UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS
Código: EGR0018
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2021 a Julio-2021
Profesor: PEÑAHERRERA PALACIOS JULIO CÉSAR
Correo electrónico: jpenaherrera@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

Ninguno

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

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 (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 nolineal de video**
3.1.	Adobe Premiere: Herramientas y aplicación de conceptos (16 horas)
3.2.	Prácticas de edición y renderización (8 horas)

5. 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
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
Trabajos prácticos - productos	Sinopsis	El Guion	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 1 (15/03/21 al 20/03/21)
Trabajos prácticos - productos	Guion multimedia	El Guion, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 2 (22/03/21 al 27/03/21)
Trabajos prácticos - productos	Storyboard	El Guion, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 3 (29/03/21 al 01/04/21)
Trabajos prácticos - productos	Storytelling	Edición nolineal de video, El Guion, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 4 (05/04/21 al 10/04/21)
Trabajos prácticos - productos	Guion, análisis, arquitectura	Edición nolineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación conocimiento	Edición nolineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Guion, análisis, arquitectura	Edición nolineal de video, El Guion, Guion Multimedia	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación conocimiento	Edición nolineal de video, El Guion, Guion Multimedia	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021)

Metodología

Criterios de Evaluación

6. 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 multimdeia	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