

ESCUELA PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
SÍLABO: COMUNICACIÓN Y CONTENIDOS EN SOCIAL MEDIA

Código:

1. DATOS GENERALES

1.1. Asignatura	:	Comunicación y contenidos en social media
1.2. Requisito	:	Ninguno
1.3. Ciclo Académico	:	IV
1.4. Periodo Académico	:	2021-2 / VIRTUAL
1.5. Horas Académicas Semanales	:	
Horas de Teoría	:	
Horas de Práctica	:	
1.6. Horas Lectivas Semestrales	:	
Horas de Teoría	:	
Horas de Práctica	:	
1.7. Créditos Académicos	:	4

2. SUMILLA

La asignatura tiene como objetivo proporcionar información referente las diversas plataformas que existen en el ámbito de las comunicaciones a nivel online, así como establecer conceptos y criterios básicos a nivel técnico, en relación a lenguajes y tendencias web, plataformas de gestión de contenidos, social media, elementos gráficos y visuales que influyen en la navegación de los diversos portales, usabilidad, accesibilidad, monetización, posicionamiento, entre otros. Se busca desarrollar conceptos y herramientas a nivel online para una adecuada selección de las mismas por parte del estudiante.

Comprende las siguientes unidades de aprendizaje:

- **Unidad 1:** Web y social media.
- **Unidad 2:** Plataformas para gestión de contenidos.
- **Unidad 3:** Social media.
- **Unidad 4:** Herramientas complementarias.

3. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Integración los conocimientos a nivel comunicacional con un adecuado uso de las herramientas y plataformas digitales, con el fin de satisfacer y encajar dentro de la diversidad de demandas laborales con pertinencia y eficiencia.

4. CAPACIDADES DE LA ASIGNATURA

- Reconoce con precisión los diversos términos utilizados a nivel web y social media.
- Selecciona y utiliza correctamente las principales plataformas de gestión de contenidos.
- Conoce las diversas herramientas a nivel de social media.
- Reconoce las herramientas complementarias disponibles en social media.

5. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

CAPACIDAD: Reconoce con precisión los diversos términos utilizados a nivel web y social media.					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
1	Reconoce conceptos clave relacionados a dominios, hosting y protocolos que rigen web	Conoce los conceptos clave para la implementación y funcionamiento básico de la web.	Reconoce los protocolos y conceptos clave que rigen la implementación de una web	Pantalla compartida El docente expone e interactúa con los estudiantes con apoyo de diapositivas, vídeos y otras plataformas de interacción.	Analiza los elementos que componen el mundo web y de social media, reconociendo su funcionamiento y aspectos principales
2	Reconoce los conceptos clave relacionados a redes sociales	Conoce los conceptos más importantes a nivel de social media.	Distingue los términos y conceptos más utilizados a nivel de redes sociales.	Caso práctico El docente expone e interactúa con los estudiantes con apoyo de diapositivas, vídeos y otras plataformas de interacción.	
3	Distingue los distintos perfiles de consumidores y/o visitantes en Internet en el marco de la web 2.0	Formula un informe sobre los consumidores de Internet, sus características, gustos, preferencias y demandas.	Distingue el perfil de los consumidores de Internet.	Control de lectura El docente expone e interactúa con los estudiantes con apoyo de diapositivas, vídeos y otras plataformas de interacción.	
4	Explica con claridad un proyecto comunicacional a nivel web y/o de social media	Formula un proyecto web grupal en base a los intereses y objetivos del grupo, en relación a una temática de su interés.	Establece una adecuada selección de lenguajes, plataformas web, protocolos, etc. que rigen la web.	Informe grupal El docente expone e interactúa de forma grupal por etapas con los estudiantes.	

UNIDAD I: WEB Y SOCIAL MEDIA

CAPACIDAD: Reconoce con precisión los diversos términos utilizados a nivel web y social media.					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
5	Identifica las diversas plataformas de gestión de contenidos	Compara las distintas plataformas para gestión de contenidos existentes.	Distingue las ventajas y desventajas de cada plataforma de contenidos en función de sus objetivos.	Distingue las ventajas y desventajas de cada plataforma de contenidos en función de sus objetivos.	Maneja las diversas herramientas de gestión de contenidos, entre las cuales destaca WordPress, valorando sus características, ventajas y aplicaciones en la comunicación
6	Reconoce aspectos básicos de la plataforma WordPress	Conoce el funcionamiento básico de WordPress, a nivel de la instalación y configuración de plataforma.	Reconoce con claridad los aspectos fundamentales para contar con una plataforma en WordPress.	Reconoce con claridad los aspectos fundamentales para contar con una plataforma en WordPress.	
7	Reconoce aspectos avanzados de la plataforma WordPress	Conoce aspectos más avanzados en relación a WordPress, como los plugins, widgets, templates, entre otros.	Selecciona adecuadamente las herramientas complementarias de WordPress en función de sus propios objetivos.	Selecciona adecuadamente las herramientas complementarias de WordPress en función de sus propios objetivos.	
8	Reconoce aspectos avanzados de la plataforma WordPress	Conoce aspectos más avanzados en relación a WordPress, como los plugins, widgets, templates, entre otros.	Selecciona adecuadamente las herramientas complementarias de WordPress en función de sus propios objetivos.	Selecciona adecuadamente las herramientas complementarias de WordPress en función de sus propios objetivos.	
EXAMEN PARCIAL					

UNIDAD II: PLATAFORMAS PARA GESTIÓN DE CONTENIDOS

CAPACIDAD: Conoce las diversas herramientas a nivel de social media.					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
9	Analiza los aspectos más importantes relacionados al posicionamiento SEO y SEM	Maneja los aspectos más importantes que influyen a nivel de posicionamiento orgánico (SEO) y contratado (SEM) en el posicionamiento en buscadores para una plataforma de comunicaciones	Aprecia los aspectos más importantes en lo que refiere al posicionamiento SEO (natural).	Pantalla compartida para demostración Plataforma de gamificación	Analiza los principales aspectos a tomarse en cuenta para la elaboración de un proyecto web o de social media
10	Analiza las diversas redes sociales disponibles en función de la generación de engagement y awareness	Maneja conceptos como engagement y awareness, además de las diversas redes sociales disponibles en función de sus objetivos.	Aprecia las diversas redes sociales disponibles y su utilidad en la generación de awareness y engagement.	Pantalla compartida para demostración	
11	Identifica los puntos más resaltantes relacionados a las campañas en Facebook	Maneja los aspectos técnicos más importantes para llevar a cabo una campaña pagada (contratada) en Facebook.	Valora los diversos aspectos técnicos relacionados a campañas de anuncios en Facebook.	Pantalla compartida para demostración Control de lectura	
12	Analiza el concepto de usabilidad de sitios web y redes sociales	Maneja y elabora textos con una adecuada usabilidad para los usuarios y/o visitantes de un sitio web o una red social.	Aprecia la usabilidad de los sitios web y redes sociales y cómo influye en su funcionamiento.	Pantalla compartida para demostración Control de lectura	

UNIDAD III: SOCIAL MEDIA

UNIDAD IV: HERRAMIENTAS COMPLEMENTARIAS	CAPACIDAD: Reconoce las herramientas complementarias disponibles en social media.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
	13	Analiza las herramientas más importantes para una adecuada gestión en social media	Maneja las principales herramientas complementarias para una adecuada y eficiente gestión en social media.	Valora las diversas herramientas disponibles para gestión de redes sociales.	Control de lectura	Presenta un proyecto comunicacional con objetivos claros y coherentes, haciendo uso adecuado de las diversas herramientas y plataformas digitales disponibles
	14	Analiza las herramientas adicionales de Google para una adecuada gestión de un proyecto comunicacional	Conoce las herramientas adicionales que ofrece Google para gestionar y potenciar un portal web o de noticias.	Reconoce las diversas herramientas de Google para gestionar y/o potenciar un portal web o de noticias.	Pantalla compartida para demostración	
	15	Explica un proyecto comunicacional coherente y con objetivos claramente definidos	Presenta un proyecto comunicacional con objetivos claros y coherentes, y que haga un adecuado uso de las herramientas y conceptos analizados previamente.	Aprueba los diversos aspectos que influyen y deben ser tomados en cuenta para la correcta ejecución de un proyecto comunicacional.	Presentación grupal Pantalla compartida para demostración	
16	EXAMEN FINAL					

6. EVALUACIÓN

Rubros de evaluación	Criterio general	Instrumento de evaluación	Peso (% de influencia en el promedio de la asignatura)
Tarea académica (TA)	Práctica de conceptos generales a nivel de internet	Control de lectura	33%
	Práctica de conceptos generales a nivel web y social media	Plataforma online de gamificación	
	Práctica de proyecto web	Avance de presentación de proyecto	
	Práctica de social media	Avance de proyecto	
Examen parcial (EP)	Dominio general de competencias	Examen escrito	33%
Examen final (EF)	Dominio general de competencias	Presentación de proyecto final	33%
TOTAL			100%

1. BIBLIOGRAFÍA

7.1 Física

Bowman, S. & Willis, C. (2003). *Nosotros, el medio (Cómo las audiencias están modelando el futuro de las noticias y la información)*. (G. Franco. Trad.). Estados Unidos: The Media Center at The American Press Institute. Recuperado de: http://www.hypergene.net/wemedia/download/we_media_espanol.pdf

Carr, N. (2011). *Superficiales ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* Madrid: Taurus.

Chan, W. (2005). *La estrategia del océano azul*. Bogotá: Grupo Editorial Norma.

Franco, G. (2008). *Cómo escribir para la Web (Bases para la discusión y construcción de manuales de redacción)*. Austin, Estados Unidos: Centro Knight para Periodismo en las Américas, de la Universidad de Texas en Austin. Recuperado de: <https://journalismcourses.org/wp-content/uploads/2020/08/How-to-write-for-the-Web-esp.pdf>

International Center for Journalists (2013). *Guía de periodismo en la era digital*. Washington: ICFJ.

Kotler, P. (2012) *Dirección de Marketing*. México: Pearson.

Kim, W. Chan (2005). *La estrategia del océano azul*. Bogotá: Editorial Norma.

Levitt, T. (2004) *La miopía en el marketing*. Estados Unidos: Harvard Business Review.

Vicepresidencia de la República Dominicana. (2017). *Manual de Marketing Digital*. República Dominicana: Editorial IG. Recuperado de: <http://ctc.edu.do/wp-content/uploads/2018/01/MANUAL-MARKETING-DIGITAL.pdf>

7.2 Otras referencias web

Clases de Periodismo
<https://www.clasesdeperiodismo.com/>

Fundación Gabo
<https://fundaciongabo.org/es>

IPYS – Instituto Prensa y Sociedad
<https://www.ipys.org/>

ESCUELA PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL SÍLABO: MANEJO Y MONTAJE AUDIOVISUAL

Código:

1. DATOS GENERALES

1.1. Asignatura	:	Manejo y Montaje Audiovisual
1.2. Requisito	:	Ninguno
1.3. Ciclo Académico	:	IV
1.4. Periodo Académico	:	2021-2 / VIRTUAL
1.5. Horas Académicas Semanales	:	
Horas de Teoría	:	
Horas de Práctica	:	
1.6. Horas Lectivas Semestrales	:	
Horas de Teoría	:	
Horas de Práctica	:	
1.7. Créditos Académicos	:	4

2. SUMILLA

La asignatura es de naturaleza teórico- práctico, y pertenece al área de formación de especialidad de comunicación audiovisual, cuya finalidad que los estudiantes puedan comprender el montaje y su potencialidad como instancia creativa, de manera que se vean involucrados directamente en el trabajo de campo

Asimismo, aprenderán de inicio a fin las herramientas y habilidades necesarias para el montaje audiovisual, haciendo uso de estrategias metodológicas activas, complementadas con ayudas didácticas de video y multimedia.

La asignatura desarrolla la lógica de producción de televisión Edición de video, el lenguaje televisivo, la dirección y producción televisiva.

Comprende las siguientes unidades de aprendizaje:

- **Unidad 1:** Manejo de Equipos Audiovisuales
- **Unidad 2:** Recursos Narrativos y Técnicos del Montaje
- **Unidad 3:** Edición de Video Digital
- **Unidad 4:** Elaboración de Proyecto Audiovisual

3. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Comprende la importancia del dominio de la realización de un montaje de video, donde el alumno propone, crea y planifica un producto audiovisual, que involucra las competencias de la grabación, edición de video y producción, así como el uso del lenguaje audiovisual con propósitos determinados e intencionalidad comunicativa.

4. CAPACIDADES DE LA ASIGNATURA

- Analiza, comprende y maneja el lenguaje audiovisual
- Analiza, conoce elementos de producción audiovisual desarrollando técnicas básicas de montaje.
- Analiza y comprende el manejo del formato de edición de video
- Conoce las etapas del proceso de producción, elementos de post producción y Diseña proyecto de audiovisual.

5. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

CAPACIDAD: Analiza, comprende y maneja el lenguaje audiovisual					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
1	Fundamentos en el manejo de la cámara de vídeo. La cámara de Video: tipos, recursos y funcionamiento.	Realiza el registro de video para emplearlo en su producto audiovisual.	Valora el registro audiovisual dentro de su actividad profesional.	El docente expone el tema con separatas, textos, videos y Power Point y desarrollo de contenidos audiovisuales.	Desarrollo de una idea audiovisual y su registro.
2	Principio de triangulo / eje de acción	Reconoce la importancia del trabajo del registro de grabación a través del triángulo / cámara Tv	Identifica y valora su capacidad innovadora, creativa y de responsabilidad profesional.	El docente expone el tema a través del apoyo de una práctica dirigida.	Desarrollo de una idea audiovisual y su registro.
3	Composición de planos.	Interacción entre el lenguaje audiovisual y su contraparte en el desarrollo de una imagen.	Identifica las tecnologías audiovisuales y su aplicación en la realización de un registro audiovisual.	El docente expone el tema a través del apoyo de una práctica dirigida.	Identifica con claridad la importancia de elementos de imagen en el encuadre.
4	Planificación del rodaje/ desarrollo de la pauta de grabación.	Reconoce y analiza la importancia de realizar el rodaje de las fases de grabación.	Procesa con responsabilidad los contenidos planteados.	El docente expone el tema a través del apoyo de una práctica dirigida.	Desarrollo de una idea audiovisual y su registro.

UNIDAD I: Manejo de Equipos Audiovisuales

CAPACIDAD: Analiza, conoce elementos de producción audiovisual desarrollando técnicas básicas de montaje.					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
5	CCI- Circuito Cerrado de televisión.	Ubica y reconoce los canales de audio y video para la instalación de circuito cerrado en plataformas de trabajo televisivo.	Reconoce la importancia del Trabajo en equipo en forma responsable y con calidad profesional.	El docente expone con PPT. Trabajo individual, grupal y práctica dirigida.	Identifica las tecnologías de CCI en televisión y su importancia.
6	Iluminación. Técnicas básicas de iluminación y puesta en escena	Emplea técnicas de iluminación en una escena/Luz dura, suave, temperatura de color, filtros.	Reconoce la importancia de una buena iluminación en el trabajo audiovisual.	El docente expone el tema con PPT Trabajo individual y grupal, así como material audiovisual.	Identifica y reconoce la importancia de la iluminación en televisión.
7	Importancia y manejo del Teleprompter en el desarrollo de un programa de televisión.	Identificar y reconocer la importancia del Teleprompter en el desarrollo de un formato televisivo	Reconoce la importancia del Teleprompter y su uso en el trabajo audiovisual.	El docente expone el tema con PPT, así como Trabajo práctico.	Reconoce, aplica y ubica al Teleprompter como herramienta importante en un producto audiovisual.
8	El elemento de continuidad audiovisual.	Identificar y reconocer la importancia de la continuidad y eje en el desarrollo de una línea de tiempo narrativa audiovisual.	Reconoce la importancia de mantener a través de la continuidad visual una narrativa lógica y coherente.	El docente expone el tema con PPT Trabajo individual y grupal, así como material audiovisual.	Desarrolla ejercicios de narrativa y ubica la lógica de la misma en la producción audiovisual.
EXAMEN PARCIAL					

