Fecha aprobación: 09/03/2020



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS

Código: FDI0120

Paralelo: A

Periodo: Marzo-2020 a Agosto-2020 Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE

dlarriva@uazuay.edu.ec

Correo electrónico:

Prerrequisitos:

Ninguno

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

2. Descripción y objetivos de la materia

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.

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.

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

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

4. Comonidos				
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)

5. 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.

-Reactivos -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.

-Reactivos -Trabajos prácticos productos

az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.

-Define, identifica y describe los tipos de guión.

-Reactivos -Trabajos prácticos productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Sinopsis	El Guion	APORTE	5	Semana: 5 (29/04/20 al 04/05/20)
Reactivos	Guion	El Guion, Guion Multimedia	APORTE	3	Semana: 8 (20/05/20 al 25/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Guión	El Guion, Guion Multimedia	APORTE	7	Semana: 8 (20/05/20 al 25/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos - productos	Guion Multimedia	APORTE	15	Semana: 14 (01/07/20 al 06/07/20)
Trabajos prácticos - productos	Guion multimedia	Edición nolineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07- 2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos - productos	Edición nolineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07- 2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo vinculado a un caso específico	Edición nolineal de video, El Guion, Guion Multimedia	SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo vinculado a un caso específico	Edición nolineal de video, El Guion, Guion Multimedia	SUPLETORIO	10	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 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

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Kathryn Best,	Editorial: Barcelona: Parramón	Management del diseño: estrategia, proceso y práctica de la	2009	978-84-342-3270-9

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
		gestión del diseño		
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 apo Libros Autor	Dyo 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				
D	Docente		Director/Junta	
Fecha aprobación	. 06/03/2020			

Estado: Aprobado