

Nombre del espacio curricular	Diseño periodístico en entornos virtuales
Tipo de actividad	Curso Teórico/Práctico
Docente/s Responsable/s	Lila Pagola Docente colaborador: Eric Muzart
Carga horaria	30 hs.

Resumen

En el ecosistema mediático contemporáneo, el diseño se ha vuelto fundamental para el desarrollo y amplia difusión de los proyectos periodísticos. La convergencia de medios y plataformas, sumada a las nuevas prácticas de participación y expectativas de las audiencias, hacen que el diseño para entornos virtuales sea una competencia relevante para el ejercicio del periodismo.

Este curso se abordarán principios y las herramientas clave para el diseño de proyectos periodísticos digitales, atendiendo al desarrollo de un conjunto básico de competencias requeridas para acompañar su constante evolución.

El diseño periodístico en el marco de las redacciones "digital first" implican repensar el flujo de trabajo, la jerarquización de la información y la experiencia del usuario, para priorizar los medios y plataformas en los que los usuarios habitan, consultan y participan de la agenda informativa. Se abordará además el rol del comunicador en los procesos de producción periodística digital. Estos nuevos roles se agregan a las tareas básicas de buscar, chequear datos o investigar para luego redactar noticias o producciones especiales, para avanzar sobre formas de participación activa en las decisiones de diseño que presentan, y propones modos de navegación y consumo de la información. El curso propone un recorrido introductorio para integrar habilidades de diseño para entornos virtuales a las competencias periodísticas.

En este recorrido se trabajarán cuestiones técnicas básicas del proceso de diseño para el desarrollo de un proyecto periodístico en Internet. Desde el registro de dominios y hosting, hasta la selección de CMS (sistema manejador de contenidos), customización de plantillas, y edición básica de HTML y CSS asistida por IA generativa, los estudiantes adquirirán conocimientos técnicos y prácticos sobre la puesta en marcha de un sitio web.

Se abordarán los fundamentos técnicos generales de la web, incluyendo lenguajes, formas de desarrollo de software (abierto/privativo) y manejo de datos y sus implicancias para los proyectos periodísticos en entornos digitales, así como condiciones generales de infraestructura técnica para la sustentabilidad. Se revisarán de forma exploratoria procesos asistidos por inteligencia artificial que redefinen la relación entre el periodismo y lo multimedial. Se analizarán casos de referencia para identificar estrategias y herramientas para crear, editar y optimizar contenidos periodísticos para diversos formatos y plataformas digitales, tales como proyectos documentales interactivos, proyectos periodísticos transmediales o intervenciones en redes sociales.

El curso abordará técnicas y principios de posicionamiento en buscadores, así como una introducción a la analítica web. Estos conocimientos permitirán a los futuros comunicadores medir el desempeño de sus proyectos periodísticos y tomar decisiones de diseño informadas por datos.

Objetivos

- Adquirir competencias básicas en el uso de las herramientas de diseño necesarias para desarrollar un producto periodístico en Internet.
- Profundizar en los fundamentos técnicos requeridos para el diseño periodístico multiplataforma.
- Formular propuestas de diseño funcionales e innovadoras adecuadas a los dispositivos que operan como soportes y sus audiencias.

Se espera que los estudiantes puedan:

- Elegir dispositivos, plataformas y herramientas adecuadas para el desarrollo de un proyecto periodístico digital multiplataforma
- Conocer los fundamentos y estándares técnicos, de usabilidad y accesibilidad de los lenguajes de maquetación de la web: HTML y CSS para su uso asistido por software de edición visual o por IA
- Planificar, producir y posproducir correctamente los contenidos de su proyecto periodístico
- Poner en línea y personalizar un CMS, para publicar contenido multimedial y ensamblar con otros recursos web externos propios o de terceros
- Participar de equipos multidisciplinarios aportando la especificidad de la comunicación digital para la planificación y evaluación de proyectos periodísticos en entornos digitales

Metodología

Actividades de formación práctica: En este taller los/las estudiantes practicarán maquetación, diseño de experiencia de usuario (UX/UI) y configuración/customización básica de sistemas de gestión de contenidos, explorarán diferentes criterios para evaluar y mejorar la usabilidad de las producciones para la web. Se analizarán los diversos elementos de la UX/UI y software específico para su tratamiento, asistido por inteligencia artificial generativa. Se analizarán casos para identificar pautas y criterios básicos.

Actividades a desarrollar: curso básico de HTML y CSS. Identidad digital profesional. Creación de espacio de trabajo y experimentación. Personalización de tema, plugins y widgets. Perfiles de usuarios y permisos para la conformación de equipos. Edición de HTML personalizada con IA.

Análisis de casos: documental interactivo. Proyecto en redes.

Creación, posproducción y gestión de derechos en imagen, audio y video en proyectos periodísticos en línea.

Puesta en línea de sitio web: investigación, requerimientos y definiciones fundamentadas sobre dominio, hosting, CMS y servicios integrados (al menos 2 widgets y 2 plugins).

Ejercicio de informe interactivo para redes sobre infraestructura de internet (Berners Lee, Zuazo).

Introducción a analíticas web. Indagación de métricas según plataforma y sobre dominio propio.