UNIDAD II: Recursos Narrativos y Técnicos del Montaje

CAPACIDAD: Conoce las etapas del proceso de producción, elementos de post producción y Diseña proyecto de audiovisual					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
9	La edición: Teoría y Técnicas básicas del montaje Adobe Premier.	Elabora un esquema de video digital para una edición.	Procesa con responsabilidad los contenidos del montaje.	El docente expone con ayuda de PPT Exposición Separatas Diapositivas y material audiovisual, así como práctica dirigida.	Reconoce el proceso y edita el esquema de un vídeo.
10	Esquema de edición de Audio On line.	Reconoce y ubica la importancia del trabajo de audio como componente en el trabajo de edición.	Analiza los procesos de producción bajo estándares de calidad.	El docente expone con ayuda de PPT Exposición Separatas Diapositivas y material audiovisual.	Desarrollo y producto de audio.
11	Esquema de edición de video digital/ formato / Efectos	Elabora un producto de video en adobe Premier.	Aplica con responsabilidad las herramientas de edición básica.	El docente expone con ayuda de Diapositivas y material audiovisual y así como práctica dirigida.	Analiza la Edición de un video con audio, imágenes y sonido.
12	Géneros audiovisuales: El documental, el reportaje y video clip, Géneros ficción.	Identifica el procedimiento de grabación de documental y video clip.	Identifica y reconoce estos géneros y la importancia del documental y video clip.	El docente expone con ayuda de PPT Exposición Separatas Diapositivas y material audiovisual	Analiza la Edición de estos géneros y su importancia en el trabajo audiovisual.

UNIDAD III: Edición de Video Digital

CAPACIDAD: Conoce las etapas del proceso de producción, elementos de post producción y Diseña proyecto de audiovisual.					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
13	Guion literario y técnico para un producto audiovisual televisivo.	Reconoce y elabora la estructura de un guion técnico y literario.	Analiza los pasos e importancia del guion técnico de un producto televisivo.	El docente expone con ayuda de PPT Exposición Separatas Diapositivas y material audiovisual	Reconoce y elabora un guion técnico.
14	Elaboración de proyecto audiovisual.	Emplea el guion técnico y la pauta para edición de contenidos.	Trabajo en equipo responsable y con calidad profesional.	El docente expone con ayuda de diapositivas y/o material audiovisual y así como práctica dirigida.	Continúa en la elaboración y desarrollo de su proyecto audiovisual.
15	Etapas finales de realización de Proyecto audiovisual final.	Continúa y emplea las diversas etapas de grabación para el proyecto final	Procesa con responsabilidad los contenidos planteados.	El docente expone con ayuda de diapositivas y/o material audiovisual y así como práctica dirigida.	Edita y presenta el producto audiovisual final.
16	EXAMEN FINAL				

UNIDAD IV: Elaboración de Proyecto Audiovisual

7. EVALUACIÓN

7.1 Rubros:

Rubros de evaluación	Criterios generales	Instrumentos de evaluación	Peso (% de influencia en el promedio de la asignatura)
Tareas académicas	<input type="checkbox"/> Práctica de desarrollo creativo en el planteamiento de un producto audiovisual.	Práctica Calificada 1	34%
	<input type="checkbox"/> Realización de un guion literario, técnico y desarrollo de un producto audiovisual.	Práctica Calificada 2	
	<input type="checkbox"/> Trabajos prácticos.	Prácticas calificadas Lista de Cotejo	
Examen Parcial (EP)	<input type="checkbox"/>		33%
Examen Final (EF)	<input type="checkbox"/>		33%
TOTAL:			100 %

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1.- FÍSICAS

- Susana Espinosa y Eduardo Abbate (2005) La producción de video en el aula. Argentina. Ediciones Colihue SRL
- Inmaculada Gordillo (2009) La hipertelevisión: géneros y formatos. Editorial "Quipus" CIESPAL. Ecuador.
- Jordi Sánchez Navarro (2006) Narrativa Audiovisual. Madrid Editorial UOC
- Federico Fernández y José Martínez. (1999). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós.
- Carlos Solarino (2000) Cómo hacer televisión. Ediciones Cátedra España.

- Jaime Barroso García (1996) Realización de los Géneros Televisivos. Edición Síntesis Madrid.
- Herbert Zettl (1999) Manual de Producción de Televisión. Ediciones International Thomson Editores S.A.
- Giancarlo Cappello (2017) Ficciones Cercanas, Televisión, narración y espíritu de los tiempos. Fondo Editorial Universidad de Lima. Perú.

