UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente					
Datos Identificativos					2015/16
Asignatura (*)	Guión			Código	616G01018
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Segundo		Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallego				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Humanidades				
Coordinador/a	Nozal Cantarero, Teresa		Correo electrónico	teresa.nozal@udc.es	
Profesorado	Nozal Cantarero, Teresa		Correo electrónico	teresa.nozal@udc.es	
Web					
Descripción general	La elaboración del guion es un paso previo necesario en cualquier procedimiento de producción audiovisual. En esta asignatura el alumnado se introducirá en las técnicas, estrategias y formatos necesarios para desarrollar la faceta de guionista.				

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A12	Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
B1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B6	Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autonoma.
B7	Dominar la expresion y la comprension de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
B8	Utilizar las herramientas basicas de las tecnologias de la informacion y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
B9	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadania abierta, culta, critica, comprometida, democratica y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien comun.
C1	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
C2	Valorar criticamente el conocimiento, la tecnologia y la informacion disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C3	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C4	Valorar la importancia que tiene la investigacion, la innovacion y el desarrollo tecnologico en el avance socioeconomico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título

Conocer dinámicas de escritura creativa.	A1 A2 A7 A8 A12	B1 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B9	C1 C2 C3 C4
Conocer las herramientas de trabajo necesarias para el desarrollo de guiones.	A1 A2 A12	B2 B4	C1
Manejo de las técnicas y estructuras narrativas necesarias para realizar un producto atractivo para el espectador.	A1 A2 A7 A12	B2 B4 B9	C1
Desenvolver a capacidade de visualización que require a escrita audiovisual	A2 A12	B2	C1

Contenidos	
Tema	**Subtema**
Introducción. El oficio de contar historias	El trabajo del guionista Escribir para un guion audiovisual
El guion	Fases en la elaboración de un guion. Desde la idea a la elaboración del guion literario y técnico La estructura. Estrategias de interés
El guion seriado	Escritura episódica y serial
El guion interactivo	El guion de videojuegos y otros formatos interactivos
Otros tipos de guion	Guion de documentales Guion de programas
El guion adaptado	La adaptación como una nueva creación. Ejemplos de adaptaciones da novela al cine, series y videoxuegos.

Planificación				
Metodologías / pruebas	**Competencias / Resultados**	**Horas lectivas (presenciales y virtuales)**	**Horas trabajo autónomo**	**Horas totales**
Taller	A1 A2 A7 A8 A12 B2 B4 B6 B8 C1 C2 C3	28	44	72
Prueba objetiva	B1 B3	4	60	64
Sesión magistral	B7 B9 C1 C3 C4	12	0	12
Atención personalizada		2	0	2
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	**Descripción**

Taller	Modalidad formativa orientada a la aplicación de aprendizajes en la que se pueden combinar diversas metodologías/pruebas (exposiciones, simulaciones, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través de la que el alumnado desarrolla tareas eminentemente prácticas sobre un tema específico, con el apoyo y supervisión del profesorado.
Prueba objetiva	La prueba objetiva puede combinar distintos tipos de preguntas: preguntas de respuesta múltiple, de ordenación, de respuesta breve, de discriminación, de completar y/o de asociación. También se pode construir con un solo tipo de alguna de estas preguntas.
Sesión magistral	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Taller	El profesor resolverá dudas del trabajo.

Evaluación			
Metodologías	**Competencias / Resultados**	**Descripción**	**Calificación**
Prueba objetiva	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

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

Fuentes de información	
Básica	- Sánchez Escalonilla, Antonio (2014). Estrategias de guión cinematográfico. Barcelona. Ariel - Daniel González (2011). Diseño de videojuegos. Da forma a tus sueños. Ra-Ma. Madrid - Syd Field (2002). Cómo mejorar un guión. Madrid. Plot ediciones - Rabiger, Michael (2001). Dirección de documentales. Dirección de documentales - Bateman, Chris (ed.) (2007). Game writing. Narrative skills for videogames. Thompson - CHION, Michel (2009). Cómo se escribe un guión. Madrid. Cátedra - Comparato, Doc (2002). De la creación al guión. Madrid. IORTVE - Mckee, Robert (2004). El guión. Barcelona. Alba Editorial - Bou Bouzá, Guillem (1997). El guión multimedia. Madrid. Anaya - Fernández Diez, Federico (2005). El libro del guión. Madrid. Díaz de Santos - Syd Field (2002). El libro del guión. fundamentos de la escritura de guiones.. Madrid. Plot ediciones - Syd Field (2002). El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso. Madrid. Plot ediciones
Complementária	- Diamante, Julio (2010). De la idea al film. Madrid. Catedra - Huet, Anne (). El guión. Barcelona. Paidos - Vanoye, Francis (1996). Guiones modelo y modelos de guión. Barcelona. Paidos - Vale, Eugene (2002). Técnicas del guión para cine y televisión . Barcelona. Gedisa - Marx, Christy (2007). Writing for Animation, Comics and Games. Focal Press

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios
Se recomienda que el alumno consulte periódicamente la plataforma moodle donde se colgarán avisos, ejercicios y parte del material de estudio.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías