



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|--|--------------------|------------------|-----------|
| Datos Identificativos | | | | 2023/24 |
| Asignatura (*) | Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais | | Código | 616G02002 |
| Titulación | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | |
| Descriptores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Grao | 1º cuatrimestre | Primeiro | Formación básica | 6 |
| Idioma | CastelánGalego | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Socioloxía e Ciencias da Comunicación | | | |
| Coordinación | Fernández Holgado, José Ángel | Correo electrónico | j.holgado@udc.es | |
| Profesorado | Fernández Holgado, José Ángel | Correo electrónico | j.holgado@udc.es | |
| Web | | | | |
| Descripción xeral | Nesta materia estúdanse os elementos estruturais e os códigos formais e expresivos aplicables á narración gráfica e audiovisual. | | | |

| Competencias do título | |
|------------------------|---|
| Código | Competencias do título |
| A2 | CE2 - Conocer y tener la capacidad de analizar el sector de la animación y del videojuego en su vertiente creativa y en su vertiente industrial, así como su evolución histórica. |
| A4 | CE4 - Relacionar y aplicar los principios de la narrativa gráfica y audiovisual. |
| A5 | CE5 - Habilidad para seleccionar, comunicar y dar forma a diferentes mensajes así como para planificar su difusión a través de diversos medios gráficos, audiovisuales y multimedia, atendiendo a las normas de su lenguaje y narrativa. |
| B1 | CB1 - Que os estudiantes demostraren posuir e comprender coñecementos nunha área de estudio que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúa tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguarda do seu 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. |
| B8 | CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio. |
| 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. |
| 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, identificar e utilizar correctamente os elementos estruturais e os códigos formais e expresivos aplicables á narración gráfica e audiovisual. | | A2 A4 A5 | B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 |

| Contidos | |
|-----------------------|--|
| Temas | Subtemas |
| Tema 1. Narrativa. | 1.1. Estructuras narrativas (Aristóteles, Propp, Todorov, Campbell, Syd Field...) 1.2. Elementos narrativos. Genette. 1.3. Temas universais |
| Tema 2. A Composición | 2.1. Príncipio de claridad (O contraste, a harmonía). 2.2. Equilibrio estático e dinámico (Centro de interese). 2.3. Fins e funcións da composición 2.4. Composición e expresión 2.5. Equilibrio composicional e peso visual 2.6. A regra dos terzos 2.7. Composición por: 2.7.1. Disposición 2.7.2. Selección 2.7.3. Combinación 2.8. Composición no plano: 2.8.1. Dirección da acción 2.8.2. Separación de figura e fondo 2.9. Composición no tempo |



| | |
|--|--|
| Tema 3. Linguaxe e narrativa gráfica | 3.1. O cómic e outras manifestacións. 3.2. Elementos característicos e composición (viñeta e contorno, encadre, códigos gestuais, linguaxe corporal, recursos cinéticos, metáforas visuais, elementos fonéticos, cor) 3.2.1. Composición gráfica (Elementos conceptuais (punto, liña, plano, volume) 3.2.2. Elementos visuais (forma, medida, cor, ton, textura) 3.2.3. Elementos de relación (posición, relación, espazo, gravidade, movemento) 3.3. Personaxes e estereotipos. 3.4. Estratexias narrativas. 3.5. O lector. |
| Tema 4. Linguaxe e narrativa audiovisual | 4.1. Elementos espaciais (plano, escena, secuencia, angulación, movementos de cámara, iluminación) 4.2. Elementos temporais (tempo, montaxe, raccord) |
| Tema 5. A posta en escena | 5.1. A Escenografía 5.2. A Luz. Iluminación. 5.3. O vestiario e a caracterización 5.4. A interpretación |
| Tema 6. A banda de son | 6.1. Son diegético e extradiegético 6.2. Son sincronico e asincrónico 6.3. Elementos da Banda sonora 6.4. A palabra 6.5. A música 6.6. Os efectos sonoros 6.7. O silencio |
| Tema 7. Storyboard | 7.1. Introdución ao storyboard en animación e videoxogo. 7.2. Estrutura básica do storyboard 7.3. Convencións |