8.2.- VIRTUALES

<https://www.youtube.com/watch?v=sfDQOPMMDMM>

<https://www.youtube.com/watch?v=qRPCOnAo9rY>

<https://www.youtube.com/watch?v=F54AFqgZiF8>

https://www.youtube.com/watch?v=UkYnnV_aYFQ

<https://www.youtube.com/watch?v=S5MH3srlu28>

ESCUELA PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL SÍLABO: GUION AUDIOVISUAL

Código:

1. DATOS GENERALES

1.1	Asignatura	:	Guion Audiovisual
1.2	Requisito	:	Taller de Narrativa Audiovisual
1.3	Ciclo Académico	:	IV
1.4	Periodo Académico	:	2021-2 /VIRTUAL
1.5	Horas Académicas Semanales	:	
	Horas de Teoría	:	
	Horas de Práctica	:	
1.6	Horas Lectivas Semestrales	:	
	Horas de Teoría	:	
	Horas de Práctica	:	
1.7	Créditos Académicos	:	4

2. SUMILLA

La asignatura de formación profesional de carácter teórico-práctico tiene como objetivo enseñar al alumno la elaboración de diversos tipos de guiones, para el planteamiento de historias que puede aplicarse a los distintos formatos de ficción en las diversas plataformas audiovisuales que existen en el mercado, dirigidos a distintos públicos y para diversos medios de comunicación. Más allá de la especialidad profesional por la que el alumno opte finalmente (periodismo, audiovisuales, publicidad y/o comunicación organizacional), el conocimiento y manejo de las técnicas narrativas, se hace esencial para la práctica comunicacional.

3. UNIDADES DE APRENDIZAJE

- Unidad I: Orígenes del Guion. El Guion y los medios Audiovisuales. La idea: la motivación inicial. El origen de las ideas de un proceso creativo.
- Unidad II: Etapas de la Elaboración del Guion.
- Unidad III. Las leyes Inmutables de la Física del Guion.
- Unidad IV. Estructuras básicas de la escritura de un guion

4. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Al terminar el curso el alumno conocerá los pasos a seguir para la elaboración de todo guion cinematográfico (adaptable a cualquier formato audiovisual). Así mismo aprenderá los criterios esenciales para la creación de un concepto para un show televisivo y de un spot publicitario para TV.

5. CAPACIDADES DE LA ASIGNATURA

- Domina conceptos y técnicas para la elaboración de guiones, libretos de ficción.
- Desarrolla sus capacidades creativas a partir del conocimiento y la práctica en la estructuración de historias de ficción.
- Desarrolla su criterio para la apropiada utilización y creación de guiones de ficción.
- Analiza guiones pertenecientes al género de ficción y que manejen diversos tiempos cronológicos.

6. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

CAPACIDAD: Desarrolla capacidades creativas en la estructuración de historias de ficción.						
UNIDAD I: Orígenes y los medios Audiovisuales. La idea la motivación inicial. El origen de las ideas de un proceso creativo.	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	1	Orígenes del guion. El mito. La Estructura narrativa. Los tres actos aristotélicos. Del drama y de la dramaturgia.	A través de la reproducción de 1 cortometraje, 1 spot y una escena se analiza el proceso de uso de la ficción, describe e identifica el tema principal de diversos géneros de ficción y la evolución del mismo	Muestra disposición para analizar el proceso de uso de la ficción en sus diversos géneros	El docente expone el tema y el alumno investiga y elige un mito clásico y lo adapta a la realidad.	Disposición a despertar y ejercitar la imaginación.
	2	Generalidades, ¿de dónde salen las ideas? Las fuentes de la imaginación son inagotables.	La creatividad es un músculo a desarrollar. ¿Qué es un guion?	Motivar a activar y entrenar la imaginación. Ejercicios de creatividad.	El docente expone el tema y el alumno identifica las posibilidades dramáticas de una historia tomando como fuente de inspiración el titular de un diario	Disposición a despertar y ejercitar el proceso de investigación.
	3	El arranque del proceso creativo	La idea original - Generación y evaluación de las ideas	Comprender el concepto general o premisa dramática	El docente expone el tema y el alumno entrevista a un familiar cercano que le sirva de punto de partida para elaborar una historia	Disposición a despertar y ejercitar el proceso de investigación e imaginación.
	4	La narrativa. Estructura de la narrativa.	Reconoce la narrativa y las diferentes estructuras de un relato.	Analiza un cortometraje e identifica su estructura.	El docente expone el tema y el alumno analiza una película asignada, identificando su estructura.	Expresa sus ideas con fluidez y coherencia.

