

Planeación de Clases - Análisis y Planeación de Contenidos Digitales

Clase 1: ¿Qué es una estrategia digital y cómo se analiza su contexto?

Objetivo: Comprender los elementos que conforman una estrategia digital y analizar su entorno de aplicación.

Actividades sugeridas: Juego 'Detectives del Contexto', lluvia de ideas, análisis de casos con Padlet.

Herramientas digitales: Padlet, Kahoot, Canva, Miro.

Enfoque lúdico: Trabajo en equipos estilo Design Thinking.

Clase 2: Análisis de referentes y tendencias en contenidos digitales

Objetivo: Investigar y comparar estrategias digitales similares existentes.

Actividades sugeridas: Investigación en Pinterest, Behance y YouTube; matriz de análisis; presentaciones rápidas.

Herramientas digitales: Pinterest, Behance, Canva, Genially.

Enfoque lúdico: Competencia por el análisis más innovador.

Clase 3: Construcción de arquetipos de usuarios y necesidades

Objetivo: Identificar al público meta y sus necesidades digitales.

Actividades sugeridas: Crear 'User Personas', mapa de empatía, dinámica de entrevista.

Herramientas digitales: Xtensio, Figma, Google Forms.

Enfoque lúdico: Simulación de entrevistas con avatares.

Clase 4: Redacción de objetivos SMART y planteamiento de solución digital

Objetivo: Formular objetivos claros del proyecto y delimitar el problema.

Actividades sugeridas: Análisis de necesidades, taller de redacción SMART.

Herramientas digitales: Notion, Google Docs, Miro.

Enfoque lúdico: Gamificación de escritura de objetivos.

Clase 5: Tipología de contenidos y elección de formatos

Objetivo: Establecer los tipos de contenido gráfico, audiovisual o interactivo.

Actividades sugeridas: Galería de contenidos, taller de selección de formatos.

Herramientas digitales: Canva, Adobe Express, Figma, Genially.

Enfoque lúdico: Votación con stickers digitales.

Clase 6: Estructuración visual de la estrategia digital

Objetivo: Crear el mapa de navegación y bosquejar el wireframe inicial.

Actividades sugeridas: Taller de flujos, wireframes simples, retroalimentación entre equipos.

Herramientas digitales: Figma, Whimsical, Miro.

Enfoque lúdico: Hackatón de prototipado rápido.