



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

ACADEMIA DE MULTIMEDIA						
I	NOMBRE DE LA MATERIA	Elaboración de guiones para proyectos de comunicación multimedia				
	TIPO DE ASIGNATURA	Curso-Taller	CLAVE	IF191		
II	CARRERA	Ingeniería en Comunicación Multimedia (CML) Técnico Superior Universitario en Multimedia (PML)				
	ÁREA DE FORMACIÓN	Especializante Obligatoria				
II I	PRERREQUISITOS	Ninguno				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	80 hrs	TEORÍA	48 hrs	PRÁCTICA	32 hrs
V	VALOR EN CRÉDITOS	8 Créditos				
FECHA DE CREACIÓN		Mayo 2000				
FECHA DE MODIFICACIÓN		Diciembre de 2014				
FECHA DE EVALUACIÓN		Junio de 2017				

VI. COMPETENCIA GENERAL

El alumno comprende la importancia que tiene la etapa de pre producción, a su vez lo que implica la creación de un guión, sus bases, los elementos que lo conforman y a su vez los distintos tipos que existen.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

1. El alumno juzga las nociones básicas en cuanto a definiciones y terminologías necesarias.
2. El alumno distingue los distintos tipos de guión, desde el radiofónico y aquellos aplicados en los medios audiovisuales.
3. El alumno maneja los distintos tipos de publicidad para elaborar guiones publicitarios.
4. El alumno utiliza los distintos géneros para llevar a cabo guiones televisivos y cinematográficos.
5. El alumno conoce los distintos tipos de Storyboard.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

Presentación del Curso:

Este curso se enfoca en brindar los elementos, desde básicos hasta los más complejos, en términos de creación de guiones, mismos que van dirigidos a distintos medios, desde el auditivo (radiofónico) hasta los audiovisuales (televisión y cine). Dividido en 3 Unidades, mismas que clasifican el aprendizaje de la siguiente manera: en la primera Unidad se abordan los conceptos y definiciones básicas, así como el lenguaje que se utiliza en la etapa de pre-producción. La segunda parte del curso se adentra en el desarrollo del formato



radiofónico, distinguiendo el manejo del guión publicitario, como el de género. Por último, la tercera unidad maneja todo lo que concierne al ámbito audiovisual, utilizando y dividiendo todos los tipos de guiones que existen para este medio, desde el guión literario al guión animado.

UNIDAD I. UNIDAD I. INTRODUCCIÓN Y ELEMENTOS FUNDAMENTALES

Competencia: El alumno conoce los elementos previos (pre-producción) a la realización de cualquier proyecto dentro del manejo de mensajes en los medios (radiofónicos y audiovisuales).

Contenido Temático:

- 1.1 Definición de guión
- 1.2 Qué es el argumento
- 1.3 Etapa de pre-producción
- 1.4 Planeación y desarrollo
- 1.5 Tipos de guión y definiciones fundamentales
 - 1.5.1 El guión radiofónico
 - 1.5.2 El guión para proyectos audiovisuales

UNIDAD II. EL GUIÓN RADIOFÓNICO

Competencia: El alumno crea guiones para el medio radiofónico, conociendo los elementos que lo conforman, tales como la terminología, y estructura.

Contenido Temático:

- 2.1 Estructura
 - 2.1.1 Terminología
 - 2.1.2 Reglas técnicas y ortográficas para el desarrollo del guión
- 2.2 Tipos de guiones
 - 2.2.1 El guión comercial o publicitario
 - 2.2.2 El guión informativo
 - 2.2.3 El guión de entretenimiento
- 2.3 Realización de guiones radiofónicos

UNIDAD III. SCRIPT FOR AUDIOVISUAL PROJECTS

Competence: The student develops scripts for broadcast media such as television and film, using different formats, from literary script, passing the shooting script, storyboard to.

