UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

GUIONISMO Y LENGUAJE AUDIOVISUAL

NIVEL

QUINTO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
GUIONISMO Y LENGUAJE AUDIOVISUAL
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UB-05-03</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>FOTOGRAFIA II</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UP-04-05</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
3
Nivel
QUINTO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>ANIMACION</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-05-04</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
3</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
48</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
96</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	3
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	48
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	96
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	144

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito Con la asignatura de guionismo se pretende ofrecer las herramientas necesarias para desarrollar en el estudiante la creación de historias, narrativas, documentales y todo lo relacionado al desarrollo audiovisual narrativo, creando guiones creativos, para ser aplicados en radio, prensa, tv, medios virtuales y multimedia; a partir de la la redacción creativa de historia o anuncios que puedan percibir los sentidos y crear una atmosfera que envuelve el contenido creado.

Descripción de la asignatura En la materia de guionismo y lenguaje audiovisual el estudiante aprende, según su perfil de egreso, a crear historia publicitarias de productos o crear narrativas audiovisuales, las cuales puede ser adaptadas a cualquier producto visual, auditivo o audiovisual. La materia de guionismo y lenguaje audiovisual se divide en 4 elementos de competenecia, los mismos que capacitan técnicamente a los estudiantes en los diferentes tipos de guiones y su lenguaje audiovisual: Unidad I: Introducción al Guionismo, Unidad II: Estilo y tipos de guiones, Unidad III: Lenguaje audiovisual y Unidad IV: Montaje y puesta en escena. La metología que se utiliza en este módulo se base en el método ABP (Aprendizaje Basado en Problemas), Aula Invertida y Design Thinking. Todas estas herramientas distribuidas en actividades sincrónicas y asincrónicas, por medio de ejercicios prácticos y el análisis de trabajos finales. El desarrollo de las clases serán a partir del estudio de casos, el aprendizaje colaborativo. El estudiante desarrollará conocimiento en la creación de guiones para productos audiovisuales publicitarios y otros elementos relacionados al guion que serán utilizados en la creación de piezas promocionales. El procedimiento a utilizar se basará en la revisión de películas y todo tipo de producción audiovisual, para que presenten su criterio a través la solución de problemas ABP, además se realizan talleres y prácticas para la correcta aplicación de la enseñanza.

Objetivo general de la asignatura Comprender los principios teóricos y técnicos del lenguaje audiovisual, aplicados al desarrollo de guiones literarios, técnicos y storyboards.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Reconocer la evolución del guion y su influencia en el desarrollo de la narrativa audiovisual

2.-Comprender los diversos formatos de guiones y aplicarlos en productos audiovisuales y multimedia, incluyendo contenidos propios.

3.-Clasificar los tipos de elementos que intervienen en los mensajes visuales y como estos influyen en la percepción del consumidor.

4.-Crear guiones para producciones audiovisuales y multimedia con el fin de promocionar un producto o marca.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Reconocer la evolución del guion y su influencia en el desarrollo de la narrativa audiovisual			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- Introducción al Guionismo	6	8	4	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Pruebas escritas de la unidad Trabajos escritos
SUBTOTAL HORAS	6	8	4	**TOTAL HORAS:** 18

Resultados de aprendizaje: El estudiante reconoce la evolución del guion y su influencia en la narrativa audiovisual
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Clases en línea en tiempo sincrónico, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales
Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Comprender los diversos formatos de guiones y aplicarlos en productos audiovisuales y multimedia, incluyendo contenidos propios.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- Estilos y tipos de guiones	12	20	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Pruebas escritas de la unidad Trabajos escritos
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: El estudiante comprende los diversos formatos de guiones y su aplicación en productos audiovisuales y multimedia, incluyendo contenidos propios.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Clases en línea en tiempo sincrónico, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Aula virtual, presentaciones interactivas, videos tutoriales
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Clasificar los tipos de elementos que intervienen en los mensajes visuales y como estos influyen en la percepción del consumidor.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- Lenguaje audiovisual	15	26	4	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Pruebas escritas de la unidad
SUBTOTAL HORAS	15	26	4	**TOTAL HORAS:** 45

Resultados de aprendizaje: El estudiante clasifica los tipos de elementos que intervienen en los mensajes visuales y como influyen en la percepción del consumidor.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Clases en línea en tiempo sincrónico, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales
Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Crear guiones para producciones audiovisuales y multimedia con el fin de promocionar un producto o marca.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- Montaje y puesta en escena	15	26	4	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Pruebas escritas de la unidad Trabajos
SUBTOTAL HORAS	15	26	4	**TOTAL HORAS:** 45

Resultados de aprendizaje: El estudiante crea guiones para producciones audiovisuales y multimedia con el fin de promocionar un producto o marca.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales
Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

La asignatura se llevara a cabo en los siguientes ambientes: - Real: Se realizara la pra?ctica en su hogar de la escritura de guiones o historias, a trave?s de la participacio?n en talleres por parte del estudiante y el analisis de realidades de su entorno. - Virtual: El estudiante debera revisar la plataforma virtual para entender los para?metros que se solicitan para la realizacio?n del deber pra?ctico y a su vez subir todas las tareas en tiempo real, ademÃ¡s de interactuar a travÃ©s de videoconferencias.

Aprobado

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Reconocer la evolución del guion y su influencia en el desarrollo de la narrativa audiovisual	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Presentación interactiva
2.- Comprender los diversos formatos de guiones y aplicarlos en productos audiovisuales y multimedia, incluyendo contenidos propios.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Ejercicio práctico, basado en los contenidos de la unidad.
3.- Clasificar los tipos de elementos que intervienen en los mensajes visuales y como estos influyen en la percepción del consumidor.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Portafolio (guiones)
4.- Crear guiones para producciones audiovisuales y multimedia con el fin de promocionar un producto o marca.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Portafolio completo (guiones)

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Forero, María Teresa	2017	Los secretos de un buen guion	1	Eudeba	Argentina Buenos Aires	1	261	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo sobre guionismo.							
URL:	https://0x102pwo7-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/47211							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Aranda, Daniel	2016	Cómo construir un buen guion audiovisual	1	UOC	Espana Barcelona	1	256	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo. Buen libro que desglosa y explica la metodología para escribir guiones.							
URL:	https://0x102pwo7-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/58615/							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Villamizar Ceballos, Adriana	2020	El guion cinematográfico como pieza audiovisual autónoma	1	Unimagdalena	Colombia Santa Marta	1	143	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo. Excelente libro con ejercicios de lectura de guion para cortometrajes estudiantiles.							
URL:	https://0x102pwo7-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/129556							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Perona, Alberto	2011	El aprendizaje del guión audiovisual: fundamentos, Metodología y Técnicas	1	Bruja	Argentina Córdoba	1	231	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico donde se explican los tipos de guiones que existen.							
URL:	https://0x102pwo7-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/47211							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Bestard Luciano, Maria	2011	Realización audiovisual	1	UOC	España Barcelona	1	223	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico. Libro en donde encontramos todo sobre el lenguaje audiovisual.							
URL:	https://0x102pwo7-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/33465							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Pérez Monter, Héctor javier	2007	El guión audiovisual: su estructura en género de ficción y no ficción y una perspectiva sociocultural	1a edición	Trillas	México	2	166 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BJCS01105							
Comentario:	Libro clasico sobre guion.							
URL:								