



Guía Docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Guión	Código	616G01018	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Humanidades			
Coordinación	Nozal Cantarero, Teresa	Correo electrónico	teresa.nozal@udc.es	
Profesorado	Nozal Cantarero, Teresa	Correo electrónico	teresa.nozal@udc.es	
Web				
Descrición xeral	A elaboración do guión é o paso previo imprescindible en calquera procedemento de produción audiovisual. Nesta asignatura, o alumnado introducirase nas técnicas, estratexias e formatos necesarios para desenvolver a súa faceta de guionista.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecelos principais códigos da mensaxe audiovisual.
B1	Que os estudantes demostraran posuir e comprender coñecementos nun área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoitan atoparse nun nivle que, se ben se apoia en libros de textos avanzados, inclúe tamén algún aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu eido de estudo.
B2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúan as competencias que adoitan amosarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
B3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar os datos relevantes (normalmente dentro do seu área de estudo)
B4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
B7	Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro
B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implanter solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
C1	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título



Coñecer dinámicas de escrita creativa.	A1 A2 A7 A8 A12	B1 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B9	C1 C2 C3 C4
Coñecer as ferramentas de traballo necesarias para o desenvolvemento de guións.	A1 A2 A12	B2 B4	C1
Manexo das técnicas e estruturas narrativas necesarias para realizar un produto atractivo para o espectador.	A1 A2 A7 A12	B2 B4 B9	C1
Desenvolver a capacidade de visualización que require a escrita audiovisual	A2 A12	B2	C1

Contidos	
Temas	Subtemas
Introducción. O oficio de contar historias	O traballo de guionista Escribir para un guion audiovisual
O guion	Fases na elaboración dun guion. Dende a idea á elaboración do guion literario e técnico  A estrutura. Estratexias de interese
O guion seriado	Escritura episódica e serial
O guiión interactivo	O guiión de videoxogos e outros formatos interactivos
Outros tipos de guion	Guion de documentais Guion de programas, etc.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Obradoiro	A1 A2 A7 A8 A12 B2 B4 B6 B8 C1 C2 C3	28	44	72
Proba obxectiva	B1 B3	4	60	64
Sesión maxistral	B7 B9 C1 C3 C4	12	0	12
Atención personalizada		2	0	2

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Obradoiro	Modalidade formativa orientada á aplicación de aprendizaxes na que se poden combinar diversas metodoloxías/probas (exposicións, simulacións, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través da que o alumnado desenvolve tarefas eminentemente prácticas sobre un tema específico, co apoio e supervisión do profesorado.



Proba obxectiva	A Proba obxectiva pode combinar distintos tipos de preguntas: preguntas de resposta múltiple, de ordenación, de resposta breve, de discriminación, de completar e/ou de asociación. Tamén se pode construír con un só tipo dalgunha destas preguntas.
Sesión maxistral	Exposición oral complementada co uso de medios audiovisuais e a introdución de algunhas preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Obradoiro	O profesor resolverá dúbidas do traballo.

### Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba obxectiva	B1 B3	A Proba obxectiva pode combinar distintos tipos de preguntas: preguntas de resposta múltiple, de ordenación, de resposta breve, de discriminación, de completar e/ou de asociación. Tamén se pode construír con un só tipo dalgunha destas preguntas.	100

### Observacións avaliación

Se recomenda que el alumno consulte periódicamente la plataforma moodle donde se colgarán avisos, ejercicios y parte del material de estudio.
---

### Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sánchez Escalonilla, Antonio (2014). Estrategias de guión cinematográfico. Barcelona. Ariel</li> <li>- Daniel González (2011). Diseño de videojuegos. Da forma a tus sueños. Ra-Ma. Madrid</li> <li>- Syd Field (2002). Cómo mejorar un guión. Madrid. Plot ediciones</li> <li>- Rabiger, Michael (2001). Dirección de documentales. Dirección de documentales</li> <li>- Bateman, Chris (ed.) (2007). Game writing. Narrative skills for videogames. Thompson</li> <li>- CHION, Michel (2009). Cómo se escribe un guión. Madrid. Cátedra</li> <li>- Comparato, Doc (2002). De la creación al guión. Madrid. IORTVE</li> <li>- Mckee, Robert (2004). El guión. Barcelona. Alba Editorial</li> <li>- Bou Bouzá, Guillem (1997). El guión multimedia. Madrid. Anaya</li> <li>- Fernández Diez, Federico (2005). El libro del guión. Madrid. Díaz de Santos</li> <li>- Syd Field (2002). El libro del guión. fundamentos de la escritura de guiones.. Madrid. Plot ediciones</li> <li>- Syd Field (2002). El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso. Madrid. Plot ediciones</li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diamante, Julio (2010). De la idea al film. Madrid. Catedra</li> <li>- Huet, Anne (). El guión. Barcelona. Paidos</li> <li>- Vanoye, Francis (1996). Guiones modelo y modelos de guión. Barcelona. Paidos</li> <li>- Vale, Eugene (2002). Técnicas del guión para cine y televisión . Barcelona. Gedisa</li> <li>- Marx, Christy (2007). Writing for Animation, Comics and Games. Focal Press</li> </ul>

### Recomendacións

**Materias que se recomienda ter cursado previamente**

**Materias que se recomienda cursar simultaneamente**

**Materias que continúan o temario**



## Observacións

Se recomienda que el alumno consulte periódicamente la plataforma moodle donde se colgarán avisos, ejercicios y parte del material de estudio.

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías