



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos

<b>Materia:</b>	GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS
<b>Código:</b>	EGR018
<b>Paralelo:</b>	A
<b>Periodo :</b>	Marzo-2021 a Julio-2021
<b>Profesor:</b>	LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE
<b>Correo electrónico:</b>	dlarriva@uazuay.edu.ec
<b>Prerrequisitos:</b>	Ninguno

**Nivel:** 6

**Distribución de horas.**

Docencia	Práctico	Autónomo: 96		Total horas	Créditos
		Sistemas de tutorías	Autónomo		
64	0		96	160	4

#### 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 (4 horas)
1.2.	Historia vs discurso: Ejemplos (4 horas)
1.3.	Estructura narrativa, tipos de guion y adaptaciones (4 horas)
1.4.	Análisis de creación de personaje y ejemplos (4 horas)
1.5.	Storyboard y animatic (4 horas)
1.6.	Trabajo individual y grupal para desarrollo de guiones (12 horas)
<b>2.</b>	<b>Guion Multimedia</b>
2.1.	Estructura vs Vista: Teoría, visionado y análisis (4 horas)
2.2.	Guion Multimedia vs Guion Audiovisual (2 horas)
2.3.	Principios para la elaboración de un guion multimedia (2 horas)
<b>3.</b>	<b>Edición no lineal de video</b>
3.1.	Adobe Premiere: Herramientas y aplicación de conceptos (16 horas)
3.2.	Prácticas de edición y renderización (8 horas)

#### 4. Sistema de Evaluación

## Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

### Resultado de aprendizaje de la materia

### Evidencias

ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.

-Estructura, analiza y diseña guiones para diversos tipos de productos audiovisuales e interactivos.

-Evaluación escrita  
-Trabajos prácticos - productos

cb. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos propios de la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

-Integra equipos de trabajo para el óptimo desarrollo de un proyecto audiovisual.

-Evaluación escrita  
-Trabajos prácticos - productos

di. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual y espacial para la representación y comprensión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.

-Define, identifica y describe los tipos de guión.

-Evaluación escrita  
-Trabajos prácticos - productos

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Sinopsis	El Guion	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 1 (15-MAR-21 al 20-MAR-21)
Trabajos prácticos - productos	Guion multimedia	El Guion, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 3 (29-MAR-21 al 01-ABR-21)
Trabajos prácticos - productos	Guion-Storyboard-Arquitectura de la información.	Edición no lineal de video, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 4 (05-ABR-21 al 10-ABR-21)
Trabajos prácticos - productos	Guion - storytelling	Edición no lineal de video, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 5 (12-ABR-21 al 17-ABR-21)
Trabajos prácticos - productos	Guion-Análisis-Arquitectura	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Evaluación escrita	Evaluación de conocimientos.	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Guion-Análisis-Arquitectura	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Evaluación escrita	Evaluación de conocimientos.	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)

## Metodología

## Criterios de Evaluación

## 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 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

---

### Web

---

Software

---

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: 11/03/2021

Estado: Aprobado