

ESCUELA PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL SÍLABO: COMUNICACIÓN Y RESOLUCIÓN DE CRISIS

Código:

1. DATOS GENERALES

1.1	Asignatura	: Comunicación y Resolución de Crisis
1.2	Requisito	: Ninguno -
1.3	Ciclo Académico	: V
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

2. SUMILLA

La asignatura es de naturaleza teórica-práctica y tiene como objetivo, brindarle al estudiante los conocimientos básicos referidos a las estrategias de negociación y técnicas de resolución de conflictos dentro de las organizaciones; así como las herramientas de la comunicación efectiva para conseguir resultados favorables tanto personales como profesionales. Asimismo, el curso se pretende convertirse en una guía para que el estudiante, pueda aplicarla en diversos entornos.

UNIDADES DE APRENDIZAJE

- Unidad I: El proceso del conflicto en las organizaciones.
- Unidad II: Principales herramientas para la gestión de conflictos: la negociación.
- Unidad III: La importancia de la comunicación efectiva para la negociación.
- Unidad IV: El origen de los conflictos sociales.

3. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

- Comprende la dinámica y las características de los conflictos; así como la aplicación de estrategias y técnicas para la negociación. Además, fortalece sus habilidades en el manejo de la comunicación efectiva para la solución de conflictos.

4. CAPACIDADES DE LA ASIGNATURA

- Conoce y analiza los conceptos básicos para la resolución de conflictos.
- Aplica técnicas para el análisis de conflictos y mejora su capacidad de negociación.
- Utiliza las herramientas de comunicación efectiva para la negociación.
- Comprende las causas que originan los conflictos sociales y busca alternativas de solución.

5. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

UNIDAD I: EL PROCESO DEL CONFLICTO EN LAS ORGANIZACIONES	CAPACIDAD: Conoce y analiza los conceptos básicos para la resolución de conflictos.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	1	Introducción a la asignatura y las normas generales del curso.	Conoce los principales aspectos académicos del curso, las pautas metodológicas para la enseñanza y el sistema de evaluación.	Comprende la importancia del curso para su desarrollo personal y profesional.	El docente expone el tema e interactúa a través del debate.	Reconoce los temas a desarrollar durante el curso.
	2	Definición de conflicto.	Reconoce las causas por las que se originan los conflictos.	Comprende y aplica los conceptos básicos para el entendimiento del conflicto.	El docente expone con ayuda de diapositivas y, separatas.	Aplica los conceptos en su vida diaria.
	3	Niveles de conflicto.	Describe los niveles primarios del conflicto en las organizaciones.	Analiza los niveles de conflicto en diferentes escenarios.	El docente expone con ayuda de diapositivas y separatas.	Identifica los diferentes niveles de conflictos en situaciones cotidianas.
4	Tipos de conflicto.	Comprende la causas que provocan los conflictos.	Acepta la existencia de conflictos y las causas que los provocan.	El docente expone con ayuda de diapositivas y separatas.	Relaciona los hechos cotidianos con los tipos de conflictos.	

UNIDAD II: PRINCIPALES HERRAMIENTAS PARA LA GESTIÓN DE CONFLICTOS: LA NEGOCIACIÓN.	CAPACIDAD: Aplica técnicas para el análisis de conflictos y mejora su capacidad de negociación.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	5	Concepto de negociación.	Identifica los conceptos de negociación para el éxito de la misma.	Valora la importancia de la negociación.	El docente expone con ayuda de diapositivas y separatas.	Identifica la negociación como clave para el entendimiento.
	6	Estilos de negociación.	Conoce los principales estilos de la negociación.	Acepta que existen comportamientos diferentes para alcanzar una negociación.	El docente expone con ayuda de diapositivas y separatas.	Reconoce su comportamiento en procesos de negociación.
	7	Cultura y negociación.	Comprende la importancia de la cultura para el desarrollo de una negociación.	Aprecia las diferencias culturales que influyen en la negociación.	El docente expone con ayuda de diapositivas y separatas.	Acepta y respeta las diferencias culturales.
	8	Percepción y negociación.	Aprende sobre los sesgos que influyen en la negociación.	Entiende que los sesgos interrumpen la negociación.	El docente expone con ayuda de diapositivas y separatas.	Identifica los sesgos que limitan el éxito de la negociación.
EXAMEN PARCIAL						

UNIDAD III: LA IMPORTANCIA DE LA COMUNICACIÓN EFECTIVA PARA LA NEGOCIACIÓN.	CAPACIDAD: Utiliza las herramientas de comunicación efectiva para la negociación.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	9	El proceso de la comunicación.	Entiende la importancia del proceso de comunicación.	Identifica la importancia de los elementos en el proceso de la comunicación.	El docente expone con ayuda de diapositivas y separatas.	Acepta que el proceso de la comunicación es dinámico.
	10	La comunicación efectiva.	Aprende las técnicas para escuchar y hablar efectivamente durante la negociación.	Analiza las formas de comunicación efectiva.	El docente expone con ayuda de diapositivas y separatas.	Responde asertivamente a la comunicación.
	11	El lenguaje corporal.	Aprende a observar el lenguaje corporal para garantizar el éxito de la negociación.	Identifica rasgos característicos del lenguaje corporal.	El docente expone con ayuda de diapositivas y separatas.	Reconoce la importancia de manejar adecuadamente el lenguaje corporal.
12	Técnicas de comunicación para la negociación: conciliación y arbitraje.	Reconoce las técnicas de comunicación para la negociación.	Comprende la negociación se puede desarrollar utilizando diferentes técnicas.	El docente expone con ayuda de diapositivas y separatas.	Aplica las técnicas en situaciones cotidianas.	