Thematic Content:

- 3.1 Structure of the film and television script
 - 3.1.1 Terminology and differences between film and television
 - 3.1.2 Types of frames or drawings camera angles Movimientos de cámara
 - 3.1.2.1 Types of Writing El storyboard
 - 3.1.2.2 5 columns storyboard



3.1.2.3 3 columns storyboard

3.1.2.4 2 columns storyboard

3.1.2.5 Comic Strip

3.1.2.6 Animatic or Videomatic

3.2 Making scripts for film and television

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Las modalidades aprobadas para la impartición de este curso son:

Presencial: 100% presencial; Las actividades de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo en una aula o laboratorio

El método de enseñanza se distingue por el empleo de una técnica explicativa pero que a su vez permita la interactividad por parte del alumnado, por otro lado es sugerente que las explicaciones se acompañen siempre de material visual, así como uso videos, documentales o cualquier otro material que haga más claros los conceptos que se presenten a lo largo del curso.

En cuanto a las técnicas de aprendizaje, se toma en cuenta de que el curso tiene una vertiente teórica pero que en la mayor parte se llevarán a cabo prácticas, mismas que consistirán en la entrega de guiones impresos, cada uno relacionado con un tema en específico y a su vez con el medio al que se solicite hacerlos, por otro lado el alumno deberá de exponer sus trabajos frente al grupo para poderlos evaluar.

Los recursos didácticos necesarios para el curso son, en esencia aquellos que permitan el desarrollo del curso, poder brindar al alumno explicaciones claras y específicas para que puedan cubrir de manera adecuada cada una de las prácticas solicitadas.

El curso se desarrolla a partir de la explicación del profesor, pero requiere de la participación plena por parte del grupo quienes tendrán actividades extra muros, realizando las prácticas solicitadas y pertinentes para el desarrollo de la clase.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Hilliard, R.L. (2009). *Guionismo para radio, televisión y nuevos medios*. Parafino

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Vidrio, Martha. (2009). *Formatos de guión para cine y televisión*. Universidad de Guadalajara, Colección Quimera.



X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

El curso de elaboración de guiones para proyectos de comunicación multimedia permitirá al alumno poder expandir su creatividad llevándola a la sistematización de ideas a partir de la elaboración de guiones para distintos medios, además de poder plasmar, no sólo en palabras sino con imágenes, ya sean fijas o animadas, sus proyectos que posteriormente se podrán realizar.

Aptitudes: Creatividad, aplicar el uso de la imaginación para compilarla en la estructuración de ideas que posteriormente se puedan llevar a cabo en su realización, así como en su interpretación.

Actitudes: El alumno podrá adquirir un desarrollo más amplio en términos del uso de su ingenio para poder crear mensajes de distintas formas y aplicarlos a distintos medios.

Valores: Como todas las materias los valores que puedan adquirir será el resultado del desempeño que se tenga durante el curso y a su vez la creación de una consciencia en cuanto a la calidad que como profesional debe de tener.

Conocimientos: Los conocimientos van relacionados con dos aspectos, por un lado la guía que el profesor brinde y por otro lado el desempeño adecuado por parte del alumno. En cuanto al curso el alumno contará con la posibilidad de aprender a elaborar proyectos que puedan posteriormente llevarse a cabo en la etapa de producción.

Capacidades: El alumno contará con la capacidad de poder llevar a cabo proyectos por su cuenta o bien trabajar bajo la supervisión de otras personas ya sean en casas productoras, estudios, medios digitales, entre otros.

Valores Éticos y Sociales: El alumno debe de estar dispuesto a tomar la responsabilidad que implica la preparación universitaria, esto es trabajar con honestidad, cumplir con sus labores asignadas en tiempo y forma, así como crear una actitud activa en clase que le permita cuestionar, criticar y valorar los conocimientos que adquiera a lo largo del semestre.

Competencias Transversales: El curso desarrolla de manera implícita las competencias instrumentales de organización, administración, planificación y gestión, así como el trabajo en equipo interdisciplinario y búsqueda de logros como su competencia interpersonal favoreciendo la iniciativa y la creatividad a modo de competencia sistémica.



XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

El campo laboral para el estudiante de esta materia se puede encontrar en todos aquellos lugares en los que la base para desarrollar cualquier proyecto o producto sea a través de un guión, dichos lugares pueden ser: estudios televisivos, cinematográficos, casas productoras, grupos radiofónicos e incluso en medios digitales como la Internet.

