



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV
Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Unidad de Competencia							
Proyecto Integrador II: Agencia Inteligente de Contenidos 360							
Cuatrimestre		Fecha de elaboración			Modalidad	Tipo	Área de formación
2		DD	MM	AÑO	○ Escolarizada Opción: ○ Presencial	● Taller ● Proyecto	Proyectos Integradores
		27/11/2025					
	PERFIL DEL DOCENTE						
● Formación Académica: ○ Licenciatura o posgrado en Diseño Digital, Marketing Digital, Comunicación Visual, IA aplicada a contenidos, Publicidad o áreas afines. ● Experiencia profesional: ○ Mínimo 3 años en producción de contenidos digitales con IA, diseño creativo, generación visual, gestión de campañas o desarrollo de soluciones digitales para empresas o agencias. ● Conocimientos requeridos: ○ IA generativa para imagen y video, diseño UX/UI, herramientas no-code básicas, ética digital e identidades visuales. ○ Manejo de plataformas de gestión de contenido y redes sociales. ● Conocimientos TIC: ○ Herramientas IA (DALL-E, Midjourney, Runway, Pika), plataformas de diseño (Figma, Adobe CC), y herramientas no-code para prototipación. ● Idiomas: ○ Comprensión de Ingles técnico (deseable nivel B1 o superior)							
Horas con Mediación Docente Cuatrimestrales		Horas con Mediación Docente Semana/mes		Horas de Actividad Independiente	Horas de Practica de Campo	CRÉDITOS	ACADEMIA
HT	HP	HT	HP	32	64	8	
32	32	2	2				
Horas de docencia total de la unidad de competencia: 32							



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV

Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Propósito general:	Presentación:
El estudiante diseña, desarrolla y presenta una campaña completa de contenidos visuales y audiovisuales apoyada en IA generativa, integrando elementos de diseño digital, UX/UI, aplicaciones no-code, ética tecnológica y narrativa visual, con el fin de resolver las necesidades comunicativas de una marca real o simulada en un entorno profesional.	El Proyecto Integrador II impulsa la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en las unidades del segundo cuatrimestre. Permite que los estudiantes construyan una agencia creativa inteligente, capaz de generar contenido visual, audiovisual, piezas para redes sociales, branding básico y prototipos digitales. Esta unidad articula lo aprendido en IA Generativa para Imagen y Video, Fundamentos de Diseño UX/UI, Creación de Aplicaciones No-Code I y ética y piedad Intelectual, garantizando un proyecto creativo, funcional, profesional y legalmente responsable. Además sienta las bases para desarrollos más complejos en cuatrimestres posteriores.
COMPETENCIAS	
Genéricas	Disciplinares
• Creatividad e innovación aplicada a entornos digitales. • Comunicación visual efectiva. • Gestión colaborativa de proyectos.	• Aplicación de IA generativa para creación visual y audiovisual. • Diseño UX/UI en productos digitales asociados la campaña. • Integración de flujos no-code para prototipos funcionales. • Análisis ético y legal sobre contenidos generados con IA.
Profesionales	
• Desarrollo de campañas de contenido 360 para marcas reales. • Construcción de entregables profesionales de agencia creativa. • Presentación ejecutiva de propuestas para clientes. • Documentación técnica del proceso creativo.	
Producto final	
Prototipo inteligente de Contenidos 360, que incluya: • Identidad visual generada con IA (paleta, tipografía, estilo, logotipo opcional). • Piezas visuales para redes sociales (imágenes, arte final). • Videos cortos generados o asistidos por IA (reels, anuncios, microspots). • Prototipo digital no-code que presente la campaña o portfolio. • Guía de estilo visual y narrativa. • Informe ético y legal relacionado con PI, privacidad y uso de IA. • Presentación ejecutiva profesional. Debe mostrar coherencia estética, funcionalidad, pertinencia comunicativa y responsabilidad ética.	
Enseñanza con perspectiva de género, interculturalidad y Derechos Humanos	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV

Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Con la intención de propiciar una enseñanza con perspectiva de género, interculturalidad y derechos humanos, la o el docente que imparta esta unidad de competencia deberá:

- Eliminar y rechazar actitudes y comportamientos sexistas, clasistas, racistas y todo tipo de estereotipos que supongan discriminación y violencia en los ámbitos de enseñanza- aprendizaje (virtual y presencial), a partir del ejemplo en su práctica docente.
- Promover que el desarrollo del programa educativo y material a utilizar se base en el respeto, protección, promoción y garantía de los derechos humanos, de la dignidad e integridad de todas las personas.
- Promover la eliminación de estereotipos o cualquier otra práctica de discriminación o denigración de la persona, que pueda presentarse mediante el uso del lenguaje, el empleo de ejemplos, la diferenciación entre grupos, origen étnico o cualquier otra circunstancia.
- Respetar la identidad de género de las personas en todo momento y nombrarlas tal y como ellas lo deseen.
- Respetar y promovería igualdad de trato y de oportunidades entre las y los estudiantes, favoreciendo acciones afirmativas en beneficio de los grupos en situación de vulnerabilidad, incluso en las afectaciones provocadas por la pandemia COVID-19
- Promover y usar lenguaje incluyente y no sexista tanto en el salón de clases como en los trabajos, tesis y otros documentos que elabore la comunidad estudiantil.

Estos elementos son motivados por la información asequible en los programas de estudio de la Licenciatura en Derecho, Modalidad Educativa Presencial (sistema escolarizado), de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM 2020).