UNIDAD IV: EL ORIGEN DE LOS CONFLICTOS SOCIALES.	CAPACIDAD: Comprende las causas que originan los conflictos sociales y busca alternativas de solución.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	13	Teoría del conflicto social.	Conoce la teoría en la que se basan los conflictos sociales.	Reconoce la legitimidad de los conflictos sociales.	El docente expone con ayuda de diapositivas, separatas y casos reales.	Reconoce la realidad en la que vive.
	14	Causas del conflicto social.	Reconoce las razones del origen de los conflictos sociales.	Entiende las diversas causas que originan los conflictos sociales.	El docente expone con ayuda de diapositivas, separatas y casos reales.	Comprende que los conflictos sociales inician por diversas razones.
	15	Casos de conflictos sociales.	Identifica los casos más emblemáticos de conflictos sociales.	Analiza los hechos y las soluciones a los conflictos sociales.	El docente expone con ayuda de diapositivas, separatas y casos reales.	Reconoce la situación del país a partir de los conflictos sociales.
16	EXAMEN FINAL					

6. EVALUACIÓN

Rubros:

Rubros de evaluación	Criterios generales	Instrumentos de evaluación	Peso (% de influencia en el promedio de la asignatura)
TAREAS ACADÉMICAS	Actividad de Aprendizaje 1	Prácticas calificadas Cuestionarios Exposición Lista de cotejos	34%
	Actividad de Aprendizaje 2		
	Actividad de Aprendizaje 3		
	Actividad de Aprendizaje 4		
Examen Parcial (EP)	Realización de proyecto	Exposición y/o Examen Escrito	33%
Examen Final (EF)	Sustentación de proyecto	Exposición y/o Examen Escrito	33%
TOTAL:			100 %

6. BIBLIOGRAFÍA

7.1 Físicas

- Budjac. B. (2011) *Técnicas de negociación y resolución de conflictos*. Pearson. México.
- Casado, L y Prat.T (2014) *El Mapa del Conflicto*. Profit. España.
- Hellriegel, D. y Slocum, Jr. (2009) *Comportamiento Organizacional*. Cengage Learning Editores. México.
- Miranda, B. (2012) *Negociación y manejo de conflictos*. Instituto Interamericano de Cooperación para la Agricultura (IICA).
- Robbins. S y Judge, T. (2017) *Comportamiento Organizacional*. Pearson. México.
- Villa, J. (2016) *Manual de negociación y resolución de conflictos*. Profit. España.

ESCUELA PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL SÍLABO: REACCIÓN DE FORMATOS TELEVISIVOS

Código:

1. DATOS GENERALES

1.1	Asignatura	:	Creación de Formatos Televisivos
1.2	Requisito	:	lenguaje Audiovisual
1.3	Ciclo Académico	:	V
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

2. SUMILLA

La asignatura introduce al alumno en el mundo de la producción televisiva, tanto de señal abierta como de cable. Le permite conocer la forma específica de narración televisiva, el trabajo en el set y las características de los formatos.

3. UNIDADES DE APRENDIZAJE

- Unidad I: El proceso de la producción audiovisual
- Unidad II: La televisión lineal y no-lineal, nuevas tecnologías audiovisuales.
- Unidad III: Géneros y formatos televisivos, estructura, narrativa y ámbitos de realización.
- Unidad IV: La televisión contemporánea, su proyección social, responsabilidad y ética.

4. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Reconoce, analiza y evalúa la importancia del proceso de producción audiovisual, sus partes, elementos y contenidos en la realización de los diferentes formatos televisivos y géneros audiovisuales, así como su relación con las nuevas convergencias tecnológicas.

5. CAPACIDADES DE LA ASIGNATURA

- Ubica y reconoce la importancia de cada etapa del proceso de producción audiovisual.
- Reconoce y valora el desarrollo de las nuevas tecnologías en la realización y emisión de un producto audiovisual.
- Aprende a diferenciar entre género y formato televisivo e igualmente sus particularidades de acuerdo a las diferentes locaciones de realización.
- Analiza y enfoca de manera responsable la implicancia del contenido mediático de los diferentes géneros y formatos.

6. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

• UNIDAD I: EL PROCESO DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	CAPACIDAD: Ubica y reconoce la importancia de cada etapa del proceso de producción audiovisual.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	1	Producción audiovisual, concepto y lógica narrativa.	Reconoce la importancia de la planificación en la realización audiovisual.	Valora el sentido organizativo en la ejecución de un producto audiovisual.	El docente expone el tema con separatas, textos, videos y Power point	Reconoce la importancia de planificar como labor profesional.
	2	La pre-producción audiovisual.	Reconoce la labor creativa en el desarrollo de una pauta o guión.	Identifica y valora su capacidad innovadora y creativa.	El docente expone el tema con separatas, textos, videos y Power point y desarrollo de un ejercicio práctico.	Desarrolla un concepto creativo audiovisual.
	3	La producción o realización audiovisual.	Interacción entre el lenguaje audiovisual y el desglose o escaleta de producción en la realización.	Identifica las tecnologías audiovisuales y su aplicación en la realización de un producto audiovisual.	El docente expone el tema con separatas, textos, videos y Power point y desarrollo de ejercicio práctico.	Desarrolla un desglose o escaleta.
4	La postproducción o edición audiovisual.	Reconoce y analiza la importancia de la continuidad en la edición y sus leyes.	Identifica la importancia de la intención comunicacional en el desarrollo de esta etapa.	El docente expone el tema con separatas, textos, videos y Power point y análisis de casos.	Reconoce la importancia de la coherencia lógica de una narrativa en esta etapa.	