El perfil que presenta el alumno al cursar la materia se da , sobre todo, en el aspecto creativo, donde al conjuntar las ideas para plasmarlas de forma posterior en un guión, mismo que llegará a una futura realización en cualquiera de las áreas donde se desempeña esta actividad.

XII. EVALUACIÓN

La evaluación del curso se realizara con fundamento en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara. Para que un estudiante tenga derecho a una calificación aprobatoria en periodo ordinaria necesita cubrir el 80% de las asistencias del curso, y para el periodo extraordinario deberá cubrir el 60% de las asistencias

1) ASPECTOS A EVALUAR (Criterios de evaluación)

- a) **Participación;** en este ámbito se toma en cuenta el desempeño del alumno tanto en su participación en clase, como al momento de realizar sus asignaturas fuera del aula.
- b) **Trabajos de aprendizaje:** aquí se tomará en cuenta la entrega puntual de cada una de las prácticas solicitadas , que constarán en la entrega de guiones impresos, así como guiones animados conforme se vaya avanzando en el curso.
- c) **Productos de aprendizaje;** en este punto se tomará en cuenta la calificación que se brindará por cada práctica entregada, que además de que debe de ser en tiempo y forma, debe también de hacerse cumpliendo todos los elementos solicitados.
- d) **Presentación de productos:** al finalizar el curso, los productos obtenidos se presentaran en un espacio los trabajos finales.

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

- a) La comunicación didáctica: Interacción profesor-alumno, oobservación y escucha, preguntas individual, a toda la clase en general, para contestar en grupos, y para iniciar un diálogo
- b) Actividades y ejercicios; Actividad normal del aula, Revisión continua de trabajos y Seguimiento del trabajo en grupos, Comprobar el grado en el que se van consiguiendo los objetivos, aautoevaluación y chequeo periódico de logros y dificultades
- c) Trabajos de los alumnos; creación de producciones multimedia para internet como Mensajes visuales y proyectos gráficos.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del curso será activa y continua a partir del comienzo del mismo, con la obtención de ejercicios tanto de análisis como prácticos por parte del grupo, mismos que darán como resultado los reactivos a calificar con base en prácticas en el área multimedia.

4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

- | | |
|-----------------------------------------|-----|
| a) Participación | 20% |
| b) Trabajos de aprendizaje | 30% |
| c) Productos de aprendizaje | 40% |
| d) Presentación de productos multimedia | 10% |

XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas se entregarán de manera física, esto es que los guiones deben de ser impresos bajo el formato y medio que se esté trabajando por cada unidad, posteriormente se solicitarán guiones animados en formato de video para ser revisados en el aula.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

LÓPEZ VELASCO, ALEJANDRO AMILCAR (2206099)

E-Mail: teletourvallarta@hotmail.com

Profesor con grado de Licenciatura en Comunicación, egresado de la Universidad Cuauhtémoc plantel Guadalajara (1998), cuenta con 3 Diplomados en Apreciación Cinematográfica cursados en la Universidad de Guadalajara, así como desarrollo de su ámbito laboral en las áreas de producción televisiva, cinematográfica y fotográfica ; contando con un estudio de video y fotografía en la ciudad de Puerto Vallarta. Realizador de guiones, así como supervisor de producción y continuidad en proyectos cinematográficos y publicitarios.

M.T.A. HUGO ISAAC GALVÁN ÁLVAREZ (8906637)

E-mail: hugoisaac@hotmail.com

Ubicación: Edificio de Investigación y posgrado 2do Piso.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

CREACIÓN DEL CURSO: Lic. Alejandro Amílcar López Velasco

MODIFICACIÓN DEL CURSO:

EVALUACIÓN DEL CURSO: Mtro. Oscar Solís Rodríguez

Ing. Eduardo Robles Marcocchio

Vo. Bo.

Mtro. Oscar Solís Rodríguez
Presidente de la Academia de Multimedia

Dr. Aurelio Enrique López Barrón
Jefe del Depto. de Ciencias y Tecnologías de la
Información y Comunicación

Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama
Director de la División de Ingenierías

Aprobado 2018