

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS
Código: DDG602
Paralelo: B
Periodo : Febrero-2025 a Junio-2025
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	
48	0	16	80	144

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

La asignatura busca dotar a los estudiantes de las herramientas y conocimientos necesarios para crear estructuras y narrativas coherentes y efectivas para su aplicación en el desarrollo de proyectos multimedia.

Se integra de manera transversal con diversas asignaturas de la carrera de Diseño Gráfico, contribuyendo a la planificación eficiente de procesos y una organización lógica y atractiva del contenido.

Un buen guion establece los objetivos de comunicación y orienta el proceso creativo hacia un resultado específico. Por ello, el contenido de esta asignatura fomenta un pensamiento estratégico para la planificación de proyectos multimedia, además, brinda al diseñador habilidades de conceptualización que le permiten trabajar en una amplia variedad de proyectos, desde diseño web y aplicaciones móviles hasta la producción de videos y animaciones.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

1	GUION MULTIMEDIA
1.1	Estructura, Vista y Tipo de Aplicaciones
1.2	Elementos multimedia
1.3	Principios multimedia
1.4	Arquitectura de la información
1.5	Análisis de ejemplos
2	GUION LITERARIO / NARRATIVO
2.1	Proceso creativo / narrativo y estructura narrativa

2.2	Recursos narrativos y storytelling
2.3	Creación e identificación de personajes
2.4	Análisis de ejemplos
3	GUIÓN GRÁFICO Y ANIMATIC
3.1	Concepto y formatos
3.2	Análisis de ejemplos
3.3	Bases de animación para la producción de animatics
3.4	El sonido en el audiovisual

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

. cc. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos que apoyan a la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

-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	GUIONIZACIÓN INVERSA: GUIÓN LITERARIO DE PRODUCTO AUDIOVISUAL	GUIÓN LITERARIO / NARRATIVO	APORTE	10	Semana: 5 (17/03/2025 al 22/03/2025)
Trabajos prácticos - productos	STORYTELLING: CONCEPTO Y NARRATIVA DETRÁS DE CARTELES	GUIÓN GRÁFICO Y ANIMATIC, GUIÓN LITERARIO / NARRATIVO	APORTE	10	Semana: 9 (14/04/2025 al 19/04/2025)
Trabajos prácticos - productos	STORYBOARD + ANIMATIC DE CAMPAÑA	GUIÓN GRÁFICO Y ANIMATIC, GUIÓN LITERARIO / NARRATIVO, GUIÓN MULTIMEDIA	APORTE	10	Semana: 14 (19/05/2025 al 24/05/2025)
Trabajos prácticos - productos	GUIÓN MULTIMEDIA	GUIÓN GRÁFICO Y ANIMATIC, GUIÓN LITERARIO / NARRATIVO, GUIÓN MULTIMEDIA	EXAMEN	20	Semana: 16 (02/06/2025 al 07/06/2025)
Trabajos prácticos - productos	GUIÓN MULTIMEDIA	GUIÓN GRÁFICO Y ANIMATIC, GUIÓN LITERARIO / NARRATIVO, GUIÓN MULTIMEDIA	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Aplicación de conceptos en el desarrollo de productos audiovisuales/multimedia	Autónomo
Revisión de casos de estudio y análisis de referentes visuales / multimedia Explicación teórica de conceptos Desarrollo de ejercicios y dinámicas relativas a la temática abordada	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Aplicación de criterios generales. Puntualidad en la entrega. Complementariedad en trabajos asociativos que denoten una singularidad en los trabajos a desarrollar.	Autónomo
Coherencia argumental y visual en la guionización. Calidad en la presentación de productos (jerarquía visual, composición, ortografía)	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Lidwel, William	Blume	Principios universales del diseño	2010	
Kathryn Best,	Editorial: Barcelona : Parramón	Management del diseño : estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño	2009	978-84-342-3270-9
Guillem Bou Bauzá	Anaya	El guión multimdeia	2003	

Web

Autor	Título	Url
EcuRed	Guión Multimedia	https://www.ecured.cu/Gui%C3%B3n_Multimedia

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **23/01/2025**

Estado: **Aprobado**