GUÍA DE CLASES PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: Marketing Digital y Redes Sociales	**ASIGNATURA:** Diseño de contenidos visuales
UNIDAD 1: Fundamentos del Diseño Visual Digital	
TÍTULO DE LA CLASE PRÁCTICA: Principios básicos del diseño visual aplicado a medios digitales	
OBJETIVO:: Comprender los elementos fundamentales del diseño visual aplicados a la creación de contenidos digitales para entornos de comunicación visual.	
TIEMPO DE DURACIÓN: 14 horas	

1. FUNDAMENTOS:

Esta clase práctica se fundamenta en el análisis y aplicación de los elementos básicos del diseño visual, necesarios para producir piezas coherentes, estéticas y funcionales en contextos digitales.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Reconocer los principios fundamentales del diseño visual.
- Aplicar principios de composición, tipografía y color en una pieza digital.
- Desarrollar pensamiento crítico para analizar piezas gráficas existentes.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

En esta clase práctica, el estudiante desarrollará un conjunto integral de capacidades que combinan el pensamiento visual, la sensibilidad estética y la destreza técnica. Estas habilidades son esenciales para la producción de contenidos visuales efectivos en entornos digitales, y permitirán aplicar principios de diseño con criterio profesional y creatividad.

***Habilidades de pensamiento**:*

- Observación crítica
- Toma de decisiones visuales
- Pensamiento analítico y creativo

***Destrezas sensoriales**:*

- Percepción visual del color, forma y contraste
- Reconocimiento de patrones y jerarquías visuales

Destrezas motoras:

- Manejo de herramientas digitales de diseño (Canva, Adobe Express)
- Precisión en la edición y maquetación de piezas visuales

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

- Rúbrica de análisis y rediseño de una pieza gráfica.
- Presentación de la pieza diseñada y justificación del uso de principios visuales.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

- Lectura de material sobre principios de diseño visual.
- Revisión de piezas gráficas de referencia.
- Tener acceso a una herramienta digital de diseño (Canva o Adobe Express).

Previo a la práctica, el estudiante deberá revisar los capítulos iniciales del libro “Diseño y comunicación visual” de Bruno Munari (2016) y “Pensar con tipos” de Ellen Lupton y Darío Giménez (2024), con el fin de comprender los principios básicos de composición, color y tipografía aplicados al entorno digital. También se recomienda explorar piezas visuales en plataformas digitales para identificar ejemplos de jerarquía, contraste y equilibrio visual. Esta preparación le permitirá aplicar los fundamentos teóricos en el análisis y rediseño de piezas gráficas durante la práctica.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Durante la práctica, el estudiante desarrollará actividades de análisis y rediseño de piezas gráficas aplicando los principios básicos del diseño visual. Se fomentará la observación crítica, la toma de decisiones visuales fundamentadas y la justificación conceptual de las composiciones creadas. Además, realizará ejercicios de combinación tipográfica y colorimetría orientados a la creación de piezas para medios digitales, promoviendo la autonomía y la aplicación práctica de los conocimientos teóricos.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Ambiente seguro:

Es fundamental garantizar un entorno seguro y ordenado para la clase práctica. El aula o en casa (modalidad en línea) debe contar con condiciones adecuadas de ventilación, iluminación y espacio para la realización de actividades dinámicas. Se deberá identificar y minimizar riesgos potenciales, como obstáculos o mobiliario inadecuado, que puedan interferir con la movilidad o la interacción grupal.

- **Supervisión:**

El docente deberá supervisar todas las actividades prácticas para asegurar que se desarrollen de manera segura y conforme a las normas establecidas. Esto incluye brindar orientación oportuna, resolver dudas y garantizar la correcta implementación de las estrategias educativas diseñadas por los estudiantes.

- **Protocolos de interacción:**

Dado que la clase requiere trabajo en equipo e interacción continua, se promoverá el respeto mutuo, la comunicación asertiva y la prevención de conductas que puedan generar conflictos. Se establecerán reglas claras para garantizar un ambiente inclusivo y colaborativo.