UNIDAD II: LA TELEVISIÓN LINEAL Y NO-LINEAL, NUEVAS TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES.	CAPACIDAD: Reconoce y valora el desarrollo de las nuevas tecnologías en la realización y emisión de un producto audiovisual.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	5	De la tecnología analógica a la digital	Reconoce las nuevas plataformas de trabajo televisivo.	Reconoce la importancia del desarrollo tecnológico en televisión.	El docente expone con PPT. Trabajo individual y grupal y análisis de casos.	Identifica las diversas tecnologías en televisión y su importancia.
	6	Desarrollo tecnológico en la realización televisiva, cámaras, sonido y edición.	Reconoce los nuevos avances y estándares tecnológicos.	Reconoce la importancia de los cambios tecnológicos en el proceso de producción audiovisual.	El docente expone el tema con PPT Trabajo individual y grupal así como material audiovisual.	Reconoce y describe nuevas tecnologías en realización televisiva.
	7	Los nuevos entornos televisivos.	Identifica la importancia de la internet en las nuevas formas de consumo mediático televisivo.	Analiza sobre los nuevos espacios de desarrollo en la realización televisiva.	El docente expone el tema con PPT Trabajo individual y grupal. Ejercicio y material audiovisual.	Reconoce las nuevas tecnologías de información y su vínculo con la televisión.
8	EXAMEN PARCIAL					

UNIDAD III: GENEROS Y FORMATOS TELEVISIVOS, ESTRUCTURA, NARRATIVA Y ÁMBITOS DE REALIZACIÓN.	CAPACIDAD: Aprende a diferenciar entre género y formato televisivo e igualmente sus particularidades de acuerdo a las diferentes locaciones de realización.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	9	Concepto de formato y su diferenciación con el género televisivo.	Reconoce e identifica la diferencia entre género y formato televisivo.	Identifica al género televisivo y sus características de presentación como formato.	El docente expone con ayuda de PPT Exposición Separatas Diapositivas y material audiovisual.	Reconoce la clasificación de los géneros televisivos.
	10	El género de ficción y el género informativo.	Reconoce las características del género de ficción y el género informativo.	Identifica estos dos géneros así como sus diversas presentaciones como formato.	El docente expone con ayuda de PPT Exposición Separatas Diapositivas y material audiovisual.	Diferencia los procesos de realización, contenidos y su intención de comunicación de estos géneros.
	11	El género docudrama y el género publicitario.	Reconoce las características del género docudrama y el género publicitario.	Identifica estos dos géneros así como sus diversas presentaciones como formato.	El docente expone con ayuda de PPT Exposición Separatas Diapositivas y material audiovisual.	Diferencia los procesos de realización, contenidos y su intención de comunicación de estos dos géneros.
12	El género de entretenimiento	Reconoce las características del género de entretenimiento	Identifica este género así como sus formas de presentación como formato.	El docente expone con ayuda de PPT Exposición Separatas Diapositiva y material audiovisual.	Diferencia el proceso de realización, contenidos y la intención de comunicación de este género.	

UNIDAD IV: LA TELEVISIÓN CONTEMPORÁNEA, SU PROYECCIÓN SOCIAL, RESPONSABILIDAD Y ÉTICA.	• CAPACIDAD: Analiza y enfoca de manera responsable la implicancia del contenido mediático de los diferentes géneros y formatos.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	13	La televisión, y sus contenidos como generadora de cambios sociales.	Reconoce la importancia mediática de la televisión en los cambios económicos, políticos y culturales.	Analiza la importancia de los contenidos en la realización de los diversos géneros televisivos.	Separata PPT Guía de ejercicios y análisis de casos.	Valora a la televisión como herramienta de cambio y comportamiento social.
	14	Televisión responsable o "televisión basura"	Analiza el comportamiento de la teleaudiencia masiva frente a los contenidos mediáticos.	Evalúa la importancia de ser responsables en la realización de los géneros y formatos televisivos.	Separata, PPT, material audiovisual, lecturas y análisis de casos.	Valora a la televisión y su contenido audiovisual como agente de cambio en los comportamientos de la persona.
	15	Ética de la comunicación televisiva.	Analiza sobre la responsabilidad hacia el público en la calidad ética de los contenidos audiovisuales de la televisión actual.	Evalúa la importancia de los contenidos televisivos en el desarrollo moral de la sociedad.	Separata, PPT, análisis de casos, y material audiovisual.	Crea conciencia sobre la importancia de la televisión en el comportamiento ético y de una sociedad.
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	<input type="checkbox"/> Práctica de desarrollo creativo en el planteamiento de un producto audiovisual.	Prácticas Calificadas Lista de Cotejo	34%
	<input type="checkbox"/> Realización de un guion literario Género Ficción.		
	<input type="checkbox"/> Trabajos prácticos.		
Examen Parcial (EP)	<input type="checkbox"/> Creatividad e Innovación de Productos Audiovisuales	Productos Audiovisuales Lista de cotejo	33%
Examen Final (EF)	<input type="checkbox"/> Creatividad, Innovación, Realización y presentación de productos audiovisuales	Productos Audiovisuales Lista de cotejo	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.
- José Saborit (2009) La Imagen publicitaria en televisión. Ediciones Cátedra España.
- Miguel Francés Doménec, Josep Gavaldá Roca, Germán Llorca Abad y Álar Peris Blanes (2014) La televisión de la crisis ante el abismo digital. Ediciones gedisa Barcelona.
- W. Russell Neuman (2002) El Futuro de Audiencia Masiva. Ediciones efe.
- Juan Manuel Aguado, Claudio Feijóo e Inmaculada J. Martínez (2013) La comunicación móvil. Ediciones gedisa Barcelona.

- 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.
- Julio Estremadoyro Alegre (2004) Lecciones de periodismo televisivo. Fondo Editorial Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Fernando Vivas Sabroso (2008) En vivo y en directo, una historia de la televisión peruana. Fondo Editorial Universidad de Lima. Perú
- Giancarlo Cappello (2017) Ficciones Cercanas, Televisión, narración y espíritu de los tiempos. Fondo Editorial Universidad de Lima. Perú.
- Javier Darío Restrepo (2016) El Zumbido y El Moscardón. Tragaluz Editores, Medellín Colombia.
- José Perla Anaya (2015) Ética de la comunicación televisiva. Fondo Editorial Universidad de Lima. Perú.

8.2.- VIRTUALES

Géneros y formatos televisivos

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

Cómo crear un formato televisivo

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

Tendencias en los formatos de TV 1

https://www.youtube.com/watch?v=kl2C_bh5cCU

Como se hace un PROGRAMA de TELEVISION en VIVO

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

Que es una CLAQUETA? 🎬 Para qué SIRVE?

