



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS

Código: EGR0018

Paralelo:

Periodo : Marzo-2021 a Julio-2021

Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE

Correo electrónico dlarriva@uazuay.edu.ec

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

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 (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)
2.	Guion Multimedia
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)
3.	Edición no lineal de video
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.	-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.

-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Sinopsis		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 1 (15/03/21 al 20/03/21)
Trabajos prácticos - productos	Guion multimedia		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 3 (29/03/21 al 01/04/21)
Trabajos prácticos - productos	Guion-Storyboard- Arquitectura de la información.		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 4 (05/04/21 al 10/04/21)
Trabajos prácticos - productos	Guion - storytelling		APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 5 (12/04/21 al 17/04/21)
Trabajos prácticos - productos	Guion-Análisis- Arquitectura		EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Evaluación escrita	Evaluación de conocimientos.		EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Guion-Análisis- Arquitectura		SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Evaluación escrita	Evaluación de conocimientos.		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

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **11/03/2021**

Estado: **Aprobado**