

sílabo

PROYECTOS III: STORYTELLING

I. Datos

Código	: 3034046
Carrera	: Diseño Gráfico Publicitario y Diseño Gráfico Estratégico
Semestre	: 2020 2
Ciclo	: 3° ciclo
Categoría	: Formación Profesional
Créditos	: 04
Pre-requisito	: Proyectos II: Concepto y tridimensión
Docente	: José Carlos Torres Moya.

II. Sumilla

Esta asignatura de formación básica, tiene como objetivo el estudio de los principios fundamentales del diseño para la generación de formas e imágenes que comuniquen visualmente. Desarrollo de lenguajes visuales orientados a la representación gráfica de la identificación institucional, comenzando por la gestión proyectual y diseño de logotipos y símbolos como factores fundamentales de la misma.

El contenido a tratar está referido a: La comunicación visual: secuencia, estructura, tipografía, símbolos y color, forma y función y técnicas de ilustración. Énfasis en la habilidad creativa para explorar posibilidades dentro de límites definidos. Resolver problemas de diseño que varían en visión, puntos de vista y perspectiva. Aplicación de los fundamentos del diseño bidimensional y tridimensionalidad Uso de la síntesis. Aplicación de los procesos de diseño y sustentación de los proyectos. Orientación del lenguaje gráfico hacia la formulación de estrategias de identificación empresarial e institucional. Exploración del ambiente de diseño a través del equipo digital. Incluye el manejo de software especializado graficador e ilustrador que el alumno usará como herramienta para el mejor desarrollo de sus proyectos. La ilustración vectorial para la elaboración de imágenes y gráficos.

III. Competencias

- **General:**
Crea, organiza, resuelve y sustenta sus proyectos de diseño.
- **Específicas:**
 - Diseña sus proyectos tomando en cuenta los 10 principios del diseño según Dieter Rams.
 - Diseña todos sus proyectos en base a la herramienta estratégica para el desarrollo del pensamiento creativo.
 - Sintetiza, aplica, compone y critica sus proyectos del diseño.
 - Aplica, organiza y sustenta saberes de composición, color, forma, semiótica visual, verbal.

IV. Contenidos

1ª Semana

- El modelo pro-seso. Los sombreros del pensamiento de Edward de Bono.

2ª Semana

- Mundo imaginario.

3ª Semana - Evaluación Continua 1

- La intertextualidad.

4ª Semana

- Reinterpretación de conceptos parte 1.

5ª Semana

- Reinterpretación de conceptos parte 2.

6ª Semana - Evaluación Continua 2

- Selección y lectura de cuento corto.

7ª Semana Examen Parcial + Clase

- Ilustración de cuento corto.

8ª Semana

- Ilustración de cuento corto.
- Sobrecubierta para libro.

9ª Semana

- Introducción al cómic.

10ª Semana

- Método Investigación y documentación. Moodboard.

11ª Semana - Evaluación Continua 3

- Creación y desarrollo de personaje.

12ª Semana

- Propuesta de viñetas para cómic.

13ª Semana

- Desarrollo de cómic parte 1.

14ª Semana - Evaluación Continua 4

- Desarrollo de cómic parte 2.

15ª Semana - Examen Final

- Desarrollo de portada y contraportada para cómic.

16ª Semana – Evaluación con Jurado / 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. 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 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 de Proyectos III atiende al proceso de investigación formativa a través de la elaboración de una bitacora que los estudiantes desarrollan progresivamente desde la semana 8.

VII. Evaluación

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

Todo trabajo desarrollado debe ser sustentado.

El promedio final del curso es resultado de un ponderado, compuesto por lo siguiente:

- Examen parcial (20%)
- Evaluación Continua(40%)→ Se registra en cuatro momentos (10%, 10%, 10% y 10%= 40%)
- Examen Final (40%) → Dos evaluaciones (Docente del curso 20% y Jurado 20%)

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

VIII. Fuentes

N°	CÓDIGO CIDOC	FUENTE
1	741.6/W92	Weinschenk, S. (2011). <i>100 Things Every Designer Needs to Know About People</i> . California: New Riders.
2	741.64/M26	Douglas, M. (1994). <i>El diseño en el libro</i> . Madrid: Pirámide.
3	658.83/G27	Zaragoza, R. (2014). <i>Designpedia: 80 Herramientas para construir tus ideas</i> . España: LID.
4	EBSCO: ART SOURCE	Zeegen, L. (2005). <i>The Fundamentals of Illustration : How to Generate Ideas, Interpret Briefs and Promote Oneself, Practicality, Philosophy and Professionalism Are Explored in Both the Digital and Analogue World of Illustration</i> . Vol. 1, pp 176. Recuperado desde: http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzM1NDQ3NI9fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&vid=13&hid=115&format=EB
5	EBSCO: ART SOURCE	Noble, I.; Bestley, R. (2011). <i>Visual Research : An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design</i> . Vol. 3, pp 228. Recuperado desde: http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzQzMDE0MV9fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&vid=13&hid=115&format=EB
6	EBSCO: ART SOURCE	Ambrose, G.; Harris, P. (2005). <i>Basics Design</i> . Vol. 1. pp 176. Recuperado desde:

		http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzl5NTcxNV9fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&vid=16&hid=115&format=EB
7	Repositorio UCAL	Deza. L. (2008). Personalidad y Creatividad. Repositorio UCAL. Recuperado de: http://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/ucal/165/LD1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fuentes complementarias

Ayuni, C. (2018). *El fluir del ilustrador: El proceso creativo aplicado a un proyecto de ilustración editorial dirigido a público infantil*. Lima: Fondo Editorial UCAL

Varios. (2006). *Principios de ilustración*. Barcelona: Gustavo Gili.

Dalquié, C. (2010) *Ilustración hoy. Nuevas tendencias en ilustración de vanguardia*. Barcelona: Index Book.