

## LABORATORIO 2 - DISEÑO Y ANIMACIÓN GRÁFICA

### I. Datos Informativos

|               |   |
|---------------|---|
| Código        | : 207013  |
| Carrera       | : Comunicación y Publicidad Transmedia. Comunicación Audiovisual y Cine |
| Semestre      | : 2020 - II   |
| Ciclo         | : 7° ciclo  |
| Categoría     | : Formación Profesional   |
| Créditos      | : 04  |
| Pre-requisito | : Realización Publicitaria  |
| Docente       | : Vilma Lucía Abad Verástegui   |

### II. Sumilla

Esta asignatura de formación profesional, tiene como objetivo que el alumno maneje los elementos básicos de los mensajes gráficos fijos y animados.

El contenido a tratar está referido a: Manejo de los elementos básicos de la producción distribución, consumo y uso de los mensajes gráficos. La producción demanda el análisis de imágenes fijas, sus elementos y relaciones; exige el conocimiento y aplicación de conceptos tales como planos, composición, teoría del color, tipografía, creación y diseño de material publicitario interactivo. tendencias en animación gráfica: Banners, pop up, sello, hot site, e-commerce, promoción de marca, correo web..

### III. Competencias

#### General:

Desarrolla proyectos de comunicación visual haciendo uso de recursos gráficos de manera creativa y con énfasis en el aspecto funcional, desarrollando proyectos multimedia y aplicando conocimientos de gráfica con creatividad.

#### Específicas:

- Diseña piezas gráficas aplicando los procesos y conocimientos del diseño publicitario.
- Aplica recursos gráficos a proyectos animados en el entorno multimedia.
- Elabora piezas animadas para televisión haciendo uso de recursos gráficos y estéticos.

### IV. Contenidos:

#### 1ª Semana

- Elaboración y desarrollo de Brief

#### 2ª Semana - Evaluación Continua 1

- Fundamentos visuales
- Ejercicio de diseño visual

#### 3ª Semana

- Teoría de color
- Ejercicios de color

#### **4ª Semana**

- Tipografías y aplicaciones gráficas
- Ejercicio tipográfico en clase

#### **5ª Semana**

- Elementos visuales en espacios multimedia
- Storyboard y animatic

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

- Ejercicio de ritmo de edición

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

#### **8ª Semana**

- Creación de Piezas gráficas 1

#### **9ª Semana**

- Creación de Piezas gráficas 2

#### **10ª Semana - Evaluación Continua 3**

- Manejo del entorno multimedia
- Ejercicios en adobe premiere y en adobe animate

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

- Animación multimedia y asesoría 1

#### **12ª Semana**

- Animación multimedia y asesoría 2

#### **13ª Semana**

- Animación multimedia y asesoría 3

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

- Edición y postproducción de Video narrativo digital transmedia

#### **15ª Semana - Examen Final**

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

### **V. Metodología**

La plataforma virtual empleada es el Classroom de Google Suite for education donde se compartirá los recursos didácticos de cada una de las sesiones, empleando el Meet como medio de comunicación sincrónica para la ejecución de las sesiones de aprendizaje además de: Drive, Gmail, hoja de Cálculo, Document, Chat, You Tube, Hangout. Uso de aplicativos del Software gratuito Adobe CC-10: Photoshop, illustrator, InDesing, Premiere Pro, Spark y Acrobat Pro. Las técnicas didácticas en la modalidad remota son análisis, descripción, diálogo, ejemplificación, ejercitación, lectura reflexiva, trabajos en equipos pequeños, producción de ensayos en forma individual y de temas particulares, conversación, exposición, práctica guiada y práctica autónoma, investigación de repositorios, aprendizaje colaborativo basado en problemas y soluciones, invitados profesionales por especialidad por conexión meet, portafolios virtuales personalizados, sustentaciones, producción y realización de proyectos audiovisuales y lectura de fuentes utilizando los recursos consignados en la plataforma Classroom, diapositivas estandarizadas con estrategias de cada docente, videos seleccionados para reforzamiento, etc. Además se podrán utilizar los aplicativos como Kahoot, Mentimeter, Facebook entre otras conforme a las necesidades y requerimientos.

## VI. Actividades de investigación formativa

La experiencia curricular del curso atiende al proceso de investigación formativa a través de la elaboración de un proyecto de Diseño de Animación Gráfica a presentarse en el examen final.

## VII. Evaluación

La evaluación es permanente durante el desarrollo de las sesiones de clase.

Cuestionarios en línea, Exposiciones individuales y grupales, Rúbricas objetivas, participación en debates a través de foros virtuales, presentación de E-Portafolios, presentación de infografías y mapas mentales, Solución individual de casos, Participación en Video-Conferencias, entre otros.

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.

## VIII. Fuentes

- CLARK, Nick (1995). *Cómo combinar y elegir colores para el Diseño Gráfico*. D.F., México: Ed. Gustavo Gili
- VARIOS (2006). *Principios de Ilustración* Barcelona, España: Ed. Gustavo Gili
- SWANN, Alan (2004). *Bases del Diseño Gráfico* D.F., México: Ed. Gustavo Gili
- DE BONO, Edward (2008). *Seis sombreros para pensar* Barcelona, España : Ed.Paidós Ibérica.
- DAWBER, Martin (2009). *El Gran Libro de la Ilustración Contemporánea* España: Ed. Parramón.
- TONDREAU, Beth (2009). *Principios Básicos de Composición*. Barcelona, España: Ed. Blume.
- HERRIOT, Luke (2010). *500 Trucos, Consejos y Técnicas de Ilustración Digital* Barcelona, España: Ed. Promopress