UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS
Código: FDI0120
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
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.	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
ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada úna de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.	
-Estructura, analiza y diseña guiones para diversos tipos de productos audiovisuales e interactivos.	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-Integra equipos de trabajo para el óptimo desarrollo de un proyecto audiovisual.	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
-Define, identifica y describe los tipos de guión.	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	SINOPSIS HISTORIA	El Guion, Guion Multimedia	APORTE 1	5	Semana: 4 (02-ABR-18 al 07-ABR-18)
Evaluación escrita	EVALUACIÓN EN REACTIVOS + GUION DE HISTORIA	El Guion, Guion Multimedia	APORTE 2	10	Semana: 8 (01-MAY-18 al 05-MAY-18)
Trabajos prácticos - productos	EJERCICIO EDICIÓN + STORYBOARD	Edición nolineal de video, El Guion, Guion Multimedia	APORTE 3	15	Semana: 15 (18-JUN-18 al 23-JUN-18)
Trabajos prácticos - productos	ANIMATIC: ANIMACIÓN DE STORYBOARD	Edición nolineal de video, El Guion, Guion Multimedia	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	ANIMATIC: ANIMACIÓN DE STORYBOARD	Edición nolineal de video, El Guion, Guion Multimedia	SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

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

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 25/02/2018

Estado: Aprobado