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

Reflexiones sobre la televisión basura

<https://revistas.cientifica.edu.pe/index.php/desdeelsur/article/download/39/43>

Cauces éticos necesarios para una televisión de calidad

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2926245.pdf>

ESCUELA PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
SÍLABO: PODCAST APLICADO A LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Código:

1. DATOS GENERALES

1.1	Asignatura	:	Podcast Aplicado a los Medios Audiovisuales
1.2	Requisito	:	Teoría y Técnica del Sonido
1.3	Ciclo Académico	:	V
1.4	Periodo Académico	:	
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 pertenece al área de Formación Profesional Especializada de Comunicación Audiovisual y de naturaleza teórico-práctico. Comprende el estudio de la evolución de la radiodifusión y del lenguaje audiovisual, la planificación y producción de programas radiales en diversos formatos para streaming, redes sociales y multiplataformas. Asimismo, permite conocer el proceso de producción de podcast: definición de objetivos, investigación de la audiencia, desarrollo de la idea, definición de la estructura, planificación, preproducción, producción y postproducción de programas o proyectos acorde con los objetivos y públicos específicos que permitirán a los estudiantes dominar los aspectos cognitivos, procedimentales y conductuales de los podcast.

3. UNIDADES DE APRENDIZAJE

- Unidad I: Procesos y sistemas evolutivos de la radiodifusión y la comunicación audiovisual.
- Unidad II: La audiencia de podcast y la producción de contenidos radiofónicos.
- Unidad III. Planeamiento y producción de podcast y la construcción audiovisual.
- Unidad IV. Producción especializada para radio y multiplataformas on line.

4. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Domina los aspectos de la producción de podcast en el desarrollo de la comunicación audiovisual para aplicar en proyectos sonoros y de sonorización utilizando modelos, recursos y tecnología actualizada que demanda la industria, demostrando autonomía, creatividad y sinergia. Comprende y aplica el lenguaje audiovisual en el desarrollo de podcast especializados, contenidos y secuencias de podcast en base al estudio de la audiencia logrando ejecutar y dominar las etapas de la producción en distintos formatos y multiplataformas.

5. CAPACIDADES DE LA ASIGNATURA

- Conoce e identifica los procesos evolutivos y sistémicos de la radiodifusión en sus aspectos comunicativos y audiovisuales.
- Conoce y analiza la producción de podcast a nivel nacional e internacional. Identifica los procesos de la producción de podcast y construye productos audiovisuales.
- Identifica y maneja las técnicas de diseño y estructura de formatos de podcast para redes sociales y multiplataformas.
- Maneja el planeamiento y producción de podcast especializados y su difusión en multiplataformas.

6. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

UNIDAD I: PROCESOS Y SISTEMAS EVOLUTIVOS DE LA RADIODIFUSIÓN Y LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.	CAPACIDAD: Conoce e identifica los procesos evolutivos y sistémicos de la radiodifusión en sus aspectos comunicativos y audiovisuales.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	1	Introducción y fundamentos de la asignatura. Desarrollo evolutivo de la radiodifusión y del lenguaje audiovisual.	Identifica los fundamentos de la asignatura. Analiza y comprende la evolución de la radiodifusión en el contexto audiovisual	Valora la asignatura en su formación profesional Interés por la investigación de factores evolutivos de la radiodifusión	Interpretan los fundamentos de la asignatura mediante diapositivas Comprenden e indagan el carácter evolutivo de la radiodifusión y su relación con la comunicación audiovisual	Comprende los requisitos y procedimientos de aprobación de la asignatura. Identifica el desarrollo evolutivo de la radiodifusión en un organizador visual
	2	Sistemas de radiodifusión analógica y de convergencia. Las multiplataformas, y redes sociales. El sistema semiótico y el Lenguaje Audiovisual	Reconoce los subsistemas y elementos semióticos radiofónicos e identifica los elementos del Lenguaje Audiovisual	Interioriza los elementos del lenguaje radial y sistema semiótico radiofónico en el desarrollo de su actividad profesional.	Identifican los cambios y fenómenos concurrentes en los sistemas semióticos de radiodifusión	Interpreta el funcionamiento de los sistemas radiofónicos en la comunicación audiovisual
	3	Lenguaje radiofónico. El spot comercial, y la cuña radial con elementos audiovisuales.	Comprenden y diferencian la importancia de los elementos del lenguaje radial en la producción de spots, cuñas y productos radiales con sentido de lenguaje audiovisual	Valoran la importancia del producto audiovisual en la publicidad, propaganda y marketing	Conocen, analizan, comprenden y diferencian los productos radiales de spots comerciales, cuñas, efemérides, sonorización y lenguaje audiovisual mediante diapositivas, ejemplos y prácticas	Producir spots comerciales con sonorización y lenguaje audiovisual
4	Características, organización, estructura, personal y funciones del personal radial. Tipos de radio. La agencia de noticias.	Diferencia los tipos de emisoras radiales y entiende la función de las agencias de noticias.	Reconoce el impacto diferenciado de las emisoras radiales y las agencias de noticias.	Exposición del docente y diálogo.	Diferencia los tipos de emisoras radiales y entiende la importancia de las agencias de noticias.	

