

sílabo

ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN DIGITAL Y ANIMADA

I. Datos Informativos

Código	: 5065023
Carrera	: Arquitectura
Semestre	: 2020-1
Ciclo	: 6° ciclo
Categoría	: Formación profesional
Créditos	: 3
Pre-requisito	: Modelación digital 2
Docente	: Emilio Bazán

II. Sumilla

Este curso se centra en el desarrollo de técnicas digitales para la comunicación de proyectos arquitectónicos y su planteamiento conceptual. Utiliza herramientas como la diagramación y animación para el desarrollo de material utilizado en soportes impresos y/o digitales.

III. Competencias

▪ General:

Generar contenidos digitales de alta complejidad y calidad, estáticas y animadas, para comunicar un proyecto arquitectónico.

▪ Específicas:

- Renderizar una escena estática con alto grado de realismo de un proyecto arquitectónico.
- Renderizar una escena animada con alto grado de realismo de un proyecto arquitectónico.

IV. Contenidos

1º semana

- Introducción
Sociedad de información
TICS
Narrativas multimedia
Storytelling

2º semana

- Storytelling para marcas empresariales y personales
Fundamentos
Estrategias
Técnicas
Personalidad de marca
Brief

3º semana / Evaluación Continua 1

- Contenido efímero / Branded Content
- Introducción Adobe Premiere

4º semana

- Video Making
Formatos
Dimensiones
Edición por corte / No lineal
Musicalización

5º semana

- Mattes
- Interpolación de movimiento

6º semana / Evaluación Continua 2

- Transiciones
- Títulos
- Efectos de luz
- Presets

7º semana / Entrega Parcial

- Examen parcial.

8º semana

- Introducción a After Effects

9º semana

- Herramienta trazado

10º semana

- Máscara y Mattes

11º semana

- Conversión de elementos 2D a 3D

12º semana/ Evaluación Continua 3

- Herramientas de iluminación, pluma y efectos predeterminados.

13º semana

- Reconocimiento y uso de plantillas para proyecto final.

14º semana

- Preparación y ensamblaje / Proyecto final

15º semana Examen Final

- Examen final.

16º Semana

- Entrega de notas

V. Metodología

- Exposición con presentaciones multimedia
- Observación y percepción.
- Métodos de proyectos individual y grupal
- Ejercicios prácticos en clase y campo
- Demostración.
- Trabajo en equipo y colaborativo.
- Trabajo individual
- Exploración de técnicas y medios de expresión gráfica.

- Trabajos de campo.
- Activa.
- Aprendizaje basado en un proyecto final.
- Lluvia de ideas.

VI. Evaluación

La evaluación es permanente durante el desarrollo de las sesiones de clase.
El promedio final del curso es resultado de un ponderado, compuesto por lo siguiente:

- Examen parcial (30%)
- Evaluación Continua (40%) → Se registra en cuatro momentos (10%, 10%, 10% y 10%= 40%)
- Examen Final (30%)

Los resultados de la evaluación CONTINUA 4 se entregarán y publicarán en paralelo a los resultados del Examen Final.

VII. Fuentes

N	Código CIDOC	FUENTE
1	741.64/A1	Abellán, Miquel. (2013). Collage: Ilustraciones cortadas y pegadas. Barcelona. Edit Monsa
2	742/A63	Aprende a dibujar perspectivas. (2011). Madrid. Edit Ilus Books
3	720.284/D44/2010	Dernie, David (2010) El dibujo en arquitectura: Técnicas, tipos, lugares. Barcelona Edit Blume
4	720.284/F2	Farrelly, Lorraine.(2008) Técnicas de Representación. Barcelona. Edit Promopress
5	752/L67	Linz, Barbara. (2010). Color.Tandem. Edit Ullman.
6	EBSCO: Art Source	Noble, Ian; Bestley, Russell. Series: Required Reading Range. Course Reader. Edition: 2nd ed. Lausanne : AVA Publishing. 2011. eBook. http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=6&sid=3dbe1cb4-3ce0-48c2-a706-5feb936cd974%40sessionmgr120&hid=118&bdata=Jmxbhmc9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=430141&db=nlebk
7	729.028/P6	Plunkett, Drew. (2009) Diseño de interiores técnicas de ilustración. Barcelona. Edit. Parramón
8	742/D74	Quintana Jorge Ignacio. (2010). El Croquis Arquitectónico. Buenos Aires. Edit Nobuko.
9	720.28/Z64/2009	Zell, Mo.(2009) Curso de dibujo arquitectónico.Barcelona. Edit Acanto

VIII. Fuentes complementarias

- **TEDESCHI Arturo** (2014) AAD Algorithms – Aided Design. Parametric strategies using Grasshopper. Italia. Editorial: Edizione Le Penseur
- **BOHNACKER Harmut** (2012) Generative Design: Visualize, program and create with processing. USA. Editorial: Princeton Press.
- **PEARSON Matt** (2011) Generative Art. UK. Editorial: Manning Publications
- **CASEY REAS Chandler** (2010) Form+Code in design, art and Architecture. USA. Editorial: Princeton Press.