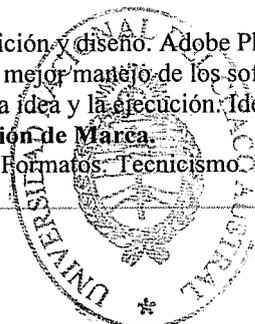
UNIDAD 3 Diseño: Gráfico. Conceptos básicos de diseño. Color. Psicología del color. contraste, saturación. Fuentes tipográficas, uso y ejecución. Principios de la gestal. Composición de flyer, logotipos, nociones básicas. Mock-up. Recomendaciones de sitios web para inspiración y obtención de recursos.

UNIDAD 4 Diseño Gráfico. Software de edición y diseño. Adobe Photoshop, Canva, Illustrator, Corel Draw. Recomendación de sitios web para el mejor manejo de los softwares.

UNIDAD 5 ¿Cómo comenzamos a crear? La idea y la ejecución. Identidad. Definición de la marca.

Presentación de Trabajo Practico Definición de Marca.

UNIDAD 6 Fotografía. Conceptos básicos. Formatos. Tecnicismo. Inspiración. Tipos de fotografía y especialidades.



Handwritten signature or mark.



UNIDAD 7 Fotografía. Revelado digital. Software de edición. Adobe Photoshop. Adobe Ligthroom. Inteligencia artificial.

UNIDAD 8 Video. Conceptos básicos. Formatos. Planos y movimientos de cámara. Tecnicismo. Referencias. El guion.

UNIDAD 9 Video. El soundtrack / la música. La edición. Herramientas de edición. Tendencias. Adobe Premiere Pro. CapCut. Inteligencia Artificial.

Presentación de Trabajo Practico Producción fotográfica y audiovisual.

UNIDAD 10 Copy. Prácticas literarias. Descripciones y Títulos. Call To Action – Llamado a la acción.

UNIDAD 11 Consideraciones generales sobre Redes Sociales. Instagram. Facebook. TikTok. Youtube. Twitter. Pinterest. LinkedIn. Segmentación.

Presentación de Trabajo Final.

9. BIBLIOGRAFÍA

Enumerar los textos básicos que serán manejados total o parcialmente durante la actividad, que den cuenta del enfoque adoptado y su actualización.

- Videos y apuntes en formato PDF elaborados por la cátedra y disponibles en el aula virtual.
- Austin Klean, “Roba como un Artista”. “Sigue Avanzando”. “Aprende a Promocionar tu Trabajo”.
- Eduardo Salles, “Proceso Creativo”.
- Julia Cameron, “El camino del artista”.
- Elizabeth Gilbert, “Libera tu Magia”.
- Eva Heller, Psicología del color.
- Philip B. Meggs, The History og Graphic Design.
- Wang Shaoquiang, Diseño de Logos.
- Alejandro Masferrer, “Diseño de Proceso Creativo”.
- Ellen Lupton, Extra Bold.
- Sánchez Vidales, M.A. (201), “Introducción a la informática: hadware, software y teleinformática”.

10. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Breve descripción de los aspectos metodológicos.

La metodología de enseñanza para esta actividad va a incluir guías teóricas, actividades prácticas, videos teóricos, elaboración de informes. Las clases serán virtuales. Utilizaran la plataforma de la universidad.

11. ACTIVIDADES

Diagrama de las actividades con indicación de la carga horaria estimada.

A lo largo de las 16 semanas de cursado se desarrollarán trabajos teóricos / prácticos de los temas especificados en los contenidos. Tiempo estimativo: 96 horas totales. Duración: 4 meses.

12. INSTANCIAS DE EVALUACIÓN DURANTE LA ACTIVIDAD

En caso de corresponder: detallar en qué consistirá la evaluación de los aprendizajes, cantidad y frecuencia de las evaluaciones, si se prevén instancias de recuperación y requisitos de aprobación.

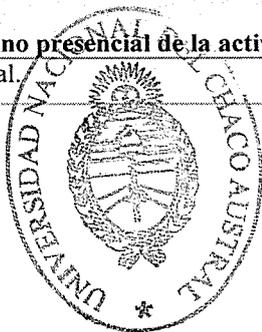
Los alumnos deberán presentar Trabajos Prácticos individuales en las semanas indicadas en el cronograma estimativo y participar en los foros semanales.

Presentaran un trabajo final.

13. MODALIDAD

Carácter presencial, semipresencial o no presencial de la actividad.

La modalidad del curso será 100% virtual.



Handwritten mark

14. PARTICIPANTES

Detalle de los docentes, panelistas, expositores, etc., y la síntesis curricular de los mismos. Adjuntar Curriculum Vitae.

Juárez, Ayelén Noralí.
Gauto Roberto Adrián

15. CERTIFICACIÓN

Términos de la acreditación de asistencia y/o de aprobación según corresponda.

Se otorga Certificado de la Universidad Nacional del Chaco Austral de aprobación del curso: "CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL" de 96 horas reloj.

16. ARANCEL

Monto que se estime prudente imponer y el presupuesto establecido, en caso de que corresponda.

Ingresos				
Concepto	Valor	Meses	Cupo Mínimo	Total
Aranceles	\$ 15.000	4	20	\$ 1.200.000,00
Inscripción	\$ 6.000	1	20	\$ 120.000,00
Egresos				
Conceptos				
Honor. Docentes	cantidad	Monto(35% de ingreso)	Total	
Honorarios Docente	2	\$462.000,00	\$ 924.000,00	
retencion mercado pago 4,5 %			\$ 59.400,00	
Resumen				
Ingresos	\$ 1.320.000,00			
Egresos	\$ 983.400,00			

17. REQUERIMIENTOS

Descripción de los recursos físicos, materiales y económicos necesarios para su realización, conforme el número de asistentes estimado.

Los elementos necesarios para el dictado de las clases son:

- Sala de filmación UNCAUS
- Computadora con sistema operativo Windows y/o Mac OS
- Conexión a internet
- Software de diseño, edición de videos y fotos.
- Navegador Web
- Apuntes de cátedra
- Aula virtual de la Plataforma Moodle de la Universidad



Nora B. Okulik
Dra. Nora B. Okulik
Directora
Dpto. de Cs. Básicas y Aplicadas