CAPACIDAD: Conoce y analiza la producción de podcast a nivel nacional e internacional. Identifica los procesos de la producción de podcast y construye productos audiovisuales.					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
5	La producción de podcast. Cobertura, audiencia, nacional e internacional. Portales de podcast informativos, de historias, musicales y otros.	Diferencia y compara cobertura de la audiencia nacional, local e internacional.	Entiende la importancia del podcast y la audiencia.	Exposición del docente, videos y Power point	Construye una lista de plataformas de podcast e identifican el tipo y formatos de su producción.
6	Producción radial y de podcast Etapas: preproducción, producción y postproducción	Reconoce los géneros periodísticos radiales. Analiza y aplican la producción radial.	Valora el desarrollo de la creatividad en los programas radiales.	Exposición del docente, videos, audios y Power point	Analiza el trabajo de producción de distintos formatos radiales.
7	Diseño y estructura de programas radiales y de podcast. Libreto, guion, pauta radial. Marketing.	Distingue tipos, características, elementos de programas radiales.	Valora los componentes del ejercicio profesional de la radiodifusión	Exposición del docente, videos, audios y Power point	Diseña y desarrolla la estructura de programas radiales.
8	La redacción y locución radial y de podcast. Despacho y gorro radial. Función del conductor, locutor, reportero y corresponsal	Diferencia las reglas de redacción radial y para podcast, describe los componentes del gorro y despacho radial.	Valora la comunicación radial y podcast pertinente, oportuna y asertiva.	Exposición del docente, videos, audios y Power point	Desarrolla una promoción, separador y secuencia genérica con lenguaje audiovisual y por streaming y redes sociales.
EXAMEN PARCIAL					

UNIDAD II: LA AUDIENCIA DE PODCAST Y LA PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS RADIOFÓNICOS

UNIDAD III: PLANEAMIENTO Y PRODUCCIÓN RADIAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES.	CAPACIDAD: Identifica y maneja las técnicas de diseño y estructura de formatos de podcast para redes sociales y multiplataformas.					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
	9	Podcast. Páginas web y redes sociales de difusión	Reconoce el valor y poder del podcast	Analiza y conoce estructuras radiales innovadoras.	Exposición del docente, videos, audios y Power point	Desarrolla la estructura de un podcast.
	10	La agenda de contactos. El informe, la crónica radial. La semblanza, el reportaje. Facilidad de producción y lista de requerimiento.	Determina las características y procedimientos de construcción de la crónica, el informe, la semblanza y el reportaje para podcast.	Creatividad y confianza para desarrollar temas de construcción informativa.	Exposición del docente, videos, audios y Power point	Elabora un informe, crónica radial, semblanza y reportaje.
	11	La entrevista, tipos de entrevista para podcast . Los Microprogramas informativos, especializados y temáticos	Desarrolla técnicas, selección de temas e invitados para la entrevista Conoce la definición y estructura.	Revalora los contenidos radiales.	Exposición del docente, videos, audios y Power point. Entrevista a un realizador audiovisual.	Elabora microprogramas con propósito. Realiza entrevista.
12	El radioteatro y la radionovela. El podcast por episodios. La caracterización e interpretación de personajes.	Conoce la definición, característica la y estructura del radioteatro y el podcast por episodios.	Valora el trabajo de los locutores.	Exposición del docente, videos, audios y Power point.	Desarrolla un radioteatro con recursos y efectos propios.	

CAPACIDAD: Maneja el planeamiento y producción de podcast especializados y su difusión en multiplataformas.					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logros
13	Programas especializados con elementos audiovisuales (legal, económico, psicológico, cultural, musical, deportivo, espectáculos, tecnología)	Desarrollan los procesos de producción radial de contenidos originales con elementos del lenguaje audiovisual	Experimentan las vivencias de elaborar Productos radiales con contenidos y elementos audiovisuales originales	Aprenden a elaborar Productos radiales con contenidos y elementos audiovisuales originales mediante diapositivas, prácticas, ejemplos y experiencias	Desarrolla un programa especializado
14	Presentación de proyectos de podcast para diferentes medios con elementos audiovisuales.	Aplican los procedimientos de elaboración y presentación de proyectos radiales para diferentes medios con elementos audiovisuales	Revaloran el sentido de creación y responsabilidad al elaborar proyectos radiales para diferentes medios con elementos audiovisuales	Exposición del docente, videos, audios y Power point.	Producen un programa radial inédito con contenidos innovadores y suben a canales de redes sociales
15	El magacín radial.	Determina la estructura y contenido especializado para el magacín	Valora el trabajo en equipo.	Exposición del docente, videos, audios y Power point.	Desarrolla el programa magacín.
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	• Redacción y coherencia de ideas	Ensayos	34%
	• Conocimiento teórico	Examen escrito	
	• Investigación y exposición.	Análisis de encuestas y programas especializados	
	• Pertinencia, oportunidad y asertividad	Radioteatro	
	• Conocimiento teórico práctico	Podcast	
Examen Parcial (EP)	• Conocimiento teórico práctico	Examen escrito y crónica radial e informe	33%
Examen Final (EF)	• Conocimiento teórico práctico	Examen escrito y programa magazín	33%
TOTAL:			100 %

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1 Físicas

- Alegría, M. & Rodríguez, T. (1995). Exposición de temas. México: Trillas.
- Alles, F. (1978). Cómo evitar errores de ortografía y gramática. Barcelona: De Vecchi.
- Álvarez, M. (1985). Tipos de Escrito II: Exposición y Argumentación. Madrid: Arcoslibros.
- Amorós, M. (1998). Comunicación I. Lima: Metrocolor.
- Añorga, J. (1970). Elementos Gramaticales - Ortografía. New York: Minerva.
- Barinaga A. & García J. (1989). Hacia la Comunicación. Madrid: Alhambra.
- Bianchi, E. (1987). Gramática Estructural. Barcelona: Ediciones Daly.
- Cabrera, O. (1985). Temas Redacción. Científico Técnica. La Habana: La Habana.
- Carneiro, F. (2005). Manual de Redacción Superior. Lima: San Marcos.
- Casanny, D. (2004). Enseñar lengua. Barcelona: Crao.
- Cisneros, L. (1991). El funcionamiento del lenguaje. Lima: Editorial PUCP.
- Cortez, M. & García, F. (2010). Estrategias de comprensión lectora y producción textual. Lima: Editorial San Marcos.
- Couto, M. (2000). Como hablar bien en público. Barcelona: Gestión.
- Demory, B. (1999). Convencer con la palabra. Barcelona: Chotard Editores.
- Escarpenter, J. (1996). Como eliminar errores y dudas acerca del lenguaje. Bogotá: Norma.
- Fernández, G. (1992). Como escribir correctamente. Bogotá: Norma.
- Fournier, C. (1998). Comunicación Verba. México: Ites Monterrey.
- Gatti, C. & Wiese, J. (2005). Técnicas de Lectura y Redacción. Lima: Universidad del Pacífico.
- Gómez, L. (2007). Hablar y escribir correctamente. Madrid: Arcos.
- Greviller, J. (1992). Como hablar en público. España: Destuo.
- Lázaro, F. & Tusón, V. (1995). Curso de Lengua Española. Madrid: Anaya.
- Maldonado, Héctor. (1998). Manual de Comunicación Oral. México: Alhambra.
- Maqueo, A. (1997). Redacción. México: Limusa.
- Martínez, J. (2000). Diccionario de Ortografía de la Lengua Española. México: Paraninfo.
- Martínez, L. (1997). De la oración al párrafo. México: Trillas.
- Medina, M. & otros. (1996). Taller de Lectura y Redacción. México: Trillas.
- Seco, M. (1986). Diccionario de dudas y dificultades. Madrid: Espasa Calpe.
- RAE. (2010). Ortografía de la Lengua Española. Madrid: Espasa Calpe.
- Viejo, L. (1999). Gramática española. Madrid: Síntesis.
- Van D. (1983). La ciencia del texto. Barcelona, España: Paidós.

