

SÍLABO

Narrativa Visual

Código	24UC01151	Carácter	Obligatorio	
Requisito	Fundamentos del Lenguaje Visual			
Créditos	4			
Horas	Teóricas	2	Prácticas	4
Año académico	2025			

I. Introducción

Narrativa visual es una asignatura de especialidad, de carácter obligatorio para la Escuela Académico Profesional de Ciencias de la Comunicación, que se ubica en el tercer ciclo de estudios. Tiene como requisito Fundamentos del Lenguaje Visual. Esta asignatura contribuye a desarrollar la competencia Creación de Contenidos, en el nivel 1. Por su naturaleza, incluye componentes teóricos y prácticos, que permiten que los estudiantes conozcan las posibilidades narrativas de la imagen en sus diferentes formatos. Asimismo, se abordan las estrategias de secuencialidad propias del ámbito de lo visual. La asignatura se puede ofertar en un formato presencial, virtual o *blended* debido a la naturaleza de los contenidos que desarrolla.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: estructura narrativa; secuencialidad; mostrar y contar; plano, encuadre y angulaciones.

II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de construir una secuencia narrativa coherente en la que la imagen tenga un papel protagónico para comunicar el mensaje.

III. Organización de los aprendizajes

Unidad 1 Estructura narrativa		Duración en horas	24
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de identificar la estructura de la narrativa visual y su impacto en la comunicación.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a la narrativa visual y su evolución histórica 2. Tipos de narrativa visual y su relación con la cultura y la tecnología 3. La construcción del significado en la imagen: denotación y connotación 4. La narrativa visual en el arte, la fotografía y el cine 		

Unidad 2 Mostrar y contar en la narrativa visual		Duración en horas	24
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de aplicar estrategias de representación visual que potencien la expresividad y el significado en la comunicación visual.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Principios de la narración visual: implicaciones del mostrar y el contar 2. Lenguaje visual y textual en la narración de imágenes 3. El impacto de la imagen en la percepción y la emoción del espectador 4. La metáfora y el simbolismo en la construcción narrativa 		

Unidad 3 Secuencialidad y construcción de relatos visuales		Duración en horas	24
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de aplicar principios de la secuencialidad en relatos visuales, considerando el ritmo narrativo y la continuidad en la composición.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fundamentos de la secuencialidad en la narración visual 2. Ritmo visual: estrategias para la fluidez narrativa 3. Aplicaciones de la inteligencia artificial en relatos visuales 4. Narrativas visuales en cómics, storyboards y motion graphics 		

Unidad 4 Plano, encuadre y angulaciones en la narrativa visual		Duración en horas	24
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de aplicar técnicas avanzadas de encuadre, composición y movimiento de cámara en una narrativa visual original.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El plano como unidad narrativa en la imagen 2. Encuadre y composición en la construcción del significado visual 3. Angulaciones y su impacto en la percepción del espectador 4. Movimiento de cámara y edición en la narrativa visual 		

IV. Metodología

Modalidad Presencial

El curso se desarrollará mediante un enfoque experiencial y colaborativo, utilizando las siguientes estrategias de enseñanza-aprendizaje:

- Aprendizaje basado en proyectos (AOP): Desarrollo de proyectos audiovisuales aplicando conocimientos adquiridos en clase.
- Aprendizaje basado en problemas (ABP): Resolución de situaciones narrativas visuales a través de la experimentación
- Aprendizaje colaborativo: Trabajo en equipos para la creación y análisis de productos audiovisuales.
- Método de casos (MC): Análisis de ejemplos reales en cine, publicidad y otros medios visuales.
- Aprendizaje gamificado: Uso de dinámicas interactivas y desafíos creativos para fortalecer el aprendizaje.
- Clase expositiva / lección magistral (CE-LM): Explicación de conceptos fundamentales y desarrollo de análisis críticos.

V. Evaluación

Sobre la probidad académica

Las faltas contra la probidad académica se consideran infracciones muy graves en la Universidad Continental. Por ello, todo docente está en la obligación de reportar cualquier incidente a la autoridad correspondiente; sin perjuicio de ello, para la calificación de cualquier trabajo o evaluación, en caso de plagio o falta contra la probidad académica, la calificación será siempre cero (00). En función de ello, todo estudiante está en la obligación de cumplir el Reglamento Académico¹ y conducirse con probidad académica en todas las asignaturas y actividades académicas a lo largo de su formación; de no hacerlo, deberá someterse a los procedimientos disciplinarios establecidos en el mencionado documento.

