



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

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

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 no lineal 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 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.

-Evaluación escrita
-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.

-Evaluación escrita
-Trabajos prácticos - productos

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

-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
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 no lineal de video, creación de un animatic	Edición no lineal de video	APORTE 3	15	Semana: 14 (11/06/18 al 16/06/18)
Trabajos prácticos - productos	Examen final de la materia	Edición no lineal 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 no lineal 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

6. 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 multimedia	2003	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **25/02/2018**

Estado: **Aprobado**