8.2 Virtuales

-] Cassanny. (D). Enfoque para la enseñanza de la expresión escrita. Febrero 23, 2015, de En Comunicación, Lenguaje y educación Sitio web: http://www.upf.edu/pdi/df/daniel_cassany/ideases.htm
-] Cassanny, (D). Prácticas letradas contemporáneas: Claves para su desarrollo. Febrero 23, 2015, Versión digital: http://www.leer.es/wpcontent/uploads/webcast/documentos/practicas_letradas/conferencia_DanielCassanny.pdf

ESCUELA PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
SÍLABO: TALLER DE ANIMACIÓN DIGITAL 2D y 3D
Código:

1. DATOS GENERALES:

1.1 Asignatura	:	Taller de Animación Digital 2D y 3D
1.2 Requisito	:	Ninguna
1.3 Ciclo Académico	:	VIII
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 forma parte del área de formación profesional, es de carácter práctico y se orienta a capacitar al estudiante en el conocimiento y entendimiento en los grandes avances logrados en materia tecnológica y digital, en donde se ofrecen nuevos conceptos, formatos y flujos de trabajo en el área de la animación digital tanto en 2D y 3D, convirtiendo a la post producción en procesos de alta exigencia, que posibilitan la generación de nuevas propuestas creativas. El estudiante estará en la capacidad de integrar, a través del lenguaje multimedia, texto, imagen, audio y video de manera animada.

3. UNIDADES DE APRENDIZAJE

Comprende las siguientes unidades de aprendizaje:

- Unidad I Animación Digital Básica
- Unidad II Motion Graphics Intermedio - Avanzado
- Unidad III Manejo de entornos 3D reales
- Unidad IV Integración Gráfica 2D y 3D

4. COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Integrar profesionalmente las nuevas tecnologías de software de post producción y de modelado 3D, de manera que le permitan determinar las correctas herramientas a utilizar.

5. CAPACIDADES DE LA ASIGNATURA

- Conoce la importancia de la animación digital dentro de la televisión.
- Entender el lenguaje de la animación digital.
- Elaboración de sus propios cortos animados utilizando recursos digitales (software) con el fin de poner en práctica la teoría aprendida.

6. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

CAPACIDAD: Elabora composiciones animadas utilizando herramientas digitales.						
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro	
UNIDAD I: Animación Digital Básica	1	Elementos básicos del mensaje visual a través de la animación digital y reconocimiento del After Effects como software de trabajo	Comprender y manejar adecuadamente los elementos del alfabeto visual necesarios para la configuración de mensajes visuales basados en los aspectos de la sintaxis de la imagen.	Valora la importancia de los programas de Animación Digital.	Reconocer los principales elementos del lenguaje visual y reconocer los flujos de trabajo del software.	Interpreta requisitos y procedimientos para aprobar la asignatura Comprende los contenidos conceptuales mediante la presentación de organizadores visuales de línea del tiempo.
	2	Modos de Fusión y Animación de Texto.	Comprender cómo se fusionan o interactúan cada capa con las capas inferiores dentro de una composición alternando con la creación y animación básica de texto en 2D.	Analiza críticamente las herramientas de los programas de animación digital.	Demuestran la importancia y necesidad de la animación como recurso indispensable para el ámbito periodístico y sus componentes y en detalle.	Demuestran la importancia y necesidad de la animación como recurso indispensable para el ámbito periodístico y sus componentes y en detalle.
	3	Formato de las Composiciones y Layers Avanzado	Examinar y entender las composiciones, pre composiciones como el marco de una pieza audiovisual, así como la importancia que tienen los formatos digitales según el soporte que se requiera utilizar para la reproducción.	Valora la importancia de las composiciones y los formatos digitales.	Organizar un proyecto complejo con composiciones anidadas reconociendo sus elementos y dándole el formato adecuado dentro del flujo de trabajo que se requiere.	Construyen composiciones, pre composiciones entendiendo los aspectos técnicos de las mismas
	4	Shape Layers en 3D	Reconocer un entorno de trabajo 3D simulado por el Software, así como la creación, manejo y reconocimiento de los distintos elementos con el fin de crear elementos animales	Identifica la importancia de los vectores dentro de un entorno de trabajo 3D.	Aprender a crear elementos 3D y aplicar los distintos elementos de animación y utilizarlos en un entorno 3D de manera correcta.	Proponen composiciones en 3D. Crean su propio flujo de trabajo para el manejo de los distintos elementos que componen un layer 3D

