



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Guión		Código	616G01018
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán/Galego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Nozal Cantarero, Teresa	Correo electrónico	teresa.nozal@udc.es	
Profesorado	Nozal Cantarero, Teresa	Correo electrónico	teresa.nozal@udc.es	
Web				
Descripción xeral	A elaboración do guión é o paso previo imprescindible en calquera procedemento de producción 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 producción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecelos principais códigos da mensaxe audiovisual.
B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma

Resultados da aprendizaxe		
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título
Coñecer dinámicas de escrita creativa.		A2 A7
Coñecer as ferramentas de traballo necesarias para o desenvolvemento de guións.		A7 A8
Coñecemento e manexo dos códigos, técnicas e estruturas narrativas necesarias para realizar un produto atractivo para o espectador.		A1 A2 A7
Desenvolver a capacidade de visualización que require a escrita audiovisual		A1 A12

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	Escrutura episódica e serial
O guion multimedia/interactivo	O guion de formatos interactivos



Guion documental	Guion de documentais
O guion de programas	Planificación Desenvolvemento
O guion técnico	Paso do guion literario ao guion técnico. Formatos de guion técnico.

Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Obradoiro	A1 A2 A7 A8 A12 B6	16	52	68
Proba mixta	A7 A12 B6	8	48	56
Sesión maxistral	A7 A8 A12	24	0	24
Atención personalizada		2	0	2

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

Metodoloxías

Metodoloxías	Descripción
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 mixta	A Proba obxectiva pode combinar distintos tipos de preguntas: preguntas de resposta múltiple, de ordenación, de respuesta 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 algunas preguntas dirixidas aos estudiantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe

Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Obradoiro	O profesor resolverá dúbihdas do traballo.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descripción	Cualificación
Proba mixta	A7 A12 B6	Proba que pode integrar distintos tipos de exercicios: probas de ensaio, preguntas cortas, probas obxectivas, etc.	100

Observacións avaliación

Recoméndase que o estudiante consulte periodicamente a plataforma moodle onde se publicarán avisos, exercicios e parte do material de estudio. Os exercicios entregaránse exclusivamente a través desta plataforma.

Os estudiantes que o desexen poden seguir un sistema de avaliación continua, para o que terán que facer unha proba teórica avanzada, realizar unha serie de exercicios a través da plataforma Moodle e asistir a un mínimo de actividades. Todo isto informarase no primeiro día de clase, a información publicarase en Moodle e a execución seguirase a través da mesma plataforma.

Toda exposición oral ou escrita terá que respectar os usos e normas desta demarcación xeográfica da Real Academia Galega ou da Real Academia Española para que poida ser correctamente entendida e, por conseguinte, avaliada.

Fontes de información



Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- Sánchez Escalonilla, Antonio (2014). Estrategias de guión cinematográfico. Barcelona. Ariel- Daniel González (2011). Diseño de videojuegos. Da forma a tus sueños. Madrid. Ra-Ma- Rabiger, Michael (2001). Dirección de documentales. Dirección de documentales- Bateman, Chris (ed.) (2007). Game writing. Narrative skills for videogames. Thompson- De la Cruz, Ángel (2016). La escalera de papel: los primeros pasos hacia el Goya. Ézaro ediciones- Ríos San Martín, Manuel (coordinador) (2012). El guón para series de televisión . Madrid : Instituto RTVE- Syd Field (2002). Cómo mejorar un guón. Madrid. Plot ediciones- CHION, Michel (2009). Cómo se escribe un guón. Madrid. Cátedra- Comparato, Doc (2002). De la creación al guón. Madrid. IORTVE- McKee, Robert (2004). El guón. Barcelona. Alba Editorial- Bou Bouzá, Guillem (1997). El guón multimedia. Madrid. Anaya- Fernández Diez, Federico (2005). El libro del guón. Madrid. Díaz de Santos- Syd Field (2002). El libro del guón. fundamentos de la escritura de guiones.. Madrid. Plot ediciones- Syd Field (2002). El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guón paso a paso. Madrid. Plot ediciones- Aguyé, Ramón (2017). Cómo se escribe un guón: doce guiones de cortometraje. Sevilla. Punto Rojo
Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none">- Diamante, Julio (2010). De la idea al film. Madrid. Catedra- Huet, Anne (). El guón. Barcelona. Paidos- Vanoye, Francis (1996). Guiones modelo y modelos de guón. Barcelona. Paidos- Vale, Eugene (2002). Técnicas del guón para cine y televisión . Barcelona. Gedisa- Marx, Christy (2007). Writing for Animation, Comics and Games. Focal Press

Recomendacions

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Deseño aplicado/616G01015

Formatos de televisión e novos medios/616G01019

Materias que continúan o temario

Observacions

Recoméndase que o alumno consulte periodicamente a plataforma moodle onde se colgarán avisos, exercicios e parte do material de estudo. Os exercicios entregaránse exclusivamente a través desta plataforma. O alumno que o deseñe poderá seguir un sistema de avaliación continua para o que terá que facer unha proba teórica liberatoria adiantada, entregar unha serie de exercicios a través da plataforma Moodle e asistir a un mínimo de actividades. De todo iso informarase o primeiro día de clase, colgarase a información en Moodle e seguirase a execución a través da mesma plataforma.

Todo escrito ou exposición oral terá que aterse aos usos e normas nesta demarcación xeográfica da Real Academia Galega ou da Real Academia Española para que poida ser correctamente entendido e en consecuencia avaliado.

(*)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