Nombre de la subcompetencia 1	Elementos de la subcompetencia 1
Análisis de Marca y Diseño de Estrategia Visual	Conocimientos: • Análisis del público objetivo y necesidades de la marca. • Benchmarking de campañas digitales y tendencias. • Conceptualización del mensaje central y narrativa visual. • Diseño del moodboards y dirección de arte inicial.
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	Habilidades: • Analiza marcas y públicos meta. • Construye moodboards profesionales.
El estudiante analiza y define los elementos estratégicos de una marca para construir una narrativa visual coherente basada en principios estéticos y necesidades comunicativas.	

	Diseña estrategias visuales iniciales.
	Valores y actitudes: - Empatía y sensibilidad estética. - Responsabilidad en el análisis. - Creatividad fundamentada.
Estrategias Didácticas	Recursos didácticos
Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
- Taller estratégico - Estudio de casos - Análisis colaborativo - Retroalimentación grupal	- Documentos de marca. - Figma/ Canva. - moodboards colaborativos. - Ejemplos de campañas.
Nombre de la Subcompetencia 2	Elementos de la subcompetencia 2
Producción de Contenido Visual y Audiovisual con IA	Conocimientos: - Generación de imágenes con IA para campañas publicitarias. - Generación de video: microspots, animaciones y reels. - Iteración estética y corrección visual. - Ensamble inicial del material creativo.
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	
El estudiante crea contenido visual y audiovisual basado en IA generativa para construir los principales elementos de la campaña.	Habilidades: - Genera imágenes y videos profesionales. - Experimenta con estilos narrativos. - Construye paquetes visuales coherentes.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV
Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



	Valores y actitudes: • Creatividad responsable. • Cuidado de la consistencia visual. • Respeto a la propiedad intelectual.
Estrategias Didácticas	Recursos didácticos
Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
• Laboratorio creativo 1A • Iteración guiada • Revisión por pares • Taller audiovisual	• DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion • Runway, Pika • Software de edición • Bancos de recursos legales

Nombre de la Subcompetencia 3	Elementos de la subcompetencia 3
Integración No-Code para Presentación de la Campaña	Conocimientos: • Elección de la plataforma no-code (Glide, Softr, Canva websites). • Diseño de interfaces para mostrar campañas. • Integración de imágenes, videos y textos. • Prototipo navegable para presentación de marca.
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	
El estudiante desarrolla un prototipo no-code que profesional o micrositio de la campaña, integrando contenido visual y audiovisual generado con IA.	Habilidades: • Ensambla prototipos digitales funcionales. • Aplica diseño UX/UI para presentación visual.

	Organiza contenido de manera óptima.
	Valores y actitudes: - Profesionalismo - Orden en la gestión visual - Responsabilidad creativa
Estrategias Didácticas	Recursos didácticos
Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
- Laboratorio no-code - Taller de prototipado - Iteración técnica - Revisión docente	- Glide, Soft - Figma prototyping - Repositorios IA - Tableros colaborativos

Nombre de la Subcompetencia 4	Elementos de la subcompetencia 4
Presentación Profesional y Evaluación Ética de la Campaña	Conocimientos: - Elaboración de pitch creativo y storytelling. - Entregables profesionales de agencia. - Evaluación ética, de privacidad y propiedad intelectual. - Preparación de la presentación ejecutiva.
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	Habilidades: - Comunica efectivamente propuestas de valor. - Evalúa riesgos éticos y legales. - Presenta entregables visuales de calidad.
El estudiante presenta profesionalmente su campaña 360, defendiendo decisiones estéticas, funcionales y éticas dentro del marco de derechos humanos y propiedad intelectual.	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV

Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



	Valores y actitudes: • Responsabilidad ética. • Profesionalismo. • Claridad comunicativa.
Estrategias Didácticas	Recursos didácticos
Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
• Ensayo de presentaciones • Feedback docente y entre pares • Simulación de pitch • Rondas de demostración	• Software de presentación • Informes técnicos • Plantillas ejecutivas • Material audiovisual generado

Evaluación	
La evaluación de los aprendizajes se desarrollará de forma continua durante el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de los siguientes momentos: Evaluación diagnóstica: Conocimiento previo sobre campañas visuales y Actividad inicial de análisis de marca. Evaluación formativa: Avances semanales de cada etapa, Revisión de contenido visual y prototipo y Retroalimentación continua. Evaluación sumativa: Campaña 360 final, Prototipo no-code navegable, Presentación ejecutiva e Informe ético/legal.	
Estrategia de evaluación de los aprendizajes:	Instrumentos de evaluación:
Estrategias que el estudiante desarrolla para la elaboración de las evidencias de aprendizaje. • Creación visual • Diseño no-code • Documentación • Mapeo ético • Trabajo colaborativo	• Rubricas • Listas de cotejo • Portafolio digital • Evaluación de presentación • Informe técnico



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV
Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Referencias	
Las referencias consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
Básicas:	Complementarias:
• Runway (2024). Creative AI for Video and Visuals. • Adobe (2023). Digital Campaign Design Principles. • Figma (2024). Interface and Prototyping Fundamentals. • OpenAI (2024). Visual Content Generation Guide.	• O'Reilly (2023). AI for Creative professionals. • Meta (2024). Best Practices for Creative Strategy. • Creative Commons (2023). Licensing and Attribution Guide
Mesografía	
Videos:	
Bases de Datos:	
• CONRICYT • SpringerLink • RedALyC	