

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS
Código: EGR0018
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2024 a Junio-2024
Profesor: VINTIMILLA UGALDE OSCAR GUSTAVO
Correo electrónico: ovintimilla@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	GUIÓN MULTIMEDIA
1.1	Estructura vs Vista: Teoría, visionado y análisis
1.2	Guion Multimedia vs Guion Audiovisual
1.3	Principios para la elaboración de un guion multimedia
1.4	Arquitectura de la información
1.5	Proyecto de unidad
2	EL GUIÓN
2.1	Concepto, proceso creativo-narrativo
2.2	Storytelling

2.3	Estructura narrativa, tipos de guion y adaptaciones
2.4	Análisis de creación de personaje y ejemplos
2.5	Storyboard y animatic
2.6	El Sonido
3	APLICACIÓN DE CONCEPTOS
3.1	Análisis de casos
3.2	Producción de componentes del proceso narrativo
3.3	Producción de animatic

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.

-Resolución de ejercicios, casos y otros
-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.

-Resolución de ejercicios, casos y otros
-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.

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

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Resolución de ejercicios, casos y otros	Arquitectura + guion multimedia de sitio web	GUIÓN MULTIMEDIA	APORTE	10	Semana: 4 (18-MAR-24 al 23-MAR-24)
Trabajos prácticos - productos	Elaboración de historia y mapa de personaje	EL GUIÓN	APORTE	10	Semana: 8 (15-ABR-24 al 20-ABR-24)
Trabajos prácticos - productos	Storyboard: Esquemmatización y diseño	APLICACIÓN DE CONCEPTOS, EL GUIÓN	APORTE	10	Semana: 12 (13-MAY-24 al 18-MAY-24)
Trabajos prácticos - productos	Producción de animatic	APLICACIÓN DE CONCEPTOS, EL GUIÓN	EXAMEN	20	Semana: 16 (10-JUN-24 al 11-JUN-24)
Trabajos prácticos - productos	Producción de animatic	APLICACIÓN DE CONCEPTOS, EL GUIÓN	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Aplicación del conceptos: Elaboración de productos relacionados con cada una de las temáticas revisadas	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
APLICACIÓN DE CONCEPTOS PUNTUALIDAD EN ENTREGA CALIDAD DE LOS PRODUCTOS DESARROLLADOS	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

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **18/02/2024**

Estado: **Aprobado**