Fecha Aprobación:
29/03/2013

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO GRAFICO

ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO

Sílabo

1. Datos generales

Materia: GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS (DTE)
Código: DTE0053
Créditos: 4
Nivel: 8
Paralelo: 8A-DTE
Eje de formación: PROFESIONAL
Periodo lectivo: PERIODO MAR/2013 - JUL/2013
Total de horas: 64
Profesor: CORDERO SALAZAR EDMUNDO FABIAN
Correo electrónico: efcordero@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:
NO TIENE

2. Descripción y objetivos de la materia

El estudiante aprende a generar la planificación de los contenidos en la producción de medios 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. Contenidos

1. El guión

1.01. El guión: definición, importancia y función (2 horas)

1.02. Los medios y el guión: perspectivas (1 horas)

2. Tipos de guión

2.01. El preguión (1 horas)

2.02. El guión literario y el guión técnico (3 horas)

2.03. El guión radiofónico (2 horas)

2.04. El guión televisivo (2 horas)

2.05. El guión cinematográfico (2 horas)

2.06. El guión multimedia (3 horas)

2.07. El guión en los medios impresos (2 horas)

2.08. El guión en el diseño de aplicaciones (2 horas)

3. Guías técnicas

3.01. Guías de Estilo (2 horas)

3.02. Guías de estándares (2 horas)

3.03. Storyboard y comunicación visual (4 horas)

4. Flujos de trabajo

4.01. Organización del trabajo individual o para equipos (2 horas)

4.02. Diagramas de organización (2 horas)

5. El guión multimedia

5.01. Principios en el diseño de guiones multimedia (4 horas)

5.02. Elementos multimedia y herramientas multimedia (2 horas)

5.03. Etapas en el proceso de producción multimedia (4 horas)

5.04. Recursos a nivel de discurso (2 horas)

5.05. Recursos a nivel de pantalla (2 horas)

5.06. Nomenclatura y lenguaje para el desarrollo del guión multimedia (4 horas)

6. Análisis y prácticas

6.01. Visionado y análisis de productos audiovisuales (6 horas)

6.02. Ejercicios en clase (8 horas)

4. 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.	
- 1. Conocer, identificar, clasificar y describir los tipos de guión.	*- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula* *- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula* *- Exámenes escritos*
- 2. Seleccionar los diferentes tipos de guión y sus herramientas de organización para la planificación de contenidos de acuerdo al tipo de proyecto y al entorno de trabajo en que se utilizarán.	*- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula* *- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula*
- 3. Planificar e implementar guiones para proyectos multimedia.	*- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula* *- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula*
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
- 4. Integrar equipos de trabajo para el óptimo desarrollo de un proyecto audiovisual o multimedia.	*- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula*
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
- 1. Conocer, identificar, clasificar y describir los tipos de guión.	*- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula* *- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula*

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

.

Criterios de Evaluación

Se evaluará por una parte, la asimilación de los conceptos teóricos, a través de pruebas escritas de conocimientos. Se evaluará también la aplicación de los conocimientos adquiridos en el análisis y la ejecución de trabajos prácticos. DESGLOSE: 1. Trabajo 1: Elaboración de un guión a partir de un producto audiovisual finalizado Capítulos 1 y 2 Calif: 5 pts. Fecha aprox: 11 abril 2. Examen escrito Capítulos 1 y 2 Calif: 5 pts. Fecha aprox: 3 mayo 3. Trabajo 2: Elaboración de un mapa de personaje y montaje de secuencias Capítulos 3 y 4 Calif: 5 pts. Fecha aprox.: 23 mayo 4. Trabajo 3: Elaboración de un guión a partir de una aplicación multimedia Capítulo 5 Calif.: 5 pts. Fecha aprox: 14 junio 5. Trabajo 4: Análisis de un guión de una aplicación multimedia Capítulo 5 Calif.: 10 pts. Fecha aprox: 26 junio 6. Trabajo 5: Elaboración de un guión para una aplicación multimedia Capítulo 6 Calif.: 20 pts. Fecha aprox: 12 julio

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Andrew Selby.(2009). Animación: Nuevos proyectos y procesos creativos. España: Parramón. UDA. 68795.
- Guillem Bou Bauzá.(2003). El guión multimdeia. España: Anaya. Profesor.
- Kathryn Best.(2010). Management del diseño. España: Parramón. UDA. 68796.
- Lidwel William.(2010). Principios universales del diseño. España: Blume. UDA. 40564.
- Rojón G., Citlalli.(2001). El guión base para la realización de multimedios. Mexico: UNAM. Profesor.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- MC. Javier H. Carlo Mena. Obtenido de cvnt.blogspot.com/: http://cvnt.blogspot.com/.
- Stamatoudi, Irini A. . Obtenido de ebrary.com: http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?docID=10005722&p00=multimedia%20script.

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **29/03/2013**

APROBADO