



Teaching Guide				
Identifying Data				2015/16
Subject (*)	Guión	Code	616G01018	
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	2nd four-month period	Second	Obligatoria	6
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Humanidades			
Coordinador	Nozal Cantarero, Teresa	E-mail	teresa.nozal@udc.es	
Lecturers	Nozal Cantarero, Teresa	E-mail	teresa.nozal@udc.es	
Web				
General description	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.			

Study programme competences / results	
Code	Study programme competences / results
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A7	Coñecer as técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecer a tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecer os principais códigos da mensaxe audiovisual.
B1	Que os estudantes demostraran posuír e comprender coñecementos nun área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoitan atoparse nun nivel que, se ben se apoia en libros de textos avanzados, inclúe tamén algún aspecto que implica 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 imprimir solucións 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.

Learning outcomes	
Learning outcomes	Study programme competences / results



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

Contents	
Topic	Sub-topic
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.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Workshop	A1 A2 A7 A8 A12 B2 B4 B6 B8 C1 C2 C3	28	44	72
Objective test	B1 B3	4	60	64
Guest lecture / keynote speech	B7 B9 C1 C3 C4	12	0	12
Personalized attention		2	0	2

(\*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Workshop	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.



Objective test	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.
Guest lecture / keynote speech	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

### Personalized attention

Methodologies	Description
Workshop	O profesor resolverá dúbidas do traballo.

### Assessment

Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Objective test	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

### Assessment comments

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

### Sources of information

<b>Basic</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>Complementary</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>

### Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus



## Other comments

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

(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.