

---

## **Tipo de trayecto: módulo**

### **1. DENOMINACIÓN: Creación de piezas gráficas para canales de venta digital**

### **2. DESTINATARIOS**

Pequeños empresarios, micro emprendedores y dueños de negocios que necesiten generar sus propios activos visuales para la venta y promoción en canales digitales. La propuesta se extiende también a community managers, asistentes de marketing y personal comercial que gestionen contenido para redes sociales o plataformas de comercio electrónico, así como a estudiantes y profesionales que busquen certificar habilidades técnicas en la creación de piezas gráficas digitales para potenciar su inserción laboral en el sector.

### **3. REQUISITOS DE INGRESO**

Ciclo básico del Nivel Medio concluído.  
Ser mayor de 16 años.

### **4. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

Comprender los fundamentos teóricos del diseño gráfico y la comunicación visual, reconociendo los tipos de imágenes, iconografía y recursos necesarios para la venta y promoción digital.

Aplicar estrategias que permitan comunicar ideas visuales con técnica, creatividad y procedimientos profesionales.

Diseñar piezas gráficas aptas para ser implementadas en canales de venta digital (redes sociales y *e-commerce*).

### **5. COMPETENCIA**

Aplica los fundamentos teóricos de la comunicación visual, e implementa herramientas digitales para la creación autónoma y estratégica de piezas gráficas destinadas a la venta y promoción efectiva en canales digitales (*e-commerce* y redes sociales).

## 6. JUSTIFICACIÓN

El diseño gráfico se ha convertido en una habilidad indispensable para la comunicación y la supervivencia comercial en el entorno digital. En este contexto, la imagen es fundamental para que las empresas y microemprendimientos logren diferenciarse y conectar efectivamente con su público.

Esta propuesta formativa aborda la necesidad crítica de que los profesionales y emprendedores desarrollen habilidades técnicas y creativas que son altamente demandadas en sectores como el *marketing* y los medios digitales. El módulo se centra en transformar ideas en mensajes visuales claros y efectivos (como anuncios y contenido promocional), sin depender de terceros. Al dominar *software* como CANVA y ADOBE PHOTOSHOP (online), los cursantes no solo aprenden una técnica, sino que desarrollan su creatividad, pensamiento crítico y capacidad de resolución de problemas en la gestión de sus activos visuales.

Por lo tanto, el módulo ofrece una formación integral que combina fundamentos teóricos y la práctica intensiva en herramientas digitales, asegurando que los participantes puedan crear sus propias piezas gráficas aptas para ser implementadas de manera inmediata en sus estrategias de venta digital.

## 7. Pertinencia de su dictado en Campus Norte:

El trayecto formativo Creación de Piezas Gráficas para Canales Digitales se alinea estratégicamente con el modelo educativo de Campus Norte de la UNC, el cual permite la certificación de habilidades técnicas de alta demanda con flexibilidad.

La naturaleza del público destinatario (emprendedores, dueños de negocios y personal de *marketing*) exige una modalidad que permita la gestión autónoma de los tiempos de estudio. Campus Norte proporciona el entorno virtual idóneo para el aprendizaje mediado por tecnología, lo que garantiza que profesionales de diversas regiones accedan a esta formación intensiva y práctica sin afectar sus compromisos laborales.

Adicionalmente, la plataforma y el soporte de Campus Norte son esenciales para la práctica: facilitan la distribución de tutoriales en video, recursos interactivos y la gestión de proyectos gráficos con el *software* especializado. Este respaldo institucional asegura la rigurosidad académica de la UNC y eleva la credibilidad de la competencia adquirida en el mercado digital.

## 8. Estructura

El trayecto formativo se estructura en tres (3) unidades organizadas en seis semanas de dictado, con un encuentro sincrónico semanal y una carga horaria total de 30 (treinta) horas.

