



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS
Código: FDI0120
Paralelo: A, B
Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017
Profesor: VINTIMILLA UGALDE OSCAR GUSTAVO
Correo electrónico: ovintimilla@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
2				2

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.	El guión: concepto y funcionalidad
1.2.	Estrategias hermenéuticas del guión audiovisual
1.3.	El guión televisivo y radiofónico
1.4.	El storyboard y la comunicación visual
1.5.	Breve reseña del diseño de aplicaciones: Punto de vista informático
2.1.	Reglas fundamentales del diseño de guiones
2.2.	Esquema de producción multimedia
2.3.	Recursos a nivel de discurso
2.4.	Recursos a nivel de pantalla
2.5.	Nomenclatura y lenguaje para el desarrollo del guión multimedia
3.1.	Visionado y análisis de productos audiovisuales
3.2.	Ejercicios en clase

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	PRUEBA DE REACTIVOS	El Guión	APORTE 1	5	Semana: 5 (17-ABR-17 al 22-ABR-17)
Trabajos prácticos - productos	GUIONIZACIÓN DE SPOT TV / SINOPSIS Y MAPA DE PERSONAJE	El Guión, El Guión Multimedia	APORTE 2	10	Semana: 9 (15-MAY-17 al 17-MAY-17)
Trabajos prácticos - productos	GUION LITERARIO / ESTRUCTURA DE PROYECTO FINAL	Análisis y prácticas, El Guión, El Guión Multimedia	APORTE 3	5	Semana: 13 (12-JUN-17 al 17-JUN-17)
Trabajos prácticos - productos	STORYBOARD DE PROYECTO FINAL	Análisis y prácticas, El Guión, El Guión Multimedia	APORTE 3	10	Semana: 16 (03-JUL-17 al 08-JUL-17)
Trabajos prácticos - productos	ANIMATIC DE PROYECTO FINAL (BASADO EN STORYBOARD)	Análisis y prácticas, El Guión, El Guión Multimedia	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	ANIMATIC DE PROYECTO FINAL (BASADO EN STORYBOARD) - CAMBIOS Y SUGERENCIAS DEL EXAMEN FINAL	Análisis y prácticas, El Guión, El Guión Multimedia	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

Criterios de evaluación

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
Andrew Selby	Parramón	Animación: Nuevos proyectos y procesos creativos	2009	
Guillem Bou Bauzá	Anaya	El guión multimdeia	2003	

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **16/03/2017**

Estado: **Aprobado**