



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS
Código: FDI0120
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN
Correo electrónico: pcarrion@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 una 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 | Trabajo individual y grupal para desarrollo de guiones | El Guion | APORTE 1 | 5 | Semana: 4 (02-ABR-18 al 07-ABR-18) |
| Trabajos prácticos - productos | Principios para la elaboración de un guion multimedia | El Guion, Guion Multimedia | APORTE 2 | 10 | Semana: 8 (01-MAY-18 al 05-MAY-18) |
| Trabajos prácticos - productos | Edición no lineal de video, creación de un animatic | Edición no lineal de video | APORTE 3 | 15 | Semana: 14 (11-JUN-18 al 16-JUN-18) |
| Trabajos prácticos - productos | Examen final de la materia | Edición no lineal de video, El Guion, Guion Multimedia | EXAMEN | 20 | Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018) |
| Evaluación escrita | Examen supletorio de la asignatura | Edición no lineal 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 multimedia | 2003 | |

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **25/02/2018**

Estado: **Aprobado**