

## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS  
**Código:** EGR0018  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2023 a Julio-2023  
**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	Guion narrativo	El Guion	APORTE	5	Semana: 4 (03-ABR-23 al 06-ABR-23)
Trabajos prácticos - productos	MAPA DE PERSONAJE + GUIÓN NARRATIVO	El Guion, Guion Multimedia	APORTE	10	Semana: 10 (15-MAY-23 al 20-MAY-23)
Trabajos prácticos - productos	ARQUITECTURA DE WEBSITE + ANIMATIC	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	APORTE	15	Semana: 14 (12-JUN-23 al 17-JUN-23)
Reactivos	EVALUACIÓN ESCRITA DE CONCEPTOS	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-07-2023 al 15-07-2023)
Trabajos prácticos - productos	ANIMACIÓN DE SECCIÓN DE NARRATIVA GRUPAL	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-07-2023 al 15-07-2023)
Trabajos prácticos - productos	ANIMACIÓN DE SECCIÓN DE NARRATIVA GRUPAL	Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia	SUPLETORIO	10	Semana: 19 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Nota que se repite del examen	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. 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, a lo largo de todo el curso la asimilación de los conceptos con lecciones teóricas y su aplicación en la ejecución de trabajos prácticos.	Autónomo
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 multimedia	2003	
Unesco	Unesco	Educación para los objetivos de desarrollo sostenible	2017	

#### Web

#### Software

#### Revista

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

#### Revista

Autor	Volumen	Título	Año	DOI
Fabián Cordero-Salazar	DAYA / Vol. 5	DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS PARA	2018	<a href="https://doi.org/10.">https://doi.org/10.</a>
Eréndida Cristina	DAYA / Vol. 2	LA REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO-TIEMPO	2017	<a href="https://doi.org/10.">https://doi.org/10.</a>
Eréndida Cristina	DAYA / Vol. 2	INTERACCIONES MULTISENSORIALES EN EL	2017	<a href="https://doi.org/10.">https://doi.org/10.</a>

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **09/03/2023**

Estado: **Aprobado**