CAPACIDAD: Domina conceptos y técnicas en la elaboración de Guiones.					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
5	El tema La historia. Story-Line, Sinopsis, Log line, Tag Line	A través de la reproducción de un cortometraje, analiza, reconoce y describe el lenguaje audiovisual y narrativo utilizado en una historia de ficción.	Comprende las diferencias entre narrativa audiovisual y narrativa escrita.	El docente expone el tema y el alumno elabora sinopsis y story line, log line y tag line de su interés, siguiendo el proceso de la unidad anterior:	Disposición a despertar y ejercitar el proceso de investigación e imaginación.
6	Argumento, Escaleta Guion Literario Guion Técnico	A través de la lectura de extractos de guiones, reconoce y describe el estilo narrativo utilizado en una historia de ficción.	Comprender el conflicto dramático como base de la narración.	El docente expone el tema y el alumno elabora el argumento de su historia	Reconocer la sinopsis argumental y el desarrollo del conflicto dramático.
7	El personaje. Personajes "planos". Personajes "redondos" o tridimensionales.	A través de diferentes extractos de películas, reconoce los diversos personajes creados en el cine	Trabajar los Modelos de construcción de personajes. Retrato progresivo, dicción, acciones reveladoras y marcas del personaje.	El docente expone el tema y el alumno Desarrolla la biografía de los personajes del proyecto de ficción original	Entender y dar valor a la creación de personajes
8	El protagonista. El antagonista. Personajes secundarios.	A través de diferentes extractos de películas reconocer los diversos protagonistas y antagonistas creados en las historias de ficción	Trabajar La dosificación de información y los recursos narrativos en las historias	El docente expone el tema y el alumno Desarrolla una escaleta por escenas para el proyecto de ficción original	Entender y dar valor a la creación de personajes
EXAMEN PARCIAL					

UNIDAD II: ETAPAS DE LA ELABORACION DE UN GUIION

CAPACIDAD: Desarrolla criterio para la apropiada para la utilización de guiones de ficción en diferentes contenidos audiovisuales.					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
9	Los hitos estructurales y la duración de los actos. Revisión del desarrollo del conflicto.	Reconoce e identifica los diferentes tipos de conflictos en las historias	Valora la importancia del uso adecuado de los puntos de giro, plot points	El docente expone con ayuda de PPT Exposición Separatas Diapositivas. Ejercicios prácticos.	Aprende a formatear tu guion. Encabezados. La unidad de espacio- tiempo y el uso de la elipsis.
10	Revisión de la dosificación de la información y recursos narrativos empleados.	Reconoce e identifica el tema, la trama y cómo dosificar la información.	Reconoce la importancia del adecuado uso de las palabras para una mejor comunicación en un guión.	El docente expone con ayuda de PPT. Separatas Diapositivas. El alumno presenta el primer borrador de su guion.	Reconoce la importancia del artículo y pronombre en el texto.
11	El formato estándar de guion cinematográfico. El texto y el subtexto. Los diálogos y su función.	Reconocer el punto de vista de las historias, lo que se quiere comunicar.	Aprecia la importancia del adecuado uso de los diálogos. La voz interior. Quién nos cuenta las historias.	El docente expone con ayuda de PPT Diapositivas. El alumno recibe las correcciones de su guion.	El dialogo como oro. Aprende a utilizarlo.
12	Ritmo argumental. La acción narrativa y la acción de soporte. La estructura interna de la escena.	Reconoce la estructura interna de la escena.	Reconoce la importancia de la acción, conflicto, dialogo en las escenas.	El docente expone con ayuda de PPT Diapositivas. El alumno entrega la versión cero de su guion.	Reconoce la coherencia y la verosimilitud en las historias.

UNIDAD III: LAS LEYES INMUTABLES DE LA FISICA DEL GUION

UNIDAD IV: REESCRITURA Y LAS ESTRUCTURAS BASICAS DE LA ESCRITURA Y REESCRITURA DE UN GUION. EN DIVERSOS FORMATOS	CAPACIDAD: Analiza guiones pertenecientes al género de ficción y que manejen diversos tiempos cronológicos.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	13	El one page, el elevator pitch, elaboración de una carpeta.	Reconoce los elementos para vender tu proyecto.	Evalúa la importancia de las diversas herramientas de venta de los proyectos.	El docente expone PPT Guía de ejercicios.	Reconoce los elementos de la venta de proyectos.
	14	Cómo Salvar el gato, como reescribir una historia.	Reconoce los elementos del proceso de la reescritura del guion.	Evalúa la importancia del análisis de las historias y como empezar de cero.	Separata PPT Guía de ejercicios. El alumno presenta su one page y expone.	No solo es saber escribir, sino saber vender tus historias.
	15	El guion en los diversos formatos.	Reconoce las posibilidades de dónde aplicar lo aprendido en el curso.	Evalúa la importancia de saber contar historias y aplicarlas a los diversos formatos.	Separata PPT Guía de ejercicios. El alumno entrega la versión 1 de su guion y su one page y carpeta de su proyecto.	El alumno estará en la capacidad de entender las potencialidades las historias y sus aplicaciones en diferentes maneras de comunicar.
16	EXAMEN FINAL					

7. EVALUACIÓN

7.1 Rubros:

Rubros de evaluación	Criterios generales	Instrumentos de evaluación	Peso (% de influencia en el promedio de la asignatura)
Tareas académicas	• Ejercicios de imaginación, sinopsis, story line, argumento	Trabajo Práctico Calificado 1	50%
	• Elaboración de la escaleta de su proyecto	Trabajo Práctico Calificado 2	
	• Participación de alumno en clase • Control de sus trabajos realizados	Preguntas a los integrantes del curso	
	• Entrega del primer borrador de su historia	Primera versión del guion	
	• Exposiciones individuales y grupales	Lista de Cotejo	
Examen Parcial (EP)	• Dominio en aplicación en competencias de aprendizaje	Prueba Virtual en formulario Google	25%
Examen Final (EF)	• Presentación de un guion de ficción: guion, pitch y carpeta	Trabajo práctico, versión final del guion.	25%
TOTAL:			100 %