- **Materiales y recursos:**

El uso de materiales educativos o tecnológicos deberá realizarse bajo la supervisión del docente. Los estudiantes deberán asegurarse de que los recursos sean utilizados de forma adecuada y en condiciones que eviten accidentes o daños

- **Salud y bienestar:**

Se promoverá la atención a la salud física y emocional de los participantes. En caso de que un estudiante requiera atención por malestar o algún incidente, se activarán los protocolos correspondientes y se notificará de inmediato al personal responsable

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. (Revisar PEA)

Valores fomentados:

- Responsabilidad visual
- Ética comunicacional
- Compromiso con la calidad

Habilidades blandas desarrolladas:

- Pensamiento crítico
- Comunicación visual efectiva
- Trabajo colaborativo y apertura a la retroalimentación

9. CONCLUSIONES:

El estudiante habrá comprendido la importancia del diseño visual estructurado, podrá aplicar conceptos fundamentales en la creación de piezas digitales y valorará la coherencia visual como herramienta estratégica.

10. RECOMENDACIONES:

- Usar recursos visuales libres de derechos.
- Justificar cada decisión visual tomada.
- Promover la revisión entre pares para enriquecer el trabajo final.

GUÍA DE CLASES PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: Marketing Digital y Redes Sociales	**ASIGNATURA:** Diseño de contenidos visuales
UNIDAD 2: Herramientas Digitales para Diseño Visual	
TÍTULO DE LA CLASE PRÁCTICA: Aplicación de herramientas digitales en la creación de piezas gráficas	
OBJETIVO: Aplicar herramientas digitales para el desarrollo de piezas visuales.	
TIEMPO DE DURACIÓN: 14 horas	

1. FUNDAMENTOS:

Esta clase práctica se fundamenta en el uso de plataformas digitales especializadas en diseño visual. A través de entornos gráficos en línea, el estudiante podrá aplicar los conocimientos adquiridos sobre composición, color y jerarquía visual, con un enfoque en la eficiencia, adaptabilidad y coherencia comunicacional en el ámbito digital.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Reconocer las funciones principales de herramientas digitales de diseño.
- Diseñar piezas gráficas aplicando recursos disponibles en plataformas web.
- Adaptar contenidos visuales a diferentes formatos y plataformas digitales.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Antes de desarrollar las habilidades, se espera que el estudiante explore activamente las herramientas digitales propuestas y comprenda su aplicabilidad en el diseño visual estratégico.

***Habilidades de pensamiento**:*

- Resolución creativa de problemas de diseño.
- Adaptación de estructuras visuales según requerimientos del medio digital.
- Toma de decisiones técnicas en función del mensaje gráfico.

***Destrezas sensoriales**:*

- Reconocimiento visual de plantillas, contrastes y jerarquías de información.
- Evaluación del impacto visual de una pieza desde la interfaz de usuario.

Destrezas motoras:

- Dominio técnico de Canva y Adobe Express.
- Precisión en el uso de herramientas de edición, maquetación y exportación de piezas digitales.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

- Presentación de una pieza gráfica diseñada en plataformas digitales.
- Evaluación mediante rúbrica de criterios técnicos, estéticos y de funcionalidad.
- Participación en sesión de retroalimentación grupal sobre las piezas desarrolladas.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Antes de iniciar la práctica, el estudiante deberá revisar tutoriales y lecturas sobre el uso de Canva y Adobe Express, además de consultar los apartados del texto “Diseño centrado en el usuario” de Agudelo Álvarez y Lleras (2015), para comprender la importancia de la accesibilidad y la experiencia del usuario en el diseño digital. Esta preparación permitirá familiarizarse con las herramientas, plantillas y recursos gráficos que serán empleados en la creación de piezas visuales coherentes y funcionales.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- En esta unidad, el estudiante creará piezas visuales utilizando plataformas digitales como Canva y Adobe Express, diseñando banners, carruseles y posters digitales. Desarrollará proyectos individuales y colaborativos que impliquen la adaptación de un mismo concepto gráfico a diferentes formatos y plataformas, aplicando criterios de accesibilidad y comunicación visual. Además, participará en actividades de revisión entre pares para evaluar y mejorar la calidad técnica y estética de las producciones.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Ambiente seguro:

Es fundamental garantizar un entorno seguro y ordenado para la clase práctica. El aula o en casa (modalidad en línea) debe contar con condiciones adecuadas de ventilación, iluminación y espacio para la realización de actividades dinámicas. Se deberá identificar y minimizar riesgos potenciales, como obstáculos o mobiliario inadecuado, que puedan interferir con la movilidad o la interacción grupal.

