

## INTEGRACIÓN AUDIOVISUAL

### I. Datos Informativos:

Código	: 3074115
Carrera	: Diseño Gráfico Publicitario
Semestre	: 2020 1
Ciclo	: 7° ciclo
Categoría	: Formación Profesional Obligatorio de Mención
Créditos	: 04
Pre-requisito	: Taller digital I – DGP
Docente	: Emilio Bazán Huertas.

### II. Sumilla

Esta asignatura de formación profesional obligatoria de mención, tiene como objetivo dar a conocer al alumno herramientas que le permitan generar material audiovisual digital de alta calidad para su posterior integración en la comunicación multimedial. El alumno será capaz de concebir, producir y realizar sus propios elementos audiovisuales para aplicarlos en diversos proyectos multimedia.

El contenido a tratar estará referido a: Herramientas de integración de medios audiovisuales digitales. La conceptualización, desglose y producción audiovisual. Diseño de comunicación audiovisual interactiva. Edición no lineal de video digital. Postproducción. La musicalización. La locución. El Foley Edición y mezcla digital de ondas de sonido. Dirección de proyectos audiovisuales. Uso de diversos medios audiovisuales que faciliten su transporte, que puedan ser llevados a diversos dispositivos interactivos con un óptimo diseño y manejo de compresiones, diversos formatos de audio y video y formatos de animación. El sonido polifónico como alternativa de musicalización en dispositivos.

### III. Competencias

- **General:**  
El alumno concibe, produce, realiza y sustenta sus propios proyectos audiovisuales.
- **Específicas:**
  - Construir la propuesta de valor de marca.
  - Definir con claridad y gestionar los elementos de la marca.
  - Conocimiento, uso y gestión del Brand Book.

### IV. Contenidos

#### 1ª Semana

- La conceptualización, desglose y producción audiovisual.
- Herramientas de integración de medios audiovisuales digitales.

#### 2ª Semana

- Dirección de proyectos audiovisuales.
- Brief, guión y storyboard.

#### 3ª Semana - Evaluación Continua 1

- Diseño de comunicación audiovisual interactiva. Edición no lineal de video digital.

- La musicalización y la locución.

#### **4ª Semana**

- Proyecto audiovisual 1.
- Postproducción.

#### **5ª Semana**

- Optimización de medios audiovisuales para facilitar su transporte (compresión).

#### **6ª Semana - Evaluación Continua 2**

- Formatos de audio y video y formatos de animación.

#### **7ª Semana - Examen Parcial + Clase**

#### **8ª Semana**

- Motion graphics. Storytelling visual.
- Principios y elementos de la animación.

#### **9ª Semana**

- Tipografía en movimiento.

#### **10ª Semana**

- Proyecto audiovisual 2.

#### **11ª Semana - Evaluación Continua 3**

- El espacio 3D.

#### **12ª Semana**

- Expresiones.

#### **13ª Semana**

- Revisión de avances de proyecto final.

#### **14ª Semana - Evaluación Continua 4**

#### **15ª Semana - Examen Final**

- Presentación y sustentación del proyecto audiovisual individual.
- Entrega de material audiovisual.

#### **16ª Semana – Entrega de Notas**

### **V. Metodología**

- La metodología utilizada en el dictado del curso es teórico-práctica. En la teoría se verán temas relacionados con los medios audiovisuales, poniendo énfasis en los aspectos comunicacionales del manejo de la narración a través de la imagen, el audio y el texto. En la práctica, los alumnos realizarán proyectos que integran los conocimientos adquiridos durante la carrera permitiéndoles generar múltiples soluciones originales audiovisuales.

### **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	741.6/P85	Press, M. & Cooper, R.(2009). <i>El diseño como experiencia</i> . Barcelona: Gustavo Gili.
2	791.437/A65	Aranda, D. (2009). Guión audiovisual. Barcelona: UOC.
3	778.5/T42	Del Teso, P. (2011). Desarrollo de proyectos audiovisuales. Buenos Aires: Nobuko..
4	EBSCO: Art Source	Tobias, P., & Spiegel, D. S. (2010). Facilitating the Dialogue of User Experience through Design. <i>Design Principles &amp; Practice: An International Journal</i> , 4(1), 15-21.
5	EBSCO: Art Source	Sharma, S., & Fisher, A. (2013). Simulating the User Experience: Design Optimisation for Visitor Comfort. <i>Architectural Design</i> , 83(2), 62-65.
6	EBSCO: Art Source	Battarbee, K., & Koskinen, I. (2005). Co-experience: user experience as interaction. <i>Codesign</i> , 1(1), 5-18
7	Repositorio UCAL	Oscar Mas. (2014). Diseñando país: El valor del diseño.  Recuperado de:  <a href="http://repositorio.ucal.edu.pe/handle/ucal/146">http://repositorio.ucal.edu.pe/handle/ucal/146</a>

### Fuentes Complementarias

Brown, B. (2008). *Cinematografía teoría y práctica la creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de video*. España: Omega.

Rodríguez, D. (2011). *Guía práctica Adobe Premiere: edición y postproducción de videos*. Perú: Macro.

Rodríguez, D. (2011). *Edición y post producción de videos*. Perú: Macro.

Wigan, M. (2008). *Imágenes en secuencia: animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash*. España: Gustavo Gili.

Chong, A. (2008). *Animación Digital*. EEUU: Fairchild Books.