CAPACIDAD: Analiza la utilidad de los vectores dentro de una animación					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
5	Render & Exportación	Comprende y reconocer las opciones de renderizado y virate según la calidad y el soporte de reproducción que se requiera.	Analiza críticamente las necesidades y los elementos que componen un correcto renderizado.	Aprender a utilizar las opciones de renderizado y exportación de manera óptima con el fin de asegurar un producto final de calidad.	Demuestran la importancia y necesidad de comprender los aspectos técnicos del renderizado en un proyecto con la finalidad de obtener el producto final deseado.
6	Integración de entornos de trabajo Básica	Aprender el flujo de trabajo y la forma de integrar composiciones avanzadas con los distintos programas (softwares) de diseño de herramientas para la comunicación 1 y 2.	Valora la importancia de lo diseño de herramientas para la comunicación 1 y 2 para la generación de piezas animadas.	Reconocer los casos en donde la integración de programas es una opción dentro del flujo de trabajo de una animación digital avanzada.	Comprende la importancia del trabajo de composiciones utilizando la integración de software y herramientas de animación.
7	Integración de entornos de trabajo Avanzada	Entender y dominar las funciones de composiciones avanzadas con los distintos programas integrando programas vectoriales con los de Animación Digital	Analiza las necesidades sobre el uso de funciones especializadas en la integración de programas con el After Effects	Manejar integración de programas con el fin de establecer eficiencia y rapidez al momento de crear composiciones animadas.	Domina y aprende a discernir sobre el uso de elementos integrados entre programas de diferente clase
8	Creación y Animación de composiciones vectoriales.	Crear, conocer y manejar a partir de elementos vectoriales distintas animaciones digitales en 2D	Valora la importancia de las propiedades y características de los vectores	El docente establece la temática del proyecto con el fin de elaborar una animación elaborada mediante los estándares establecidos en los medios de comunicación.	Determina y establecer los objetivos y técnicas de animación dependiendo del proyecto a trabajar.
EXAMEN PARCIAL					

UNIDAD II: Motion Graphics Intermedio - Avanzado.

CAPACIDAD: Crear y generar contenidos en un espacio de trabajo integrado.						
UNIDAD III: Manejo de entornos 3D reales	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
	9	Reconocimiento del "Cinema 4D" como software de trabajo.	Aprender el flujo de trabajo en un entorno 3D real, sus elementos, características y usos	Reconoce la importancia de tener conocimientos de programas 3D reales.	Reconocer los distintos elementos y botones de un entorno de trabajo 3D real.	Comprende los contenidos conceptuales del programa mediante la presentación de organizadores visuales.
	10	Creación de Texto en 3D y modelado de objetos. Básico	Entender el proceso de desarrollo de un texto y un objeto 3D Real, así como las texturas como su complemento	Valora la importancia de transmitir un mensaje periodístico y creativo a través del Cinema 4D	Desarrollar elementos y textos personalizados en entornos 3D reales.	Proponen el modelado de elementos en 3D, se reconoce el uso de las texturas con el fin de crear un mayor realismo.
	11	Creación de Texto en 3D y modelado de objetos Intermedio y Avanzado	Entender el proceso de desarrollo de forma avanzada de un texto y un objeto 3D Real, así como la texturización y sus bases.	Valora la importancia de transmitir un mensaje periodístico y creativo a través del Cinema 4D	Desarrollar elementos y textos personalizados en entornos 3D reales con técnica y bajo los estándares establecidos en los medios de comunicación.	Proponen el modelado de elementos en 3D, se reconoce el uso de las texturas con el fin de crear un mayor realismo
	12	Creación de Texto en 3D y modelado de objetos Intermedio y Avanzado	Entender el proceso de desarrollo de forma avanzada de un texto y un objeto 3D Real, así como la texturización y sus bases.	Valora la importancia de transmitir un mensaje periodístico y creativo a través del Cinema 4D	Desarrollar elementos y textos personalizados en entornos 3D reales con técnica y bajo los estándares establecidos en los medios de comunicación.	Proponen el modelado de elementos en 3D, se reconoce el uso de las texturas con el fin de crear un mayor realismo

CAPACIDAD: Evalúa críticamente los resultados del uso de los Motions Graphics dentro de las animaciones digitales						
UNIDAD IV: EVALUACIÓN DE RESULTADOS	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
	13	Dinámicas de Animación en un entorno 3D real. .	Identificar y aplicar las diferentes dinámicas de animación reconociendo las pautas establecidas en un flujo de trabajo de 3D real.	Valor la dinámica del desarrollo de unclip animado en 3D	Utilizar el programa para crear elementos amigables a través de fotogramas clave.	Establecen técnicas propias de animación y la creación de su propio flujo de trabajo
	14	Taller de Motion Graphics Avanzado 1 (Integración con After Effectc)	Comprender el proceso de integración y los casos en donde dicho proceso facilita la producción de la pieza audiovisual.	Valora la importancia del de realizar un proyecto audiovisual integrando distintos programas	Proponen un proyecto multimedia de corte periodístico utilizando todas las herramientas disponibles en los softwares de animación revisados.	Comprende el proceso de integración y la animación, propone un proyecto completo animado.
	15	Taller de Motion Graphics Avanzado 2 (Renderizado y exportación)	Comprender el proceso del renderizado y los casos en donde dicho proceso ayuda a mejorar la calidad del producto final.	Valora la importancia del de realizar un proyecto audiovisual integrando distintos programas	Presentación del proyecto multimedia de corte periodístico.	Comprende los aspectos técnicos del renderizado en un proyecto articulado e integrado entre el After Effects y el Cinema 4D
	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)	Prueba de manejo de herramientas básicas de animación	Trabajo aplicativo 1	33%
	Elaboración de un texto animado	Práctica Calificada 1	
	Prueba de manejo de herramientas avanzadas del cinema 4D.	Trabajo aplicativo 2	
	Modelado de piezas en Cinema 4D	Práctica Calificada 2	
Examen Parcial (EP)	Creación y Animación de composiciones vectoriales.	Examen oral	33%
Examen Final (EF)	Creación y Animación de un Motion Graphic animado y contextualizado.	Examen oral	33%
TOTAL			100%

8.- Bibliografía

8.1 Físico

Fotografía digital y publicitaria con Photoshop CS6 - 2 Autor: Alejandro Marcas León
Editorial Macro Año: 2013 País Perú

Illustrator CS6 (Manual Imprescindible) Autor: José María Delgado Editorial Anaya Año:
2012 País: España

Paniagua, A (2012). Premiere CS6 (Manual imprescindible). Madrid: Anaya Multimedia.