- **Supervisión:**

El docente deberá supervisar todas las actividades prácticas para asegurar que se desarrollen de manera segura y conforme a las normas establecidas. Esto incluye brindar orientación oportuna, resolver dudas y garantizar la correcta implementación de las estrategias educativas diseñadas por los estudiantes.

- **Protocolos de interacción:**

Dado que la clase requiere trabajo en equipo e interacción continua, se promoverá el respeto mutuo, la comunicación asertiva y la prevención de conductas que puedan generar conflictos. Se establecerán reglas claras para garantizar un ambiente inclusivo y colaborativo.

- **Materiales y recursos:**

El uso de materiales educativos o tecnológicos deberá realizarse bajo la supervisión del docente. Los estudiantes deberán asegurarse de que los recursos sean utilizados de forma adecuada y en condiciones que eviten accidentes o daños

- **Salud y bienestar:**

  Se promoverá la atención a la salud física y emocional de los participantes. En caso de que un estudiante requiera atención por malestar o algún incidente, se activarán los protocolos correspondientes y se notificará de inmediato al personal responsable

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. (Revisar PEA)

Valores fomentados:

- Responsabilidad y ética en el uso de recursos gráficos digitales.
- Respeto por los derechos de autor y licencias de uso.
- Compromiso con la calidad visual y funcionalidad del mensaje.

Habilidades blandas desarrolladas:

- Gestión del tiempo y organización personal en entornos digitales.
- Trabajo colaborativo y receptividad a la retroalimentación técnica.

9. CONCLUSIONES:

Al finalizar la clase práctica, el estudiante será capaz de aplicar herramientas digitales para producir piezas gráficas funcionales y estéticamente coherentes, fortaleciendo su autonomía y criterio técnico en el diseño visual.

10. RECOMENDACIONES:

- Explorar más funciones avanzadas de las plataformas utilizadas.
- Realizar ajustes en base a la retroalimentación recibida.
- Archivar y documentar el proceso creativo para portafolio académico.

GUÍA DE CLASES PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: Marketing Digital y Redes Sociales	**ASIGNATURA:** Diseño de contenidos visuales
UNIDAD 3: Diseño Visual para Redes Sociales	
TÍTULO DE LA CLASE PRÁCTICA: Creación y adaptación de contenido visual para plataformas sociales	
OBJETIVO: Crear piezas gráficas adaptadas a diversas plataformas de redes sociales, alineadas a los objetivos estratégicos de campañas digitales.	
TIEMPO DE DURACIÓN: 14 horas	

1. **FUNDAMENTOS:** Esta clase práctica aborda la creación de contenido visual enfocado en redes sociales, donde el estudiante aplicará criterios de formato, funcionalidad y estética. Se enfatiza la importancia del diseño adaptativo, el engagement visual y la comunicación estratégica en entornos digitales contemporáneos.

2. **OBJETIVOS A ALCANZAR:**

- Comprender los requisitos visuales específicos de distintas redes sociales.
- Aplicar principios de diseño visual a formatos verticales y dinámicos.
- Diseñar piezas gráficas con coherencia visual y propósito comunicativo.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento*:*
- Análisis de tendencias visuales en redes sociales.
- Toma de decisiones basadas en la experiencia de usuario y objetivo de campaña.
- Creatividad aplicada a contextos visuales breves e impactantes.

Destrezas sensoriales*:*
- Ajuste visual al formato vertical, cuadrado o horizontal según red social.
- Sensibilidad al color, movimiento y jerarquía visual para captar la atención.

Destrezas motoras:
- Uso técnico de herramientas de diseño para adaptar contenido (Canva, Adobe Express).
- Agilidad en la edición visual para múltiples plataformas sociales.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:
- Diseño y presentación de al menos dos piezas visuales adaptadas a diferentes plataformas.
- Evaluación mediante rúbrica que considere creatividad, adaptación y coherencia visual.

