



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Guión	Código	616G02004	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Segundo	Formación básica	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	manuel.viqueirac@udc.es	
Profesorado	Fernández Holgado, José Ángel Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	j.holgado@udc.es manuel.viqueirac@udc.es	
Web				
Descrición xeral	<p>O profesor desta materia non está aínda incorporado ao cadro docente da universidade. Cando o faga perfilará a guía segundo a concreción que execute.</p> <p>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.</p>			
Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos</p> <p>Non</p> <p>2. Metodoloxías</p> <p>*Metodoloxías docentes que se manteñen</p> <p>Todas</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican</p> <p>Ningunha</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado</p> <p>Teams A demanda.</p> <p>Moodle Facílítase material e información e faise atención personalizada a demanda.</p> <p>Correo electrónico A demanda.</p> <p>Conversa telefónica En casos excepcionais en que sexa imposible outro medio, empregarase a comunicación telefónica.</p> <p>4. Modificacións na avaliación</p> <p>En caso de ser necesario cambiarase a ponderación entre taller e proba mixta.</p> <p>*Observacións de avaliación:</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía</p> <p>Os materiais estarán accesibles de modo dixital de ser necesario.</p>			

Competencias do título	
Código	Competencias do 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 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 vangarda 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 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
	Coñecer as técnicas de escrita para a narración	A10	B1 B3 B4 B10
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



Contidos	
Temas	Subtemas
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.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Aprendizaxe colaborativa	B2 B4 B5 B10 B12 C1 C3 C7 C9	2	8	10
Obradoiro	A34 B6 B7 B11 B13	33	33	66
Proba mixta	A10 B1 B3 C4 C6 C8	2	2	4
Sesión maxistral	A10 B1 B3 C4 C6 C8	31	31	62
Atención personalizada		8	0	8

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Aprendizaxe colaborativa	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.
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. Pode ser presencial ou online segundo as circunstancias sanitarias o permitan.
Proba 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 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 maxistral	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.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Obradoiro	Resolvaranse 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.

Avaliación
------------



Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Proba mixta	A10 B1 B3 C4 C6 C8	Avaliarase a proba.	40
Obradoiro	A34 B6 B7 B11 B13	Avaliaranse os traballos.	60

#### Observacións avaliación

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.

#### Fontes de información

<b>Bibliografía 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>Bibliografía complementaria</b>	
------------------------------------	--

#### Recomendacións

**Materias que se recomenda ter cursado previamente**

**Materias que se recomenda cursar simultaneamente**

**Materias que continúan o temario**

#### Observacións

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

(\*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