

## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos

<b>Materia:</b>	GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS
<b>Código:</b>	FDI0120
<b>Paralelo:</b>	B
<b>Periodo :</b>	Marzo-2020 a Agosto-2020
<b>Profesor:</b>	PEÑAHERRERA PALACIOS JULIO CÉSAR
<b>Correo electrónico:</b>	jpenaherrera@uazuay.edu.ec
<b>Prerrequisitos:</b>	Ninguno

**Nivel:** 6

**Distribución de horas.**

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

#### 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

<b>1.</b>	<b>El Guion</b>
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)
<b>2.</b>	<b>Guion Multimedia</b>
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)
<b>3.</b>	<b>Edición no lineal de video</b>
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 una 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.

-Resolución de ejercicios, casos y otros  
-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 - productos

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

-Define, identifica y describe los tipos de guión.

-Resolución de ejercicios, casos y otros  
-Trabajos prácticos - productos

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Aporte 1	El Guion	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 1 (01/04/20 al 06/04/20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 2	El Guion, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 2 (08/04/20 al 13/04/20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 3	El Guion, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 3 (15/04/20 al 20/04/20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 4	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 4 (22/04/20 al 27/04/20)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Examen	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Examen	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Examen	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Examen	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	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	

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Guillem Bou Bauzá	Anaya	El guión multimedia	2003	

Web

Software

### Bibliografía de apoyo

Libros

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 modelos de guión	1996	84-493-0207-2

Web

Software

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación:

Estado: **Validar**