UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

## 1. Datos generales

**Materia:** GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS
**Código:** FDI0120
**Paralelo:**
**Periodo :** Marzo-2018 a Julio-2018
**Profesor:** CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN
**Correo electrónico** pcarrion@uazuay.edu.ec

| Docencia | Práctico | Autónomo: | | Total horas |
|---|---|---|---|---|
| | | Sistemas de tutorías | Autónomo | |
| 2 | | | | 2 |

**Prerrequisitos:**

Ninguno

## 2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura teórica es una introducción a la jerarquización de los contenidos y las estrategias de planificación de la producción de medios, buscando además la planeación de la experiencia interactiva de los usuarios.

El estudiante aprende a generar la planificación de los contenidos y a organizarlos, de tal manera que se convierte en gestor de productos analógicos y multimediales.

Complementa las herramientas teóricas y prácticas necesarias para los talleres de diseño de interfaces y proyectos.

## 3. Contenidos

| | |
|---|---|
| **1.** | **El Guion** |
| 1.1. | Concepto, proceso creativo-narrativo, storytelling (2 horas) |
| 1.2. | Historia vs discurso: Ejemplos (2 horas) |
| 1.3. | Estructura narrativa, tipos de guion y adaptaciones (2 horas) |
| 1.4. | Análisis de creación de personaje y ejemplos (2 horas) |
| 1.5. | Storyboard y animatic (2 horas) |
| 1.6. | Trabajo individual y grupal para desarrollo de guiones (6 horas) |
| **2.** | **Guion Multimedia** |
| 2.1. | Estructura vs Vista: Teoría, visionado y análisis (2 horas) |
| 2.2. | Guion Multimedia vs Guion Audiovisual (1 horas) |
| 2.3. | Principios para la elaboración de un guion multimedia (1 horas) |
| **3.** | **Edición nolineal de video** |
| 3.1. | Adobe Premiere: Herramientas y aplicación de conceptos (8 horas) |
| 3.2. | Prácticas de edición y renderización (4 horas) |

## 4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

| Resultado de aprendizaje de la materia | Evidencias |
|---|---|
| **ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada úna de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.** | |
| -Estructura, analiza y diseña guiones para diversos tipos de productos audiovisuales e interactivos. | -Trabajos prácticos - productos |
| **ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.** | |
| -Integra equipos de trabajo para el óptimo desarrollo de un proyecto audiovisual. | -Trabajos prácticos - productos |

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

| Resultado de aprendizaje de la materia | Evidencias |
|---|---|
| **az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.** | |
| -Define, identifica y describe los tipos de guión. | -Evaluación escrita<br>-Trabajos prácticos - productos |

### Desglose de evaluación

| Evidencia | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte | Calificación | Semana |
|---|---|---|---|---|---|
| Trabajos prácticos - productos | Trabajo individual y grupal para desarrollo de guiones | El Guion | APORTE 1 | 5 | Semana: 4 (02/04/18 al 07/04/18) |
| Trabajos prácticos - productos | Principios para la elaboración de un guion multimedia | El Guion, Guion Multimedia | APORTE 2 | 10 | Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18) |
| Trabajos prácticos - productos | Edición nolineal de video, creación de un animatic | Edición nolineal de video | APORTE 3 | 15 | Semana: 14 (11/06/18 al 16/06/18) |
| Trabajos prácticos - productos | Examen final de la materia | Edición nolineal de video, El Guion, Guion Multimedia | EXAMEN | 20 | Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018) |
| Evaluación escrita | Examen supletorio de la asignatura | Edición nolineal de video, El Guion, Guion Multimedia | SUPLETORIO | 20 | Semana: 20 ( al ) |

### Metodología

Se brindará un acercamiento Teórico-práctico en el abordaje de los criterios conceptuales sobre la guionización de contenidos y sus implicaciones en la creación de productos multimediales en las áreas de acción del diseño gráfico. Se trabajará básicamente con clases magistrales, acompañadas de material audio-visual así como ejercicios en clase

### Criterios de Evaluación

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros


| Autor | Editorial | Título | Año | ISBN |
|---|---|---|---|---|
| Lidwel William | Blume | Principios universales del diseño | 2010 | |
| Kathryn Best, | Editorial: Barcelona : Parramón | Management del diseño: estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño | 2009 | 978-84-342-3270-9 |
| Andrew Selby | Parramón | Animación: Nuevos proyectos y procesos creativos | 2009 | |
| Guillem Bou Bauzá | Anaya | El guión multimdeia | 2003 | |


#### Web

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **25/02/2018**

Estado: **Aprobado**