

CONTENIDO TEMÁTICO DEL CURSO

CÓDIGO FDTA004 CÓDIGO DE PROCESO PDTA001 VERSIÓN 3.0



NOMBRE DEL CURSO			MODALIDAD (Seleccionar opción)	DURACIÓN HR
DISEÑO DE CONTENIDOS GRÁFICOS PARA REDES SOCIALES			Virtual	10
PLATAFORMA SÍNCRONA (en caso de curso virtual o híbrido) <small>Seleccionar opción</small>	Zoom	PLATAFORMA ASÍNCRONA (en caso de curso virtual o híbrido) <small>Seleccionar opción</small>	Google Classroom	
OBJETIVO GENERAL DEL CURSO	Conocer el uso de una plataforma web de diseño gráfico y composición de imágenes para la creación de contenidos visuales y audiovisuales para redes sociales, alineados a los principios básicos del marketing y a cada canal de difusión.			
TIPO (S) DE COMPETENCIA <small>(Seleccionar opción)</small>	Adquirir_conocimientos			
DESCRIPCIÓN DE COMPETENCIAS A DESARROLLAR	Conoce una plataforma web de diseño gráfico y composición de imágenes para crear contenidos en redes sociales, basado en los princiios básicos del marketing.			
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN <small>(Seleccionar opción)</small>	Cuestionario			
TEMA	SUBTEMAS - ACTIVIDADES SABER - HACER	MATERIAL DIDÁCTICO / EQUIPO / HERRAMIENTAS		DURACIÓN
Apertura del curso	Registro y bienvenida	Computadora, micrófono, plataforma zoom. Presentación del curso en PDF.		00:20 hrs
	Seguridad e Higiene IECA			
	Difusión de valores IECA			
	Encuadre del curso			
	Sondeo diagnóstico			
1. Las redes sociales y el marketing	1.1 ¿Qué es el marketing?	Computadora, micrófono, plataforma zoom, acceso a redes sociales. Presentación en PDF y formato para diseño de ecosistema de redes.		2:40 hrs
	1.2 Segmentación de mercados			
	1.3 Ventaja competitiva			
	1.4 ¿En qué redes debería enfocarme?			
	Características generales de las redes sociales			
2. Diseño de contenidos gráficos con una plataforma web de diseño gráfico y composición de imágenes	1.5 Definiendo mi estrategia de redes.	Computadora, micrófono, plataforma zoom, acceso a plataforma web de diseño. Presentación en PDF y banco de ejemplos.		4:00 hrs
	2.1 Principales funciones y opciones de Canva			
	2.2 Uso de plantillas			
	2.3 Creación de diseños profesionales (logotipos, tarjetas de presentación, infografías y animaciones para redes sociales)			
	2.4 Creación de diseños para redes sociales.			
	2.5 Creación de diseños en diversos formatos.			
	2.6 Kit de marca			
3. Edición de videos con una plataforma web de diseño gráfico y composición de imágenes	3.1 Explorar plantillas	Computadora, micrófono, plataforma zoom, acceso a plataforma web de diseño. Presentación en PDF y banco de ejemplos.		2:40 hrs
	3.2 Funciones básicas de edición			
	3.3. Audio			
	3.4 Guardar y compartir			
	3.5 Planificador de contenidos.			
Cierre del curso	Retroalimentación	Computadora, micrófono, plataforma zoom. Google Dirive para subir evidencias y formato de evaluación del IECA		00:20 hrs
	Evaluación de competencias			
	Clausura del curso			

ELABORÓ	BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA
Edna Beatriz Peñaflor Orozco Instructor de capacitación	1. Facundo, Antonio. Cómo montar una tienda online... ¡y que venda! (SOCIAL MEDIA) Edición Kindle. 2. Mel Sole Moro. Marketing digital y dirección de e-commerce. Integración de las estrategias digitales. Editorial ESIC 3. Beltrán y cruces, Raúl. Creatividad publicitaria. técnicas para aprender a crear anuncios publicitarios Ed, Trillas. 4. José Aurelio Pina Romero. Manual de uso de Canva. Visto en: https://www.pinae.es/wp-content/uploads/2019/12/Tutorial-Canva-Castellano.pdf . 7 de marzo de 2022 5.- Manual del usuario Gimp 2.10. visto en: https://docs.gimp.org/2.10/es/ el 7 de marzo de 2022.
	Fecha de elaboración:

