

## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS  
**Código:** EGR0018  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2022 a Agosto-2022  
**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.

-Reactivos  
-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.

-Reactivos  
-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.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos - productos

### Desglose de evaluación

| Evidencia                      | Descripción                                      | Contenidos sílabo a evaluar                            | Aporte     | Calificación | Semana                                   |
|--------------------------------|--|--|------------|--------------|--|
| Trabajos prácticos - productos | El Guion, Guion Multimedia                       | El Guion   | APORTE     | 5            | Semana: 3 (04-ABR-22 al 09-ABR-22)       |
| Trabajos prácticos - productos | Guion-Storyboard-Arquitectura de la información. | El Guion, Guion Multimedia                             | APORTE     | 10           | Semana: 8 (09-MAY-22 al 14-MAY-22)       |
| Trabajos prácticos - productos | Guion - storytelling - ficha de personaje        | Edición no lineal de video, Guion Multimedia           | APORTE     | 15           | Semana: 15 (27-JUN-22 al 02-JUL-22)      |
| Reactivos                      | Guion-Análisis-Arquitectura                      | Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia | EXAMEN     | 10           | Semana: 17-18 (10-07-2022 al 23-07-2022) |
| Trabajos prácticos - productos | Proyecto - Guion-Análisis-Arquitectura           | Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia | EXAMEN     | 10           | Semana: 17-18 (10-07-2022 al 23-07-2022) |
| Reactivos                      | Evaluación de conocimientos.                     | Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia | SUPLETORIO | 10           | Semana: 19 ( al )                        |
| Trabajos prácticos - productos | Guion-Análisis-Arquitectura                      | Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia | SUPLETORIO | 10           | Semana: 19 ( al )                        |

### 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.<br>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 | Total docencia |

### Criterios de evaluación

| Descripción  | Tipo horas     |
|--|----------------|
| Se evaluará, por una parte, a lo largo de todo el curso, la asimilación de los conceptos de, a través de pruebas en base a reactivos sobre los conocimientos adquiridos a través de las lecturas de refuerzo.<br>Por otro lado, se evaluará también la aplicación de los conocimientos adquiridos con la ejecución de trabajos prácticos en los cuales se aplica las estrategias de guionización aprendidas, estudiadas. | Autónomo       |
| CONCEPTUALIZACIÓN Y SÍNTESIS<br>COHERENCIA ARGUMENTAL<br>COMPOSICIÓN VISUAL  | Total docencia |

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

| Autor             | Editorial                          | Título   | Año  | ISBN              |
|-------------------|------------------------------------|--|------|-------------------|
| Kathryn Best,     | Editorial: Barcelona :<br>Parramón | Management del diseño : estrategia,<br>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<br>creativos                                | 2009 |                   |
| Guillem Bou Bauzá | Anaya                              | El guión multimedia  | 2003 |                   |
| Unesco            | Unesco                             | Educación para los objetivos de desarrollo<br>sostenible                           | 2017 |                   |

#### Web

---

#### Software

---

#### Revista

---

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

---

#### Web

---

#### Software

---

#### Revista

---

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **17/03/2022**

Estado: **Aprobado**