¹ Descarga el documento en el siguiente enlace <https://shorturl.at/fhosu>

Modalidad Presencial

Rubros	Unidad por evaluar	Entregable	Instrumento	Peso parcial (%)	Peso total (%)
Evaluación de entrada	Requisito	Evaluación individual teórica	Prueba objetiva	0	
Consolidado 1 C1	Unidad 1 Semana 4	Trabajo grupal: Presentación sobre estructuras narrativas en medios visuales	Rúbrica de evaluación	50	20
	Unidad 2 Semana 7	Aplicación de estrategias de representación visual mediante una infografía.	Rúbrica de evaluación	50	
Evaluación parcial EP	Unidad 1 y 2 Semana 8	Trabajo práctico grupal: Desarrollo de una secuencia de storyboard para una pieza audiovisual original.	Rúbrica de evaluación	20	
Consolidado 2 C2	Unidad 3 Semana 12	Trabajo práctico grupal: Video narrativo secuencial con aplicación de lenguaje y estrategias narrativas	Rúbrica de evaluación	50	25
	Unidad 4 Semana 15	Trabajo práctico grupal: Realización de un video tutorial aplicando plano, encuadre y angulaciones	Rúbrica de evaluación	50	
Evaluación final EF	Todas las unidades Semana 16	Trabajo práctico grupal: Proyecto final de narrativa visual en un cortometraje, animación, fotonovela o cómic digital	Rúbrica de evaluación	35	
Evaluación sustitutoria *	Todas las unidades Fecha posterior a la evaluación final	Evaluación teórico-práctica	Prueba de desarrollo		

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Fórmula para obtener el promedio:

$$PF = C1 (20 \%) + EP (20 \%) + C2 (25 \%) + EF (35 \%)$$

VI. Atención a la diversidad

En la Universidad Continental generamos espacios de aprendizaje seguros para todas y todos nuestros estudiantes, en los cuales puedan desarrollar su potencial al máximo. En función de ello, si un(a) estudiante tiene alguna necesidad, debe comunicarla al o la docente. Si el estudiante es una persona con discapacidad y requiere de algún ajuste razonable en la forma en que se imparten las clases o en las evaluaciones, puede comunicar ello a la Unidad de Inclusión de Estudiantes con Discapacidad. Por otro lado,

si el nombre legal del estudiante no corresponde con su identidad de género, puede comunicarse directamente con el o la docente de la asignatura para que utilice su nombre social. En caso hubiera algún inconveniente en el cumplimiento de estos lineamientos, se puede acudir a su director(a) o coordinador(a) de carrera o a la Defensoría Universitaria, lo que está sujeto a la normativa interna de la Universidad.

VII. Bibliografía

Básica:

McCloud, S. (1994). *Entender el cómic: El arte invisible*. Paidós.

Complementaria:

Berger, J. (2000). *Modos de ver*. Gustavo Gili.

Bordwell, D., y Thompson, K. (2018). *El arte cinematográfico*. McGraw-Hill.

Sánchez-Biosca, V. (2009). *Historia del cine*. Alianza Editorial.

Zettl, H. (2017). *La estética en la producción audiovisual*. Cengage Learning.

VIII. Recursos digitales

Adobe. (2025). *Photoshop, Premiere Pro, After Effects* [Software]. Adobe Inc.
<https://www.adobe.com>

Artevisión. (18 de agosto del 2020). *Historia del cine* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=Cgw3giDQWM4>

Blackmagic Design. (2025.). *DaVinci Resolve* [Software]. Blackmagic Design.
<https://www.blackmagicdesign.com>

Cineastas en Acción. (12 de junio del 2018.). *La composición visual* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=cvrf-GNa2Gs>

CineFanáticos. (3 de septiembre del 2022). *Mejores planos* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=sLQOTXKMIuA>

Educación en Audiovisual. (5 de abril del 2019). *Definición narrativa audiovisual* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=UZXXhlgjiis>

Filmadores. (2 de marzo del 2017). *El plano cinematográfico* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=WswL1ZNpxns>

Guionista en 5 minutos. (10 de enero del 2021). *¿Cómo escribir un guion?* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=PDPxbigySK4>