



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS  
**Código:** FDI0120  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2020 a Agosto-2020  
**Profesor:** LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE  
**Correo electrónico:** dlarriva@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 6

#### Distribución de horas.

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

#### Prerrequisitos:

Ninguno

#### 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

1.1.	Concepto, proceso creativo-narrativo, storytelling
1.2.	Historia vs discurso: Ejemplos
1.3.	Estructura narrativa, tipos de guion y adaptaciones
1.4.	Análisis de creación de personaje y ejemplos
1.5.	Storyboard y animatic
1.6.	Trabajo individual y grupal para desarrollo de guiones
2.1.	Estructura vs Vista: Teoría, visionado y análisis
2.2.	Guion Multimedia vs Guion Audiovisual
2.3.	Principios para la elaboración de un guion multimedia
3.1.	Adobe Premiere: Herramientas y aplicación de conceptos
3.2.	Prácticas de edición y renderización

#### 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.

-Reactivos  
-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.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos - productos

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

-Define, identifica y describe los tipos de guión.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos - productos

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Sinopsis	El Guion	APORTE	5	Semana: 5 (29-ABR-20 al 04-MAY-20)
Reactivos	Guion	El Guion, Guion Multimedia	APORTE	3	Semana: 8 (20-MAY-20 al 25-MAY-20)
Trabajos prácticos - productos	Guión	El Guion, Guion Multimedia	APORTE	7	Semana: 8 (20-MAY-20 al 25-MAY-20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos - productos	Guion Multimedia	APORTE	15	Semana: 14 (01-JUL-20 al 06-JUL-20)
Trabajos prácticos - productos	Guion multimedia	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos - productos	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo vinculado a un caso específico	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	SUPLETORIO	10	Semana: 19 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Trabajo vinculado a un caso específico	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )

## 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	
Guillem Bou Bauzá	Anaya	El guión multimdeia	2003	

#### Web

#### Software

Revista

---

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 molelos de guión	1996	84-493-0207-2

Web

---

Software

---

Revista

---

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha aprobación: **09/03/2020**

Estado: **Aprobado**