



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2020/21
Subject (*)	Scriptwriting		Code	616G02004
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	1st four-month period	Second	Basic training	6
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Hybrid			
Prerequisites				
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	E-mail	manuel.viqueirac@udc.es	
Lecturers	Fernández Holgado, José Ángel Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	E-mail	j.holgado@udc.es manuel.viqueirac@udc.es	
Web				
General description	O profesor desta materia non está aínda incorporado ao cadro docente da universidade. Cando o faga perfilará a guía segundo a concreción que execute. A elaboración do guión é o paso previo necesario en calquera procedemento de produción audiovisual. Nesta asignatura, o alumnado introducirase nas técnicas, estratexias e formatos necesarios para iniciar a súa faceta de guionista.			
Contingency plan	1. Modifications to the contents 2. Methodologies *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified 3. Mechanisms for personalized attention to students 4. Modifications in the evaluation *Evaluation observations: 5. Modifications to the bibliography or webgraphy			

Study programme competences

Code	Study programme competences
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 os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo
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 - Adequate oral and written expression in the official languages.
C3	CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.
C4	CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
C6	CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
C7	CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.
C8	CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.
C9	CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them.

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences		
Coñecer as técnicas de escrita para a narración	A10	B1 B3 B4 B10	C1 C4 C8
Coñecer as ferramentas de traballo para a escrita de guións	A34	B7	C3 C9
Coñecer a estrutura narrativa, os medios cos que se constrúe e a súa orientación a un público		B2 B6 B13	
Manexar con eficiencia as técnicas de construción de narracións orientadas a un público		B5 B11 B12	C6 C7

Contents	
Topic	Sub-topic
Escrita técnica	Serán desenvolvidos polo profesor da materia cando se incorpore ao cadro docente.
Estrutura narrativa	Serán desenvolvidos polo profesor da materia cando se incorpore ao cadro docente.
Persoaxes	Serán desenvolvidos polo profesor da materia cando se incorpore ao cadro docente.
Diálogos	Serán desenvolvidos polo profesor da materia cando se incorpore ao cadro docente.
Formatos do guión	Serán desenvolvidos polo profesor da materia cando se incorpore ao cadro docente.
Guión interactivo. Narrativa non lineal	Serán desenvolvidos polo profesor da materia cando se incorpore ao cadro docente.



Planning

Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Collaborative learning	B2 B4 B5 B10 B12 C1 C3 C7 C9	2	8	10
Workshop	A34 B6 B7 B11 B13	33	33	66
Mixed objective/subjective test	A10 B1 B3 C4 C6 C8	2	2	4
Guest lecture / keynote speech	A10 B1 B3 C4 C6 C8	31	31	62
Personalized attention		8	0	8
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies

Methodologies	Description
Collaborative learning	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.
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. Pode ser presencial ou online segundo as circunstancias sanitarias o permitan.
Mixed objective/subjective test	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 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.
Guest lecture / keynote speech	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 maxistral é tamén coñecida como ?conferencia?, ?método expositivo? ou ?lección maxistral?. Será online ou presencial segundo as circunstancias sanitarias o aconsellen.

Personalized attention

Methodologies	Description
Workshop	Resolveranse dúbidas do desenvolvemento de traballo ou das cuestións teóricas que necesitan aclaración para a súa aplicación. Pode ser presencial ou online síncrona ou asíncrona segundo as circunstancias sanitarias e persoais do estudante e o profesor o permitan.

Assessment

Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Mixed objective/subjective test	A10 B1 B3 C4 C6 C8	Avaliarase a proba.	40
Workshop	A34 B6 B7 B11 B13	Avaliaranse os traballos.	60

Assessment comments



O profesor da materia aínda non se incorporou ao cadro docente polo que concretará o desenvolvemente da avaliación a través de Moodle e outras plataformas das que dispón a UDC.

Todo escrito ou exposición oral

adaptarase aos usos e normas nesta demarcación xeográfica da Real Academia Galega ou da Real Academia Española para que poida ser correctamente entendido e avaliado.

Sources of information

Basic	- Daniel González (2011). Diseño de videojuegos. Da forma a tus sueños. . Madrid. Ra-Ma - Bateman, Chris (ed.) (2007). Game writing. Narrative skills for videogames. Thompson - Sánchez Escalonilla, Antonio (2014). Estrategias de guión cinematográfico. Barcelona.Ariel - Devesa, Neus (). Guionización de series de animación. UOC Open Access - Ramon, Caterina y Marta Serra (). El guion multimedia. UOC Open Access Outras fontes documentais que o profesor facilitará a través da plataforma Moodle, Stream ou Teams.
Complementary	

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

Recoméndase que o estudante estea pendente durante o curso da plataforma Moodle onde o profesor desenvolverá as adaptacións necesarias desta guía docente.

(*)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.