- Revisión entre pares y retroalimentación colectiva.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

- El estudiante deberá revisar las lecturas y ejemplos de campañas visuales en redes sociales incluidas en el entorno virtual, así como los apartados del libro “Diseño y construcción de páginas web” de Fernández (2020), enfocados en la estructura visual y la interacción digital. También se recomienda analizar piezas de marcas reconocidas en Instagram, TikTok y Facebook para identificar tendencias de formato, tono visual y engagement. Esta preparación facilitará la comprensión del diseño adaptativo y del impacto del contenido visual en plataformas sociales.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- Durante la práctica, el estudiante diseñará piezas visuales adaptadas a distintos formatos de redes sociales, aplicando principios de coherencia visual, ritmo, jerarquía y storytelling gráfico. Se realizarán talleres de co-creación de líneas gráficas y rediseño de campañas existentes, promoviendo la creatividad y la pertinencia comunicacional. Finalmente, los estudiantes participarán en evaluaciones colaborativas para discutir las estrategias visuales aplicadas y fortalecer la reflexión crítica sobre el impacto del diseño en entornos digitales.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Ambiente seguro:

Es fundamental garantizar un entorno seguro y ordenado para la clase práctica. El aula o en casa (modalidad en línea) debe contar con condiciones adecuadas de ventilación, iluminación y espacio para la realización de actividades dinámicas. Se deberá identificar y minimizar riesgos potenciales, como obstáculos o mobiliario inadecuado, que puedan interferir con la movilidad o la interacción grupal.

- **Supervisión:**

El docente deberá supervisar todas las actividades prácticas para asegurar que se desarrollen de manera segura y conforme a las normas establecidas. Esto incluye brindar orientación oportuna, resolver dudas y garantizar la correcta implementación de las estrategias educativas diseñadas por los estudiantes.

- **Protocolos de interacción:**

Dado que la clase requiere trabajo en equipo e interacción continua, se promoverá el respeto mutuo, la comunicación asertiva y la prevención de conductas que puedan generar conflictos. Se establecerán reglas claras para garantizar un ambiente inclusivo y colaborativo.

- **Materiales y recursos:**

El uso de materiales educativos o tecnológicos deberá realizarse bajo la supervisión del docente. Los estudiantes deberán asegurarse de que los recursos sean utilizados de forma adecuada y en condiciones que eviten accidentes o daños

- **Salud y bienestar:**

  Se promoverá la atención a la salud física y emocional de los participantes. En caso de que un estudiante requiera atención por malestar o algún incidente, se activarán los protocolos correspondientes y se notificará de inmediato al personal responsable

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. (Revisar PEA)

Valores fomentados:

- Responsabilidad al comunicar en medios masivos.
- Respeto por la diversidad visual y cultural del entorno digital.
- Compromiso con la calidad y pertinencia del mensaje gráfico.

Habilidades blandas desarrolladas:

- Creatividad colaborativa.
- Comunicación visual efectiva en entornos ágiles.
- Gestión de tareas en tiempo limitado.

9. CONCLUSIONES:

El estudiante será capaz de diseñar piezas visuales adaptadas a diversos entornos sociales digitales, aplicando criterios técnicos y creativos orientados a captar la atención y transmitir mensajes eficaces.

10. RECOMENDACIONES:

- Observar continuamente las tendencias visuales en redes.
- Priorizar el mensaje visual y la simplicidad en el diseño.
- Documentar los proyectos para portafolio profesional.

GUÍA DE CLASES PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: Marketing Digital y Redes Sociales	**ASIGNATURA:** Diseño de contenidos visuales
UNIDAD 4: Proyecto – Campaña Visual	
TÍTULO DE LA CLASE PRÁCTICA: Desarrollo de propuesta visual integral para campaña digital	
OBJETIVO: Diseñar una propuesta visual integral orientada a una campaña digital, articulando elementos gráficos, narrativos y de identidad de marca.	
TIEMPO DE DURACIÓN: 14 horas	

1. FUNDAMENTOS:

Esta clase práctica constituye el cierre integrador del módulo. El estudiante aplicará de forma articulada las competencias adquiridas en diseño visual, herramientas digitales y adaptación para redes sociales. Se espera que el proyecto evidencie criterio estratégico, identidad visual coherente y creatividad aplicada a una campaña comunicacional.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Planificar una propuesta visual estructurada para una campaña digital.
- Aplicar principios de storytelling visual, línea gráfica e identidad de marca.
- Presentar y sustentar creativamente la propuesta frente a un público evaluador.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

***Habilidades de pensamiento**:*

- Síntesis conceptual y visual.
- Toma de decisiones estratégicas en función de un brief de campaña.
- Capacidad crítica para autoevaluar la coherencia gráfica de una propuesta.

