



## CALENDARIZACIÓN DE ACTIVIDADES

Modalidad Presencial

<b>Asignatura de: Infografía</b>	<b>Resultado de Aprendizaje de la Asignatura:</b> Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de construir mensajes visuales a través de gráficos estáticos y animados que permitan contar de manera clara e impactante determinadas historias. Para ello, se profundizará en los conocimientos de la historia de la infografía y su evolución en la prensa escrita. Asimismo, utilizará softwares especializados en la creación de gráficos, tratamiento de imágenes, animación, edición de audio y video para el desarrollo de infografías estáticas (para medios impresos) e interactivas.
----------------------------------	--

Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	N° de Sesión	N° de horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar
I	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar conceptos sobre la infografía y el proceso que se requiere para su respectiva elaboración y posterior publicación en un medio impreso.	1 semana	1	2	Presentación del sílabo, introducción a la asignatura y rendimiento de la evaluación diagnóstica.	Teórico	Aula
				4	Presentación de los programas a utilizar para la realización de las infografías y demostración de algunos trabajos impresos e interactivos.	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		2 semana	2	2	Comprende e identifica los diversos elementos de la infografía como un recurso didáctico en la comunidad gráfica.	Teórico	Aula
				4	Identifica los temas a los que se puede realizar una infografía. Asimismo, realiza bocetos a lápiz sobre un tema específico y expone.	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		3 semana	3	2	Interpreta diversos datos para extraer la esencia de la información.	Teórico	Aula
				4	Realiza diversos bocetos sobre infografías de temas variados y los expone frente a sus compañeros.	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		4 semana	4	2	Analiza los diversos datos de la información para elaborar la infografía.	Teórico	Aula
				4	Realiza el diseño de las infografías con ayuda de los distintos programas: Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.	Práctico	Laboratorio de Cómputo
5 semana	5	2	Identifica los niveles jerárquicos informativos en la infografía.	Teórico	Aula		
		4	Diseña las infografías con ayuda de los distintos programas: Adobe Illustrator y Adobe Photoshop e interactúa con sus compañeros y el profesor para mejorar su presentación.	Práctico	Laboratorio de Cómputo		



Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	N° de Sesión	N° de horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar
II	información para plasmarlos a través de diferentes recursos gráficos: mapas, tablas, íconos, etc.	6 semana	6	2	Comprende la importancia de los apoyos gráficos en la comunicación visual.	Teórico	Aula
				4	Aplica técnicas de fotomontaje para sus respectiva aplicación en la infografía.	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		7 semana	7	2	Analiza la importancia de la estética en el diseño de la infografía para una adecuada presentación de los contenidos.	Teórico	Aula
				4	Presenta y expone con criterio las infografías impresas sobre los temas asignados.	Práctico	Laboratorio de Cómputo
8 semana	8	4	<b>Evaluación parcial:</b>	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo		
III	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar infografías animadas empleando diversos recursos multimedia: gráficos, fotos, textos, video, audio, animación y programación.	9 semana	9	2	Comprende el uso del storyboard para la realización de una infografía interactiva.	Teórico	Aula
				4	Realiza los bocetos de un storyboard sobre un tema determinado y lo expone ante sus compañeros y el docente.	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		10 semana	10	2	Identifica las secciones de la infografía y sus respectivos recursos para cada una de sus secciones.	Teórico	Aula
				4	Diseña y anima una infografía básica en Adobe Animate.	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		11 semana	11	2	Comprende la importancia de los diversos recursos multimedia para la creación de una infografía interactiva.	Teórico	Aula
				4	Desarrolla animaciones que permita entender el desarrollo de una historia de forma clara, sencilla e interactiva.	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		12 semana	12	2	Investiga y analiza diversos ejemplos de infografías interactivas en los diversos medios de comunicación y otros sitios web.	Teórico	Aula
				4	Desarrolla animaciones que permita entender el desarrollo de una historia de forma clara, sencilla e interactiva.	Práctico	Laboratorio de Cómputo
IV		13 semana	13	2	Interpreta los contenidos de los temas para plasmarlos de forma clara y sencilla en un storyboard.	Teórico	Aula



Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	N° de Sesión	N° de horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar
	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar infografías animadas avanzadas empleando diversos recursos multimedia: gráficos, fotos, textos, video, audio, animación y programación, con el propósito de captar la atención de los usuarios.	14 semana	14	4	Aplica programación en Adobe Animate para generar interactividad en las infografías animadas.	Práctico	Laboratorio de Cómputo
				2	Identifica los puntos críticos de una infografía interactiva y los toma en cuenta para corregir y mejorar en sus propios trabajos.	Teórico	Aula
		15 semana	15	4	Aplica audio, video y programación en Adobe Animate para generar interactividad en las infografías animadas.	Práctico	Laboratorio de Cómputo
				2	Presenta y expone con criterio sus infografías interactivas para generar el interés de sus compañeros y el docente por el tema elegido.	Teórico	Aula
		16 semana	16	4	Aplica audio, video y programación en Adobe Animate para generar interactividad en las infografías animadas.	Práctico	Laboratorio de Cómputo
				4	<b>Evaluación final:</b>	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo