



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS
Código: FDI0120
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020
Profesor: PEÑAHERRERA PALACIOS JULIO CÉSAR
Correo electrónico: jpenaherrera@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.

-Resolución de ejercicios, casos y otros
-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.

-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

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

-Define, identifica y describe los tipos de guión.

-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Aporte 1	El Guion	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 1 (01-ABR-20 al 06-ABR-20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 2	El Guion, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 2 (08-ABR-20 al 13-ABR-20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 3	El Guion, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 3 (15-ABR-20 al 20-ABR-20)
Trabajos prácticos - productos	Aporte 4	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 4 (22-ABR-20 al 27-ABR-20)
	APORTE CUMPLIMIENTO		APORTE CUMPLIMIENTO	10	Semana: 13 (24-JUN-20 al 29-JUN-20)
	APORTE ASISTENCIA		APORTE ASISTENCIA	10	Semana: 13 (24-JUN-20 al 29-JUN-20)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Examen	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Examen	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Examen	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Examen	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)

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 multimedia	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: null

Estado: Validar