En cada encuentro el docente aplicará dinámicas de enseñanza ágiles y participativas y actividades prácticas evaluativas. En la última unidad el alumno deberá realizar, a manera de evaluación, un trabajo práctico integrador de todos los contenidos desarrollados en el módulo.

## 9. CONTENIDOS MÍNIMOS DE CADA UNIDAD

### UNIDAD 1: Fundamentos del Diseño Gráfico

Clase 1: Introducción al Diseño Gráfico

- ¿Qué es el diseño gráfico?
- Herramientas de diseño online y software de escritorio.
- Publicidad, propaganda y marketing: conceptos, diferencias, características.

Clase 2: Imagen

- Tipos de imágenes: fotografías, gráficos vectoriales.
- Sitios de búsquedas de imágenes
- Edición de imágenes. Recursos.
- Uso de imágenes, iconografía y recursos gráficos.
- Buenas prácticas de diseño para entornos comerciales.

### UNIDAD 2: El uso de la IA para la comunicación visual estratégica

Clase 3: Teoría y ética en la era de la IA

- Teoría de la imagen para la venta digital (psicología del color, composición y tipografía).
- Introducción a la IA Generativa: conceptos, ética, derechos de autor y límites legales en la creación de imágenes.

Clase 4: Prompt engineering eficiente

- Estructura del *Prompt* para la IA: Sujeto, Entorno, Iluminación/Atmósfera, Estilo Técnico y Restricciones.
- Práctica intensiva de *prompting* para generar piezas base.

### UNIDAD 3: Edición, Post-Producción y Optimización con Herramientas Digitales

Clase 5: CANVA para la edición final

- ¿Qué es y para qué sirve? Creación y gestión de la cuenta.
- Herramientas de diseño de plantillas y video.
- Trabajo colaborativo. Integración de imágenes generadas por IA.

Clase 6: Adaptación técnica y flujo de trabajo

- Edición de imágenes y retoque final.
- Adaptación técnica a los requisitos de tamaño, resolución y formato de los canales de venta digital (redes sociales, *e-commerce*).

### 10. Modalidad de cursado:

El presente trayecto formativo está diseñado para ser dictado en modalidad virtual sincrónica, los encuentros tendrán lugar por medio de las plataformas ZOOM o Meet administradas desde las cuentas de Campus Norte; los enlaces correspondientes estarán a disposición en el aula virtual, estos encuentros quedarán grabados y se alojarán en la Moodle de Campus Norte UNC.

### 11. Cronograma de dictado y Carga horaria total expresada en horas y créditos

| Semana | Temas  | Carga horaria (h) |                  |
|--------|--|-------------------|------------------|
|        |  | Lectiva           | Trabajo autónomo |
| 1      | Un. 1 - <b>Fundamentos del Diseño Gráfico</b><br>Introducción al Diseño Gráfico  | 2                 | 2                |
| 2      | Un. 1 - <b>Fundamentos del Diseño Gráfico</b><br>Imagen  | 2                 | 3                |
| 3      | Un. 2 - <b>El uso de la IA para la comunicación visual estratégica</b><br>Teoría y ética en la era de la IA                                      | 2                 | 3                |
| 4      | Un. 2 - <b>El uso de la IA para la comunicación visual estratégica</b><br>Prompt engineering eficiente   | 2                 | 3                |
| 5      | Un. 3 - <b>Edición, Post-Producción y Optimización con Herramientas Digitales</b><br>CANVA para la edición final                                 | 2                 | 3                |
| 6      | Un. 3 - <b>Edición, Post-Producción y Optimización con Herramientas Digitales</b><br>Optimización y entrega. Edición de imágenes y retoque final | 2                 | 4                |
|        | Total  | 12                | 18               |
|        | Carga Horaria Total  | 30                |                  |

|  |                              |     |
|--|------------------------------|-----|
|  | Total de Créditos Académicos | 1.2 |
|--|------------------------------|-----|

## 12. Modalidades de evaluación (parcial y final)

La valoración de los aprendizajes se llevará a cabo desde la perspectiva formativa.

