



PRÁCTICA DE APRENDIZAJE 3

El viaje del héroe (que es un producto de diseño)

Objetivo de la práctica:

Hacer que un producto de diseño pase por algunos de los hitos presentes en el viaje del héroe concebido por el mitólogo **Joseph Campbell** como momomito.

Cada grupo decidirá qué hitos cumplirá el héroe:

El llamado de la aventura, el cruce del portal, el encuentro con el mentor, el objeto mágico, los aliados o enemigos, la prueba, la recompensa, el camino de vuelta, el regreso con el elixir.

PARTE 1

Buscar ejemplos de publicidades o propagandas en las que objetos sean personificados como héroes que cumplen misiones y salvan el mundo.

Entrega de parte 1: en pizarra de Padlet en aula Moodle, hasta el jueves 28 de abril.

PARTE 2

Presentación de la pieza gráfica y breve texto descriptivo.

Héroes posibles:

una pelota, un lápiz, una taza

Requisitos de estilo:

Pueden trabajar con las siguientes técnicas: ilustración (manual o digital) o collage (manual o digital).

La presentación tendrá formato de storyboard, pueden agregar texto o no dentro del mismo, lo importante es que se entienda el recorrido.

Piezas a entregar:

Un storyboard con base rectangular que no cunete con más de seis cuadros en formato jpg y una breve memoria descriptiva sobre el trabajo.

Entrega de parte 2: a través del aula virtual, hasta el jueves 5 de mayo.

Grupos de trabajo: mínimo dos personas, máximo tres personas.

Algunas preguntas que pueden servirles como guía:

¿Cuál podría ser el llamado a la aventura para un lápiz?, ¿Quién podría ser su mentor?, ¿Y su enemigo?

¿Qué objeto mágico o de poder podría recibir una taza? ¿Cómo lo ayudará en su aventura?

¿Quién podría ser el enemigo de una pelota? ¿Cómo una pelota se convierte en heroína?