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1 Físicas

- Aristóteles: *Poética* - Bosch, Barcelona, 1987
- Field, Syd 1995. El libro del Guion. Plot ediciones. Madrid.
- Seger, Linda. 1992. Cómo convertir un buen guion en un guion excelente. Ed. Rialp. Madrid.
- Truffaut, François. El cine según Hitchcock. Alianza Editorial. Madrid
- Comparato, Doc (2005) De la creación al guion. Arte y técnica de escribir para cine y televisión. Buenos Aires. La Crujía
- Chion, M. (1995) Cómo escribir un guion. Madrid. Ediciones Cátedra, S.A.
- Field, S. (1979) Screenplay: The Foundations of Screenwriting. (El libro del guion, fundamentos de la escritura de guiones). Madrid. Plot Ediciones.
- McKee, R. (2009) El Guion. Alba Minus.
- Sánchez-Escalonilla, Antonio: *Estrategias De guion* - Ariel, Barcelona, 2001.

8.2 Virtuales

- Campbell, J. El héroe de las mil caras
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/25143_91318.pdf
- El Proceso de creación de la mano del cineasta, Guillermo del Toro para UOC
<https://www.youtube.com/watch?v=01lxQSshuc&t=862s>
- CELTX <https://www.celtx.com/index.html>
- Cubero, David Esteban. Guiones y guionistas.
<https://open.spotify.com/show/1zVGuRGTBfUP5ZVp8KSLr>
- Roberto Bolaño: la belleza de pensar <https://www.youtube.com/watch?v=4opmK0SO-J8>
- Cinco podcasts interesantes para guionistas.
<https://creamundi.es/cinco-podcasts-interesantes-para-guionistas/>



ESCUELA PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
SÍLABO: INGLÉS APLICADO I
Código:

1. DATOS GENERALES

1.1	Asignatura	:	Inglés Aplicado I
1.2	Requisito	:	Inglés Básico III
1.3	Ciclo Académico	:	IV
1.4	Periodo Académico	:	2021-2 / VIRTUAL
1.5	Horas Académicas Semanales	:	
	Horas de Teoría	:	
	Horas de Práctica	:	
1.6	Horas Lectivas Semestrales	:	
	Horas de Teoría	:	
	Horas de Práctica	:	
1.7	Créditos Académicos	:	3

1. SUMILLA

La asignatura corresponde al área de Formación Profesional General del plan de estudios, es de carácter teórico práctico tiene como propósito brindar al estudiante estrategias para organizar y desarrollar sus ideas en el idioma de manera cohesiva en forma oral y escrita, utilizando vocabulario especializado de la carrera de Comunicación Audiovisual incluyendo temas como descripción del color, forma, estilos, artes gráficas, equipos y materiales audiovisuales entre otros; los cuales le permitirán abordar temas variados de forma oral y escrita, estando preparados para iniciar, mantener y cerrar una conversación profesional en forma natural, así como redactar textos cotidianos de su quehacer profesional.

2. UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad I: El arte visual

Unidad II: Estilos de diseño y elementos

Unidad III: Creatividad y composición artística

Unidad IV: Tendencias artísticas

3. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

El estudiante será capaz de describir, entender e interpretar hechos cotidianos, sociales, académicos y culturales con vocabulario y expresiones propias de la especialidad de comunicación audiovisual, respondiendo asertivamente preguntas formuladas por su interlocutor o lectores.

4. CAPACIDADES DE LA ASIGNATURA

Utiliza expresiones y terminología del ámbito visual

Utiliza expresiones y terminología técnica sobre equipos y materiales básicos

Utiliza expresiones y terminología sobre bocetos e ilustraciones

Maneja expresiones y lenguaje relacionado a las artes gráficas y las bellas artes

5. CONTENIDOS DEL CURSO.

CAPACIDAD: Utiliza expresiones y terminología del ámbito visual						
UNIDAD I: EL ARTE VISUAL	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
	1	Descripción de Forma	Describe objetos según su forma	Muestra interés por conocer hechos relacionados por sus compañeros.	- Lee comprensivamente una página web y practica un dialogo al respecto.	Completa un formato de postulante.
	2	Descripción de Luz	Ubica objetos en el espacio considerando luz y sombra	Respeto las intervenciones de sus compañeros.	- Lee comprensivamente un artículo y practica un dialogo al respecto.	Completa un formato resumen de entrevistador
	3	Descripción del color	Brinda su opinión sobre gama de colores	Se esfuerza por desarrollar los ejercicios propuestos.	- Lee comprensivamente un horario de actividades y practica un dialogo al respecto.	Completa una guía de programación
	4	Descripción de la ubicación	Describe objetos según su ubicación	Valora la importancia de la lectura como parte de su crecimiento personal y profesional.	- Lee comprensivamente un artículo de una enciclopedia y practica un dialogo al respecto.	Redacta un breve análisis del medio

