



**FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**1. Datos generales**

**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

**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.

-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
Trabajos prácticos - productos	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: 2 (22-MAR-21 al 27-MAR-21)
Trabajos prácticos - productos	Storyboard	El Guion, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 3 (29-MAR-21 al 01-ABR-21)
Trabajos prácticos - productos	Storytelling	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 4 (05-ABR-21 al 10-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)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación conocimiento	Edición no lineal 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 no lineal 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 no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021)

### Metodología

Descripción	Tipo horas
Se evaluará, a lo largo de todo el curso, la asimilación de los conceptos a través de pruebas en base a reactivos sobre los conocimientos adquiridos mediante lecturas de refuerzo. Por otro lado, se evaluará la aplicación de los conocimientos adquiridos con la ejecución de trabajos prácticos en los que se aplican las estrategias de guionización estudiadas.	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

## Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Se evaluará, a lo largo de todo el curso, la asimilación de los conceptos a través de pruebas en base a reactivos sobre los conocimientos adquiridos mediante lecturas de refuerzo. Por otro lado, se evaluará la aplicación de los conocimientos adquiridos con la ejecución de trabajos prácticos en los que se aplican las estrategias de guionización estudiadas.	Autónomo
CONCEPTUALIZACIÓN Y SÍNTESIS COHERENCIA ARGUMENTAL COMPOSICIÓN VISUAL	Horas Docente
CONCEPTUALIZACIÓN Y SÍNTESIS COHERENCIA ARGUMENTAL COMPOSICIÓN VISUAL	Total docencia

## 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

#### Web

#### Software

#### Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 11/03/2021

Estado: **Aprobado**