

DI 2.0

UNA NUEVA GENERACIÓN EN EL DISEÑO

Avanzado**Nº de horas**

18 horas de trabajo autónomo

**Duración**

2 semanas

**Carga académica**

5 módulos

Objetivo general del curso

Comprender el rol del diseñador instruccional en los entornos digitales de enseñanza y aprendizaje combinando habilidades prácticas del diseño tradicional con enfoques pedagógicos modernos y emergentes.

Competencias del Curso

- Identificar, comunicar y resolver el diseño de experiencias educativas coherentes y efectivas que promuevan el logro de los objetivos de aprendizaje.
- Concebir y desarrollar estrategias de aprendizaje innovadoras y adaptadas a entornos digitales en la nueva era, que fomenten la participación, el compromiso y la maximización del potencial de los recursos tecnológicos disponibles para mejorar la experiencia educativa.
- Actuar y ocupar con ética y responsabilidad profesional una posición clave en los escenarios educativos del siglo XXI.
- Utilizar de manera efectiva los principios del diseño digital.
- Contribuir al acceso a la educación mediante el diseño y la implementación de sistemas de evaluación inclusivos y equitativos.

1/3

MÓDULO 1

Introducción al rol de diseñador instruccional 2.0



Horas no presenciales
6 horas

Contenidos

1. Fundamentos del Diseñador Instruccional 2.0.
2. Evolución del rol el diseñador instruccional. Perfiles y responsabilidades.
3. Diferencias y limitaciones entre el diseño gráfico y diseño instruccional.
4. Tecnologías emergentes en el diseño instruccional.

MÓDULO 2

La construcción de la comunicación en la virtualidad



Horas no presenciales
6 horas

Contenidos

1. Introducción a la comunicación en entornos virtuales.
2. La importancia de la comunicación en la gestión de proyectos.
3. Tipos de comunicación en línea, registros y sus características.
4. Estrategias de escritura para la interacción en cursos virtuales.
5. Herramientas y plataformas de trabajo colaborativo.

MÓDULO 3

Las fuentes del trabajo de un DI 2.0



Horas no presenciales
6 horas

Contenidos

1. Fuentes e insumos para el trabajo de un DI 2.0
2. Conceptualización del contenido digital. Tipos y características.
3. La matriz como eje vertebral: migración de una planificación a plataforma.
4. Recolección, análisis, jerarquización e interpretación de datos.
5. Factores para la organización de las secuencias didácticas.

MÓDULO 4

El Diseño: Accesibilidad e inclusión



Horas no presenciales
6 horas

Competencia

Utilizar de manera efectiva los principios del diseño digital.

Contenidos

1. Principios de diseño para la educación digital.
2. Tipos de recursos. Formatos y organizadores gráficos.
3. Accesibilidad académica: Usabilidad y adaptabilidad en el diseño de contenidos digitales.
4. El Diseño Centrado en el Usuario (DCU).
5. Funcionalidades: plataformas y software de autoría, suites, interfaces.

MÓDULO 5

Evaluación de experiencias de aprendizaje



Horas no presenciales
6 horas

Contenidos

1. Los estándares de calidad en el diseño instruccional.
2. Introducción al estándar Quality Matters.
3. Sistemas e Instrumentos de evaluación.
4. La gestión del aprendizaje en línea.
5. Casos de aplicación: Métodos y técnicas.