Martínez J y Fernández F (2013). Manual del productor audiovisual. Barcelona: Editorial UOC.

8.2 Virtual

<http://http.maxon.net/pub/r12/doc/QuickstartC4DR12ES.pdf>

http://http.maxon.net/pub/r16/doc/Quickstart_Cinema4DR16_EN.pdf

https://helpx.adobe.com/es/pdf/after_effects_reference.pdf

http://help.adobe.com/archive/es/after-effects/cs6/after_effects_reference.pdf



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

1. DATOS GENERALES

1.1 Asignatura	:	Inglés Aplicado II
1.2 Requisito	:	Inglés Aplicado I
1.3 Ciclo Académico	:	V
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

2. 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 fotografía, diagramación, caligrafiado artístico, terminología para el diseño web, CAD, DTP 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.

3. UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad I: Fotografía y edición

Unidad II: La diagramación

Unidad III: El diseño web

Unidad IV: Diseño por computadora y sus programas

4. 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.

5. CAPACIDADES DE LA ASIGNATURA

Utiliza expresiones y terminología del ámbito de la fotografía y edición

Utiliza expresiones y terminología técnica sobre la diagramación, tipografía, folletería

Utiliza expresiones y terminología sobre el diseño de páginas web

Maneja expresiones y lenguaje relacionado al diseño por computadora CAD y DTP

6. CONTENIDOS DEL CURSO.

CAPACIDAD: Utiliza expresiones y terminología del ámbito de la fotografía y edición						
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro	
UNIDAD I: Fotografía y edición	1	Art Movements	Describe los movimientos artísticos más importantes en la historia del arte	Muestra interés por conocer hechos relacionados por sus compañeros.	- Lee comprensivamente un encarte y practica un dialogo al respecto.	Completa un resumen de exhibición de arte de un periódico
	2	Photography I	Realiza predicciones	Respeto las intervenciones de sus compañeros.	- Lee Comprensivamente un texto de página web y practica un dialogo al respecto.	Completa un formato de reclamo
	3	Photography II	Describe el uso de los elementos fotográficos	Se esfuerza por desarrollar los ejercicios propuestos.	- Lee comprensivamente un blog y practica un dialogo al respecto.	Completa un reporte
	4	Photo Editing I	Brinda recomendaciones sobre un tema específico	Valora la importancia de la lectura como parte de su crecimiento personal y profesional.	- Lee comprensivamente una columna periodística y practica un dialogo al respecto.	Redacta un breve formato de proyecto

CAPACIDAD: Utiliza expresiones y terminología técnica sobre la diagramación, tipografía, folletería					
Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
5	Photo Editing II	Brinda sugerencias sobre edición de fotos	Respeto las ideas de sus compañeros.	Lee comprensivamente un texto de página web y practica un dialogo al respecto.	Completa un reporte fotográfico
6	Fonts I	Solicita y brinda opiniones sobre un tema específico	Respeto los puntos de vista de sus compañeros.	Lee comprensivamente un manual y practica un dialogo al respecto.	Completa una nota dirigida a un cliente
7	Fonts II	Confirma predicciones	Demuestra esfuerzo y empeño en las tareas asignadas.	Lee comprensivamente un capítulo de un libro y practica un dialogo al respecto.	Completa un reporte de sugerencias
8	Type and lettering	Acuerda citas utilizando vocabulario pertinente	Demuestra esfuerzo y empeño en las tareas asignadas.	Lee comprensivamente un texto de página web y practica un dialogo al respecto.	Completa una orden de cliente
EXAMEN PARCIAL					

UNIDAD II: La diagramación

CAPACIDAD: Utiliza expresiones y terminología sobre el diseño de páginas web						
UNIDAD III: El diseño web	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
	9	Web design I	Expresa sus ideales y metas	Trabaja con responsabilidad compartiendo con sus pares	Lee comprensivamente un texto de página web y practica un dialogo al respecto.	Completa las especificaciones para elaborar un diseño en web.
	10	Web design II	Expresa diversos puntos de vista	Demuestra esfuerzo y empeño en las tareas asignadas.	Lee comprensivamente la descripción de un curso y practica un dialogo al respecto.	Completa un cuestionario sobre diseño web
	11	Layout I	Describe sus limitaciones para realizar ciertas actividades	Respeto puntos de vista de sus compañeros	Lee comprensivamente un mensaje de correo y practica un dialogo al	Completa un mensaje de correo
	12	Layout II	Brinda instrucciones sobre tareas específicas	Demuestra esfuerzo y empeño en las tareas asignadas.	Lee comprensivamente un manual y practica un dialogo al respecto.	Completa un resumen de diagramación

UNIDAD IV: Diseño por computadora y sus programas	CAPACIDAD: Maneja expresiones y lenguaje relacionado al diseño por computadora CAD y DTP					
	Semana	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales	Actividades de Aprendizaje (estrategia y medios)	Indicadores de Logro
	13	DTP I	Expresa puntos de vista a favor y en contra	Valora el medio ambiente y propone soluciones para su conservación.	Lee comprensivamente un anuncio publicitario y practica un dialogo al respecto.	Completa un reporte sobre diseño DTP
	14	DTP II	Expresa su simpatía	Respeto opiniones e ideas de sus compañeros al momento de exponerlas	Lee comprensivamente un mensaje de correo y practica un dialogo al respecto.	Redacta un breve proyecto siguiendo un modelo
	15	CAD	Describe formas de diseño por computadora	Muestra interés al escuchar las intervenciones de sus pares.	Lee comprensivamente un anuncio publicitario. Presenta un diálogo al respecto.	Completa un mensaje de correo
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