Actividades evaluativas de proceso: en cada unidad del trayecto se propondrán tareas de verificación sobre la comprensión de los saberes, habilidades y herramientas puestas a disposición de la/os cursantes.

Evaluación final del trayecto: se propondrá una actividad integradora teórico práctica en la que se pueda recoger evidencias de los logros de aprendizaje que cada participante haya alcanzado. La actividad de evaluación final consistirá en la resolución de un caso o proyecto con consignas orientadoras al análisis de situaciones problemáticas de integración y aplicación.

Retroalimentación: en los encuentros virtuales sincrónicos grupales se propiciará un segmento de intercambio y diálogo sobre los aprendizajes teórico-práctico logrados y las dificultades encontradas en el trayecto.

Recuperación: si alguna de las actividades evaluativas no llegara a ser aprobada se podrá acceder a una oportunidad de evaluación recuperatoria en los plazos definidos por Campus Norte UNC.

## 13. Requisitos de aprobación:

Los estudiantes deberán aprobar las evaluaciones intermedias (correspondientes a las dos primeras unidades) y aprobar la instancia evaluativa integradora final.

Los indicadores de valoración de las evaluaciones de proceso y final, serán de APROBADO/DESAPROBADO, correspondiendo la aprobación al logro del 70% de los objetivos planificados en cada unidad.

## 14. Bibliografía:

Blog oficial de CANVA (s.f.). *Aprende. Consigue tus objetivos de diseño con los artículos y recursos que te ofrecemos en el blog de CANVA.* [https://www.canva.com/es\\_es/aprende/](https://www.canva.com/es_es/aprende/)

Material de elaboración propia.

Sitio oficial de CANVA (2025). Guía para principiantes sobre cómo usar CANVA. Recuperado de <https://www.canva.com/learn/how-to-canva-beginners-guide/>.

Zambrano Macias, J. I. (2025). "Narrativas del futuro: Inteligencia artificial en la comunicación visual". *Enfoques de la Comunicación*. Número 13. Recuperado de <https://revista.consejodecomunicacion.gob.ec/index.php/rec/article/download/245/785/3176>.

#### **15. Cupo:**

Para garantizar un mejor ambiente de aprendizaje, el trayecto formativo tiene el cupo de 15 estudiantes como mínimo y como máximo 20 estudiantes.

#### **16. Recursos y habilidades necesarias para el cursado, en virtud de las modalidades definidas.**

- Dispositivo y conexión a Internet: computadora o Tablet con buena conexión a Internet para acceder a la plataforma de formación, a los videos disponibles y evaluaciones a desarrollar.
- Correo electrónico: es necesario que los estudiantes posean una casilla de correo para una comunicación más fluida con la tutoría.
- Se requiere manejo básico de recursos informáticos y navegadores. Además manejo de dispositivo móvil para incorporar material fotográfico a los trabajos.

## MODELO DE CERTIFICADO

El Campus Norte de la Universidad Nacional de Córdoba

Certifica que (APELLIDO Y NOMBRE COMPLETO)

DNI xxxxxxxxxxx

ha finalizado el módulo

### **Creación de piezas gráficas para canales de venta digital**

aprobado por Resolución ...XXXX., con una carga horaria de treinta horas (30) horas reloj, equivalente a 1,2 créditos académicos.

Por tal motivo se certifica el logro de los objetivos de aprendizaje que favorecen el desarrollo de la/s siguiente/s competencia/s:

Aplica los fundamentos teóricos de la comunicación visual, e implementa herramientas digitales para la creación autónoma y estratégica de piezas gráficas destinadas a la venta y promoción efectiva en canales digitales (*e-commerce* y redes sociales).

Córdoba, ... de ..... de 2025

Firma Directora Académica

Firma Prorrector