

sílabo

TALLER DIGITAL II - DGP

I. Datos Informativos:

Código 3054067
Carrera : Diseño Gráfico Publicitario
Semestre 2020 2
Ciclo : 7° ciclo
Categoría : Formación Profesional
Créditos 04
Pre-requisito : Taller Digital I - DGP
Docente : Pablo César Garibay Mondoñedo.

II. Sumilla:

Este curso de formación profesional tiene como objetivo el obtener los conocimientos necesarios para la realización de un proyecto audiovisual utilizando el diseño y la animación 3D para generar comunicación visual de alto impacto. El alumno aprenderá el manejo de herramientas de animación 3D combinadas con el manejo y edición de video digital y su integración con el audio para comunicar un mensaje. Se comprenderán los diversos lenguajes y formatos de comunicación audiovisual, como las cortinas, presentación de los créditos, comerciales, cortos, etc.

El contenido a tratar está referido al lenguaje audiovisual, el guión, la idea, el storyline, el argumento y la sinopsis, procesos productivos, presupuestos y costos. Principios, conceptos y técnicas de la animación Bidimensional y Tridimensional. Manejar los conceptos, fundamentos y principios de la cinética y la gráfica en movimiento para su aplicación en proyectos gráficos: Diseño y creación de objetos 2D y 3D y darles vida a través de la Animación Digital y su aplicación en proyectos gráficos. Modelar logotipos y animarlos para presentaciones de diferente tipo. La postproducción: edición y montaje. Uso de software de edición digital y postproducción y manejo de equipos especializados para el desarrollo, producción, realización, edición y postproducción de proyectos audiovisuales.

III. Competencias

← General:

Diseña, discrimina y aplica proyectos audiovisuales, con base en la animación y el diseño para su aplicación a soportes visuales.

← Del pro.seso

Manejo del pro-seso

Genera múltiples soluciones originales desde diferentes puntos de vista valorando el Pro-seso para el desarrollo de sus proyectos.

Pensamiento crítico

Valida las ideas y acciones tanto propias como ajenas, asociando y discriminando información para fundamentar sus proyectos con coherencia.

← Específicas:

Comprende, opera y proyecta el concepto en una idea audiovisual que contiene un guion, storyboard de base, en un tiempo y espacio comunicando la personalidad de la marca anunciante.

← Actitudes: transversales a desarrollar

- ← Compromiso
- ← Respeto
- ← Trabajo en equipo

IV. Contenidos

1ª Semana

- ← Presentación del contenido del curso
- ← El boceto, el guión y el storyboard como complemento del brief.
- ← Introducción al programa 3D.
- ← Procesos de proyectos 3D.
- ← Geometrías básicas.

2ª Semana

- ← Conceptualización en el espacio 3D.
- ← Trabajo en equipo para generar soluciones (p@o-seso).
- ← Integración Illustrator – 3ds max

3ª Semana - Evaluación Continua 1

- ← Proyecto 1: Representación de producto en espacio 3D.
- ← Investigación y documentación del proyecto (Presentación del brief y bocetos).
- ← Presentación de bocetos digitales.

4ª Semana

- ← Introducción al uso de la iluminación y cámaras.
- ← Creación de un estudio virtual (luces).
- ← Modelado de logotipo y elementos complementarios.
- ← Uso de materiales/texturas.

5ª Semana

- ← Render (formatos de salida para imágenes).

6ª Semana - Evaluación Continua 2

- ← Post-producción parte 1 (Adobe Photoshop).

7ª Semana

- ← Post-producción parte 2 (Adobe Photoshop).

8ª Semana - Examen Parcial

- ← Proyecto 2: Representación de producto en animación 3D.
- ← Elaboración del guión y storyboard.

9ª Semana

- ← Técnicas de animación.
- ← Animación en fotogramas.

10ª Semana

- ← Investigación y documentación del proyecto 2 (Presentación del brief, guión, bocetos y storyboard).
- ← Animación de objetos.

11ª Semana - Evaluación Continua 3

- ← Animación de cámaras e iluminación.

12ª Semana

- ← Render (formatos de salida para video).
- ← Post-producción (con Adobe Photoshop).

13ª Semana

← Creación de video.

14ª Semana - Evaluación Continua 4

← Impresión de storyboard, secuencia de tomas principales y entrega de animaciones.

15ª Semana - Examen Final

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. 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 (30%)
- ← Evaluación Continua (40%) ⑦ 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. Material Didáctico

- ← Mac-PC, Word, Power Point, Acrobat Reader
- ← Reproductor de DVD
- ← Conexión a Internet
- ← Archivo de video
- ← Biblioteca

VIII. Fuentes

Nº	CÓDIGO CIDOC	FUENTE
1	006.696/W36/2005	Webster, C.(2005). <i>Técnicas de animación</i> . Madrid: Anaya Multimedia.
2	006.696/A66/2	Chong, A.(2010). <i>Animación digital</i> . Barcelona: Blume.
3	006.696/S37	Wells, P.; Quinn, J.; Mills, L. (2010). <i>Dibujo para animación</i> . Barcelona: Blume.

4	EBSCO: Art Source	Tobias, P., & Spiegel, D. S. (2010). Facilitating the Dialogue of User Experience through Design. <i>Design Principles & 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: http://repositorio.ucal.edu.pe/handle/ucal/146

Fuentes Complementarias

Simon, M. (2006). *Storyboards, Motion in Art*. Londres: Focal Press.

Gauthier, J. (2006). *Diseño Animado Interactivo en 3d*. Madrid: Anaya Multimedia.

Farre Conrad, M.(2006). *Técnicas de Comunicación para la Animación*. Madrid: Ediciones Pirámide.

Derakhshani, D.; Derakhshani, R. L. (2011). *Autodesk 3ds Max 2012 Essentials*. New York: John Wiley & Sons Inc.