



Teaching Guide

Identifying Data					2021/22
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	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	E-mail	manuel.viqueirac@udc.es		
Web					
General description	<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>				
Contingency plan	<ol style="list-style-type: none"> Modifications to the contents Methodologies <ul style="list-style-type: none"> *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified Mechanisms for personalized attention to students Modifications in the evaluation <ul style="list-style-type: none"> *Evaluation observations: Modifications to the bibliography or webgraphy 				

Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
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 - 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 / results		
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
Introdución ao guión.	Como contar unha boa historia según Pixar Escribir o guión audiovisual Guiónistas célebres e consellos Software para escribir guión O formato de guión



O guion	Fases na elaboración dun guion. Dende la idea ao guion literario. A estrutura segundo Syd Field Aa estrutura segundo Robert Mckee Persoaxes Diálogos
El guion de serie	Formato e referentes Características formais dunha serie A biblia
Xéneros de guion	O guion de aventuras: a viaxe do heroe O guion de comedia para animación O guion de thriller O guion de policiaico
Guion de videoxogo e interactivo. Narrativa non lineal	- Aspectos a tener en conta para realizar un guion de videoxogo - Introducción ao deseño narrativo: Guion non lineal, multitrama e interactivo - O guion de cinemática / cut scene - O diálogo interactivo - Software para facer diálogos interactivos

Planning

Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A10 B1 B3 C4 C6 C8	24	17	41
Workshop	A34 B6 B7 B11 B13	16	12	28
Supervised projects	A34 B2 B5 B6 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C7 C9	12	34	46
Oral presentation	B4 B10 B13 C1 C4 C7 C9	2	4	6
Mixed objective/subjective test	A10 B1 B3 C4 C6 C8	2	26	28
Personalized attention		1	0	1

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

Methodologies

Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Exposición oral complementada con o 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. Será online ou presencial segundo as circunstancias sanitarias
Workshop	Desenrolo en clases presenciales de distintos traballos que se explicarán máis coidadosamente ao comezo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Estos traballos son: - Prácticas curtas para elaborar en clase. Preparación e aplicación de temario teórico. - Haberá prácticas individuais e grupais. - Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (moodle).



Supervised projects	<p>Desenrolo de tres traballos complexos coas diferentes entregas intermedias do proceso de creación que se explicará con más detenimiento ao comienzo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Traballo de análise e investigación dun guion ou fragmento dunha longametraxe actual. - Un guion de curtametraxe - Un guion / diálogo interactivo <p>Todas as prácticas son obrigatorias e están deseñadas para ser realizadas en grupo. Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (moodle) nas datas sinaladas ao longo do curso.</p>
Oral presentation	Presentación presencial das diferentes fases dos traballos tutelados ou do obradoiro
Mixed objective/subjective test	Examen presencial dos contidos teóricos dados nas sesións maxistrals, sesións de obradoiro e os textos de lectura obrigatoria.

Personalized attention

Methodologies	Description
Workshop Supervised projects	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.

Assessment

Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Mixed objective/subjective test	A10 B1 B3 C4 C6 C8	<p>Exame da materia</p> <p>Tipo test, preguntas cortas sobre a teoría e casos prácticos realizados nas sesións de obradoiro.</p> <p>É necesario aprobar esta parte para que a súa calificación faga media coas outras probas e traballos previstos nesta avaliación.</p> <p>Se non se aproba, a materia resulta automaticamente suspensa.</p>	50
Workshop	A34 B6 B7 B11 B13	<p>Evaluación das prácticas curtas individuais e colectivas realizadas na clase.</p> <p>Para aprobar é necesario entregar todas as prácticas curtas de taller</p>	15
Supervised projects	A34 B2 B5 B6 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C7 C9	<p>Traballos en grupo no que se valora tanto o resultado como o proceso.</p> <p>A calificación de cada alumno integrante do grupo podría ser diferente en función da súa aportación e compromiso.</p> <p>A participación neste traballo é obrigatoria para optar á avaliación da materia.</p>	35

Assessment comments

O alumnado deberá consultar diariamente o Campus Virtual de la UDC (Moodle), porque a través deste espazo docente se lles comunicará toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e calificacións.

Podrá ser presencial ou online según as circunstancias sanitarias e persoais do estudiantado e mestre o permitan.

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.

-A teoría supón o 50% da nota e a práctica (obradoiro e traballos tutelados) un 50%. -Para superar a materia deben estar aprobadas as tres partes da materia. Para superar a parte práctica teñen que estar aprobadas cada unha das prácticas finais, ademais de entregadas en data e superadas, todas e cada unha de las prácticas curtas do obradoiro.-O alumnado que goce de dispensa académica deberá poñerse en contacto con o profesorado da materia antes do día 20 de Septiembre, a fin de acordar un itinerario personalizado que supla as ausencias ás aulas. Fora desta data no serán atendidas peticións deste tipo.

Sources of information



Basic	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - McKee, Robert (2011). El guion. Barcelona. Alba Editorial - Syd Field (2002). El libro del guión. Plot - Syd Field (2002). El Manual del guionista. Plot - Movshovitz, Dean (2018). Pixar Storytelling : rules for effective storytelling based on Pixar's greatest films. [Poland] : Independently published - McKee, Robert (2018). el diálogo. Barcelona: Alba Editoria - Blasco Vilches, Luis Felipe (2019). Guión de videojuegos : para gente que juega y para gente que no juega. Palma de Mallorca : Dolmen - Ordóñez, Juan P. (2018). Diseño de videojuegos/. Madrid : Editorial Síntesis - Salmond, Michael (2017). Diseño de videojuegos : de amateur a pro. Badalona : Parramon - Rogers, Scott. (2018). Level up! : guía para ser un gran diseñador de videojuegos. Badalona : Parramon <p>Otras fontes documentais que o profesor facilitará a través da plataforma Moodle, Stream ou Teams.</p>
Complementary	<ul style="list-style-type: none"> - Ed Catmull, (2014). Creatividad S.A. : cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá. Madrid : Conecta, 2014 - Vogler, Christopher. (2020). El viaje del escritor : las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas. Barcelona : Ma Non Troppo, 2020

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Animation and Video Game Production/616G02001

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Directing/616G02005

Subjects that continue the syllabus

Editing/616G02007

Character Development/616G02041

Animation Project/616G02021

Other comments

(*)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.