CAPACIDAD: Utiliza expresiones y terminología técnica sobre equipos y materiales básicos					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
5	Descripción de estilos	Expresa su acuerdo o desacuerdo con alguna opinión	Respeto las ideas de sus compañeros.	Lee comprensivamente una crítica de arte y practica un dialogo al respecto.	Completa la redacción de una crítica de arte
6	Identificación de materiales físicos para el diseño I	Adiciona información a un texto	Respeto los puntos de vista de sus compañeros.	Lee comprensivamente una página web y practica un dialogo al respecto.	Completa una encuesta de satisfacción
7	Identificación de materiales físicos para el diseño II	Expresa sus disculpas en forma oral	Demuestra esfuerzo y empeño en las tareas asignadas.	Lee comprensivamente un poster y practica un dialogo al respecto.	Completa un reporte describiendo un incidente
8	Identificación de equipos electrónicos 1	Compara objetos en forma escrita y oral	Demuestra esfuerzo y empeño en las tareas asignadas.	Lee comprensivamente una columna periodística y practica un dialogo al respecto.	Completa una nota comparando equipos electrónicos
EXAMEN PARCIAL					

UNIDAD II: ESTILOS DE DISEÑO Y ELEMENTOS

CAPACIDAD: Utiliza expresiones y terminología sobre bocetos e ilustraciones						
UNIDAD III: CREATIVIDAD Y COMPOSICIÓN ARTÍSTICA	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
	9	Identificación de equipos electrónicos 1I	Expresa aceptación frente a una noticia	Trabaja con responsabilidad compartiendo con sus pares	Lee comprensivamente una entrada de página web y practica un dialogo al respecto	Completa la solicitud de un cambio de equipo electrónico
	10	Identificación de actividades propias del diseño I	Establece acuerdos y fechas límite para una actividad	Demuestra esfuerzo y empeño en las tareas asignadas.	Lee comprensivamente un email y practica un dialogo al respecto.	Completa la redacción de un proyecto
	11	Identificación de actividades propias del diseño II	Expone su preocupación sobre un problema	Respeto puntos de vista de sus compañeros	Lee comprensivamente un memorándum y practica un dialogo al respecto.	Completa la redacción de una nota
	12	Identifica terminología sobre ilustraciones	Expresa sus ideas acerca de la culminación de una actividad	Demuestra esfuerzo y empeño en las tareas asignadas.	Lee comprensivamente un email y practica un dialogo al respecto.	Completa un reporte en base a un modelo

UNIDAD IV: TENDENCIAS ARTÍSTICAS	CAPACIDAD: Maneja expresiones y lenguaje relacionado a las artes gráficas y las bellas artes					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
	13	Artes Aplicadas	Identifica ideas principales en un texto	Valora el medio ambiente y propone soluciones para su conservación.	Lee comprensivamente la descripción de un programa de cursos y practica un dialogo al respecto.	Completa una nota con datos específicos
	14	Artes Gráficas	Brinda su opinión sobre un tema	Respeto opiniones e ideas de sus compañeros al momento de exponerlas	Lee comprensivamente un mensaje de correo y practica un dialogo al respecto.	Expresa por escrito su opinión sobre métodos de impresión
	15	Bellas Artes	Formula preguntas y responde sobre ubicación de objetos	Muestra interés al escuchar las intervenciones de sus pares.	Lee comprensivamente un poster. Presenta un diálogo en torno a una exhibición de arte	Completa la redacción de un folleto para una galería de arte
16	EXAMEN FINAL					

7. EVALUACIÓN

7.1 Rubros.

Rubros de evaluación	Criterios generales	Instrumentos de evaluación	Peso (% de influencia en el promedio de la asignatura)
Tarea académica (TA)	.Group conversation. . Writing skills. . Individual expositions. . Video activities.	(Práctica 1)	40%
		(Práctica 2)	
Examen Parcial (EP)	Dominio en aplicación en competencias de aprendizaje	Prueba escrita	30%
Examen Final (EF)	Dominio en aplicación en competencias de aprendizaje	Prueba escrita	30%
TOTAL			100%

7.2 Requisitos de aprobación

1° Asistencia: 70% o más

2° Promedio de la asignatura: 11 o más

El promedio de asignatura (PA) es el promedio simple de los tres rubros de evaluación:

$$P = \frac{T + +}{3}$$

Donde:

TA = Tarea Académica

EP= Examen Parcial

EF= Examen Final

3

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1 Físicas









Virginia Evans - Jenny Dooley, Henrietta P Rogers. Career Paths: Art & Design. EEUU: Express Publishing. (2014).

Basic Focus on Grammar. New York: Longman

Terrones, E. (2010). Diccionario de Inglés para periodistas. Lima: Editores Importadores S.A.

Merriam Webster (2016). Diccionario Español Inglés. EEUU: Merriam-Webster Inc.

8.2 Virtuales

-  <http://www.curso-ingles.com/gramatica-inglesa/psimple.php>
-  <http://www.englishpage.com/verbpage/simplepresent.html>
-  <http://www.inglessencillo.com/presente-simple>
-  http://www.myenglishpages.com/site_php_files/grammar-exercise-simple-past.php
-  http://www.agendaweb.org/verbs/past_simple-exercises.html
-  <http://www.ego4u.com/en/cram-up/grammar/simple-past>
-  <http://www.ego4u.com/en/cram-up/grammar/present-progressive/form/exercises?form02>
-  <http://www.really-learn-english.com/present-progressive-exercises.html>
-  http://www.englisch-hilfen.de/en/exercises/tenses/present_progressive_mix.htm