

INTEGRACIÓN AUDIOVISUAL

I. Datos Informativos:

Código	: 3074115
Carrera	: Diseño Gráfico Publicitario
Semestre	: 2020 2
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 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%) → 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 & 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

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.