Fecha aprobación:

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-2020 a Agosto-2020
Profesor: PEÑAHERRERA PALACIOS JULIO CÉSAR
Correo electrónico jpenaherrera@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.	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

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

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Aporte 1		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 1 (01/04/20 al 06/04/20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 2		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 2 (08/04/20 al 13/04/20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 3		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 3 (15/04/20 al 20/04/20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 4		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 4 (22/04/20 al 27/04/20)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Examen		EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Examen		EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Examen		SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Examen		SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)

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 audiovisuales y multimediales en las áreas de acción del diseño gráfico, Se trabajará básicamente con clases magistrales, acompañadas de material audio-visual y ejercicios en clase

Criterios de Evaluación

Conceptualización y síntesis
Coherencia argumental
Composición visual

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

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

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Doc Comparato	Instituto Oficial de Radio y Televisión. rtve.	De la creación al guión	1993	84-86984-80-7
Francis Vanoye	Ediciones Paidós Ibérica S.A.	Guiones modelo y molelos de guión	1996	84-493-0207-2

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación:

Estado: **Validar**