



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS
Código: EGR0018
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2021 a Julio-2021
Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE
Correo electrónico: dlarriva@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

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

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.

-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
Evaluación escrita	Sinopsis	El Guion	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 1 (15-MAR-21 al 20-MAR-21)
Trabajos prácticos - productos	Guion multimedia	El Guion, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 3 (29-MAR-21 al 01-ABR-21)
Trabajos prácticos - productos	Guion-Storyboard-Arquitectura de la información.	Edición no lineal de video, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 4 (05-ABR-21 al 10-ABR-21)
Trabajos prácticos - productos	Guion - storytelling	Edición no lineal de video, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 5 (12-ABR-21 al 17-ABR-21)
	APORTE CUMPLIMIENTO		APORTE CUMPLIMIENTO	10	Semana: 15 (21-JUN-21 al 26-JUN-21)
	APORTE ASISTENCIA		APORTE ASISTENCIA	10	Semana: 15 (21-JUN-21 al 26-JUN-21)
Trabajos prácticos - productos	Guion-Análisis-Arquitectura	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Evaluación escrita	Evaluación de conocimientos.	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Guion-Análisis-Arquitectura	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Evaluación escrita	Evaluación de conocimientos.	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Todos los temas que se ven durante el curso serán reforzados a través de lecturas por parte de los estudiantes tomando como referencia la bibliografía dada. Se procurará, siempre que sea posible, que los conceptos teóricos que se describen en clases se asienten en trabajos de aplicación práctica fuera de clases.	Autónomo
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 audiovisuales y multimediales en las áreas de acción del diseño gráfico, Se trabajará básicamente con clases magistrales, acompañadas de material audio-visual y ejercicios en clase	Horas Docente
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 audiovisuales y multimediales en las áreas de acción del diseño gráfico, Se trabajará básicamente con clases magistrales, acompañadas de material audio-visual y ejercicios en clase	Total docencia

Crterios de evaluaci3n

Descripci3n	Tipo horas
Se evaluar3, por una parte, a lo largo de todo el curso, la asimilaci3n de los conceptos de, a trav3s de pruebas en base a reactivos sobre los conocimientos adquiridos a trav3s de las lecturas de refuerzo. Por otro lado, se evaluar3 tambi3n la aplicaci3n de los conocimientos adquiridos con la ejecuci3n de trabajos pr3cticos en los cuales se aplica las estrategias de guionizaci3n aprendidas. estudiadas.	Aut3nomo
CONCEPTUALIZACI3N Y S3NTESIS COHERENCIA ARGUMENTAL COMPOSICI3N VISUAL	Horas Docente
Se evaluar3, por una parte, a lo largo de todo el curso, la asimilaci3n de los conceptos de: • Conceptualizaci3n y s3ntesis • Coherencia argumental • Composici3n visual	Total docencia

6. Referencias

Bibliograf3a base

Libros

Autor	Editorial	T3tulo	A3o	ISBN
Kathryn Best,	Editorial: Barcelona : Parram3n	Management del dise3o : estrategia, proceso y pr3ctica de la gesti3n del dise3o	2009	978-84-342-3270-9
Lidwel, William	Blume	Principios universales del dise3o	2010	
Andrew Selby	Parram3n	Animaci3n: Nuevos proyectos y procesos creativos	2009	
Guillem Bou Bauz3	Anaya	El gui3n multimdeia	2003	

Web

Software

Revista

Bibliograf3a de apoyo

Libros

Autor	Editorial	T3tulo	A3o	ISBN
Doc Comparato	Instituto Oficial de Radio y Televisi3n. rtve.	De la creaci3n al gui3n	1993	84-86984-80-7

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **11/03/2021**

Estado: **Aprobado**