La propuesta se organiza en base a 3 encuentros sincrónicos presenciales remotos, a realizarse los días:

-

Contenidos

Convergencia mediática y diseño. Relevancia del diseño periodístico en el ecosistema digital: implicancias para el diseño del principio “digital first”. El rol del comunicador en los procesos de producción periodística digital.

Proceso de diseño para el desarrollo de un proyecto periodístico en Internet. Aspectos tecnológicos generales de la web. Conocimientos básicos de lenguajes, software y procesos asistidos de diseño que redefinen la relación entre el periodismo y lo multimedial.

Producción de contenidos periodísticos multimediales en Internet. Puesta en marcha de un sitio web: registro de dominios; hosting y FTP. Elección, customización y flujos de trabajo con plantillas. Tipografías, legibilidad y lectura en pantalla. Diseño web, diseño responsivo. Introducción a HTML básico y estructura semántica. Diseño por Hoja de Estilos CSS.

Creación, edición y uso de código HTML/CSS asistido por IA generativa. Visualización de datos, historias visuales y otros modos de la información en entornos digitales. Curación y optimización de imágenes para la web: aspectos legales y técnicos. Flujos de trabajo y aplicaciones complementarias: criterios de elección y gestión.

Técnicas y principios de posicionamiento en buscadores. Introducción a analítica web.

Programa

Núcleo I: Primero digital

Convergencia mediática y diseño. Relevancia del diseño periodístico en el ecosistema digital: implicancias para el diseño del principio “digital first”. El rol del comunicador en los procesos de producción periodística digital.

Aspectos tecnológicos generales de la web. Conocimientos básicos de lenguajes, software y procesos asistidos de diseño que redefinen la relación entre el periodismo y lo multimedial.

Núcleo II: Tecnologías

Infraestructuras de la web: internet, HTML, CSS. Puesta en marcha de un sitio web: registro de dominios; hosting y FTP. Introducción a HTML básico y estructura semántica. Diseño por Hoja de Estilos CSS. Creación, edición y uso de código HTML/CSS asistido por IA generativa. Introducción derechos de autor en la creación y remezcla de contenidos digitales.

Núcleo III: Diseño

Proceso de diseño para el desarrollo de un proyecto periodístico en Internet.

Producción de contenidos periodísticos multimediales en Internet. Elección, customización y flujos de trabajo con plantillas. Tipografías, legibilidad y lectura en pantalla. Diseño web, diseño responsivo. Visualización de datos, historias visuales y otros modos de la información en entornos digitales. Curación y optimización de imágenes para la web: aspectos legales y técnicos. Flujos de trabajo y aplicaciones complementarias: criterios de elección y gestión.

Técnicas y principios de posicionamiento en buscadores. Introducción a la analítica web.

Modalidad de seguimiento y evaluación

Modalidad de evaluación:

La evaluación de proceso consistirá en una valoración de las actividades de exploración y experimentación de los/las estudiantes, en la resolución de problemas prácticos y en la apropiación del vocabulario técnico. La evaluación final requerida implicará el diseño integral de un sitio web informativo, la descripción de sus elementos y funcionalidades, según pautas establecidas por el equipo docente.

- En los encuentros sincrónicos: realización de actividades propuestas y entrega en espacios virtuales
- En actividades asincrónicas: participación en actividades propuestas en el aula virtual y presentación de avances de producción y experimentación

Actividades obligatorias para acreditar asistencia:

1. Análisis de casos: proyecto en redes. Audiencia, objetivos. Afinidades y diferencias.
2. Curso básico de HTML y CSS de Freecodecamp. Presentación de evidencia.
3. Creación de espacio de trabajo y experimentación. Personalización de tema, plugins y widgets. Perfiles de usuarios y permisos para la conformación de equipos.
4. Edición de HTML personalizada con IA.
5. Creación, posproducción y gestión de derechos en imagen, audio y video en proyectos periodísticos en línea.
6. Puesta en línea de sitio web: investigación, requerimientos y definiciones fundamentadas sobre dominio, hosting, CMS y servicios integrados (al menos 2 widgets y 2 plugins).

Trabajo final:

- Desarrollo de proyecto periodístico en plataforma/s digital/es en línea y funcionales, con contenido desarrollado (equivalente a 2000 palabras) siguiendo un proceso de diseño DCU que incluya: definición de objetivos y audiencia, requerimientos técnicos y de gestión de contenidos (incluyendo derechos de autor propios y de terceros), y analíticas para seguir evolución.

Fecha de entrega:

Avances: 15 de diciembre 2024

Final: 3 de febrero 2025

Bibliografía

Berners Lee, Tim ()Tejiendo la red. Ed. Oceano.

Equipo de Prodigioso Volcán en colaboración con Karen De la Hoz, Fundación Gabo y Florencia Coelho (2023) IA para periodistas UNA HERRAMIENTA POR EXPLOTAR

https://www.prodigiosovolcan.com/sismogramas/ia-periodistas/IA_para_periodistas_2023.pdf

Scolari, Carlos

<https://hipermediaciones.com/2024/07/05/evolucion-de-los-buscadores-el-fin-de-la-web-tal-como-la-conocimos/>

Zuazo, Natalia

FIRMA DEL O LOS DOCENTE/S

Cronograma de trabajo