***Destrezas sensoriales**:*

- Integración de elementos visuales consistentes (color, tipografía, forma).
- Sensibilidad hacia la percepción del público objetivo.

Destrezas motoras:

- Manejo avanzado de herramientas de diseño para producción de múltiples piezas.
- Precisión en la presentación de propuestas visuales (pitch creativo y visualizaciones).

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

- Presentación de una campaña visual con línea gráfica, storytelling, identidad de marca y adaptaciones visuales.
- Evaluación mediante rúbrica integral: coherencia visual, pertinencia comunicacional, creatividad, presentación.
- Coevaluación entre pares para fortalecer la retroalimentación formativa.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

- Previo al desarrollo del proyecto final, el estudiante deberá elaborar un brief básico de campaña y revisar ejemplos de campañas visuales integrales, apoyándose en los textos de Munari (2016) y Lupton (2024) para reforzar los conceptos de coherencia gráfica e identidad visual. También se recomienda investigar sobre storytelling visual y estrategias de presentación profesional de proyectos creativos. Esta preparación asegurará una base sólida para el desarrollo y sustentación del proyecto final.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- En esta unidad, el estudiante desarrollará una campaña visual integral que articule los conocimientos adquiridos en las unidades anteriores. El proceso incluirá la planificación de la línea gráfica, la aplicación de storytelling visual, la creación de piezas digitales y la presentación tipo pitch creativo. Se promoverá la autoevaluación, la coevaluación entre pares y la reflexión sobre el proceso creativo, evidenciando pensamiento estratégico, liderazgo visual y responsabilidad ética en el diseño de campañas.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Ambiente seguro:

Es fundamental garantizar un entorno seguro y ordenado para la clase práctica. El aula o en casa (modalidad en línea) debe contar con condiciones adecuadas de ventilación, iluminación y espacio para la realización de actividades dinámicas. Se deberá identificar y minimizar riesgos potenciales, como obstáculos o mobiliario inadecuado, que puedan interferir con la movilidad o la interacción grupal.

- **Supervisión:**

El docente deberá supervisar todas las actividades prácticas para asegurar que se desarrollen de manera segura y conforme a las normas establecidas. Esto incluye brindar orientación oportuna, resolver dudas y garantizar la correcta implementación de las estrategias educativas diseñadas por los estudiantes.

- **Protocolos de interacción:**

Dado que la clase requiere trabajo en equipo e interacción continua, se promoverá el respeto mutuo, la comunicación asertiva y la prevención de conductas que puedan generar conflictos. Se establecerán reglas claras para garantizar un ambiente inclusivo y colaborativo.

- **Materiales y recursos:**

El uso de materiales educativos o tecnológicos deberá realizarse bajo la supervisión del docente. Los estudiantes deberán asegurarse de que los recursos sean utilizados de forma adecuada y en condiciones que eviten accidentes o daños

- **Salud y bienestar:**

Se promoverá la atención a la salud física y emocional de los participantes. En caso de que un estudiante requiera atención por malestar o algún incidente, se activarán los protocolos correspondientes y se notificará de inmediato al personal responsable

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. (Revisar PEA)

Valores fomentados:

- Responsabilidad en el desarrollo y presentación de propuestas profesionales.
- Compromiso con el trabajo colaborativo y el respeto de ideas ajenas.
- Ética en la gestión y uso de recursos gráficos.

Habilidades blandas desarrolladas:

- Liderazgo creativo y capacidad de organización grupal.
- Comunicación efectiva y argumentación visual.
- Resolución de conflictos y gestión del tiempo en proyectos.

9. CONCLUSIONES:

Al concluir esta clase, el estudiante demostrará su capacidad para diseñar y presentar una campaña visual integral, aplicando de manera estratégica sus conocimientos en diseño, narrativa visual y herramientas digitales, consolidando así su perfil profesional.

10. RECOMENDACIONES:

- Documentar el proceso creativo completo como evidencia de aprendizaje.
- Presentar el proyecto como parte del portafolio profesional.
- Reflexionar sobre los aprendizajes y áreas de mejora para futuras campañas.