



Guía docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Guion	Código	616G02004	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Segundo	Formación básica	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	manuel.viqueirac@udc.es	
Profesorado	Fernández Holgado, José Ángel	Correo electrónico	j.holgado@udc.es	
	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro		manuel.viqueirac@udc.es	
Web				
Descripción general	La elaboración del guion es un paso previo necesario en cualquier procedimiento de producción audiovisual. En esta asignatura, el estudiante se introducirá en las técnicas, estrategias y formatos necesarios para iniciar su faceta de guionista.			
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos  2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen  *Metodologías docentes que se modifican  3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado  4. Modificacines en la evaluación  *Observaciones de evaluación:  5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A34	CE34 - Conocer y aplicar las técnicas, estructuras narrativas y herramientas de trabajo necesarias para la creación de guiones audiovisuales.
B1	CB1 - 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	CB2 - 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	CB3 - 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	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado



B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
Conocer las técnicas de escritura para la narración	A10	B1 B3 B4 B10	C1 C4 C8
Conocer las herramientas de trabajo para la escritura de guiones	A34	B7	C3 C9
Conocer la estructura narrativa, los medios con los que se construye y su orientación a un público		B2 B6 B13	
Manejar con eficiencia las técnicas de construcción de narraciones orientadas a un público		B5 B11 B12	C6 C7

Contenidos	
Tema	Subtema
Escritura técnica	Serán desarrollados polo profesor da materia cando se incorpore ao cadro docente.
Estructura narrativa	Serán desarrollados polo profesor da materia cando se incorpore ao cadro docente.
Personajes	Serán desarrollados polo profesor da materia cando se incorpore ao cadro docente.
Diálogos	Serán desarrollados polo profesor da materia cando se incorpore ao cadro docente.
Formatos de guion	Serán desarrollados polo profesor da materia cando se incorpore ao cadro docente.



Guion interactivo. Narrativa no lineal Serán desenvolvidos polo profesor da materia cando se incorpore ao cadro docente.

Planificación				
Metodoloxías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / traballo autónomo	Horas totales
Aprendizaxe colaborativo	B2 B4 B5 B10 B12 C1 C3 C7 C9	2	8	10
Taller	A34 B6 B7 B11 B13	33	33	66
Prueba mixta	A10 B1 B3 C4 C6 C8	2	2	4
Sesión magistral	A10 B1 B3 C4 C6 C8	31	31	62
Atención personalizada		8	0	8

(\*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Aprendizaxe colaborativo	Conxunto de procedementos de ensino-aprendizaxe guiados de forma presencial ou online síncrona e/ou apoiados con tecnoloxías da información e as comunicacións, que se basean na organización da clase en pequenos grupos nos que o alumnado traballa conxuntamente na resolución de tarefas asignadas polo profesorado para optimizar a súa propia aprendizaxe e a dos outros membros do grupo.
Taller	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. Pode ser presencial ou online segundo as circunstancias sanitarias o permitan.
Prueba mixta	Proba que integra preguntas tipo de probas de ensaio, preguntas cortas e preguntas tipo de probas obxectivas. En canto a preguntas de ensaio, recolle preguntas abertas de desenvolvemento. Ademais, en canto a preguntas obxectivas, pode combinar preguntas de resposta múltiple, de ordenación, de resposta breve, de discriminación, de completar e/ou de asociación. Pode ser presencial ou online síncrona segundo as circunstancias sanitarias o permitan.
Sesión magistral	Exposición oral complementada co uso de medios audiovisuais, vídeos, podcast ou textos e a introdución de algunhas preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe. A clase magistral é tamén coñecida como ?conferencia?, ?método expositivo? ou ?lección magistral?. Será online ou presencial segundo as circunstancias sanitarias o aconsellen.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Taller	Se resolverán las dudas del desarrollo del trabajo o de cuestiones teóricas que necesiten aclaración para su aplicación práctica. Puede ser presencial u online, síncrono o asíncrono, según lo permitan las circunstancias sanitarias y personales del estudiante y el profesor.

Evaluación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Calificación
Prueba mixta	A10 B1 B3 C4 C6 C8	Avaliarase a proba.	40
Taller	A34 B6 B7 B11 B13	Avaliaranse os traballos.	60

Observacións avaliación



Como el profesor de la materia no se ha incorporado aún al cuadro docente, el desarrollo de la evaluación será concretada por él a través de Moodle y otras plataformas de las que dispone la UDC.

Podrá ser presencial u online según las circunstancias sanitarias y personales del estudiante y profesor lo permitan.

Todo escrito o exposición oral

tendrá que atenerse a los usos y normas en esta demarcación geográfica de la

Real Academia Galega o de la Real Academia Española para que pueda ser

correctamente entendido y en consecuencia evaluado.

## Fuentes de información

<b>Básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Daniel González (2011). Diseño de videojuegos. Da forma a tus sueños. . Madrid. Ra-Ma</li><li>- Bateman, Chris (ed.) (2007). Game writing. Narrative skills for videogames. Thompson</li><li>- Sánchez Escalonilla, Antonio (2014). Estrategias de guión cinematográfico. Barcelona.Ariel</li><li>- Devesa, Neus (). Guionización de series de animación. UOC Open Access</li><li>- Ramon, Caterina y Marta Serra (). El guion multimedia. UOC Open Access</li></ul> Outras fontes documentais que o profesor facilitará a través da plataforma Moodle, Stream ou Teams.
<b>Complementaria</b>	

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

### Asignaturas que continúan el temario

## Otros comentarios

Se recomienda encarecidamente que el estudiante esté pendiente durante el curso de la plataforma Moodle donde el profesor desarrollará las adaptaciones necesarias de esta guía docente.

(\*) 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