Planificación

| Metodoloxías / probas | Competencias | Horas presenciais | Horas non presenciais / trabalho autónomo | Horas totais |
|---------------------------------------|---|-------------------|---|--------------|
| Proba mixta | A2 A4 B1 B3 B4 B10 B11 C1 C4 C6 C8 C9 | 2 | 4 | 6 |
| Sesión maxistral | A2 A4 B1 B3 B4 B10 C1 C4 C6 C8 C9 | 26 | 25 | 51 |
| Eventos científicos e/ou divulgativos | A4 A5 B1 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9 | 2 | 2 | 4 |
| Obradoiro | A5 B2 B5 B6 B7 B8 B12 C3 C6 C7 | 20 | 67 | 87 |
| 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 |
|--------------|-------------|
| | |



| | |
|---------------------------------------|--|
| Proba mixta | Proba que integra preguntas tipo de probas de ensaio e preguntas tipo de probas obxectivas. En tanto a preguntas de ensaio, recolle preguntas abertas de desenvolvemento. Ademais, en tanto preguntas obxectivas, pode combinar preguntas de resposta múltiple, de ordenación, de respuesta breve, de discriminación, de completar e/ou de asociación. |
| Sesión maxistral | Sesiós expositivas nas que se explicarán os aspectos principais dos bloques temáticos que comprende a materia. Os materiais necesarios para estudar a materia poñeranse ao dispor dos estudiantes. |
| Eventos científicos e/ou divulgativos | Exposición oral con apoio audiovisual, a cargo dunha experta en activo relacionada coa igualdad de género e diversidade. Os alumnos poderán resolver as súas dúbidas por medio de preguntas. O taller completarase cunha parte práctica na que a experta desenvolverá ou mostrará exemplos prácticos. Se non fose posible a presenza dun relator, realizarase unha práctica available relacionada coa axenda 20-30, os Dereitos Humanos, etc. |
| 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. |

Atención personalizada

| Metodoloxías | Descripción |
|--------------|--|
| Obradoiro | Clases Maxistrais: Os estudiantes recibirán unha atención personalizada e continua durante proceso de aprendizaxe académica mediante un contacto directo co profesor nas clases maxistrais. Presentacións: O docente supervisará as presentacións que os estudiantes realicen durante o semestre, orientando aos alumnos na súa planificación e desenvolvemento. Resolución de dúbidas no desenvolvemento dos traballos personais e/ou grupais. Os estudiantes recibirán durante o proceso de elaboración dos seus traballos unha atención personalizada en función das necesidades que se vaian atopando na procura e análise da información e estrutura dos traballos. Prácticas: O docente orientará aos alumnos para realizar diferentes exercicios prácticos propostos, analizando casos de estudio que sirvan para detectar e coñecer algunas das técnicas expostas na materia. Titorías: O alumnado poderá resolver dúbidas asistindo a titorías individualizadas, con cita previa. |

Avaliación

| Metodoloxías | Competencias | Descripción | Cualificación |
|--------------|--|---|---------------|
| Proba mixta | A2 A4 B1 B3 B4 B10 B11 C1 C4 C6 C8 C9 | Correspondencia do exposto por o estudiante cos contidos expostos na aula ou no material de estudo. | 50 |
| Obradoiro | A5 B2 B5 B6 B7 B8 B12 C3 C6 C7 | Correspondencia co planteamento do exercicio e coas competencias correspondentes. | 50 |

Observacións avaliación

A teoría supón o 50% da nota e a práctica un 50%. Para superar a asignatura deben estar aprobadas as dúas partes: teoría e práctica. Para superar a práctica, os alumnos deberán superar todas e cada una das prácticas.

SEGUNDA CONVOCATORIA/EXTRAORDINARIA

Para superar a materia, só poderán realizar un único examen na segunda convocatoria, na data estipulada oficialmente, para o que deberán ter presentadas as prácticas do curso (50% da nota) e superar un examen teórico (50% da nota) cos mismos criterios que se marcan na evaluación. A forma de evaluación na convocatoria extraordinaria realizarase do mesmo xeito que a segunda convocatoria. Actuación contra o plaxio. A realización fraudulenta das probas ou actividades de evaluación implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na materia na convocatoria correspondiente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de evaluación para a convocatoria extraordinaria.



Fontes de información

| | |
|-----------------------------|--|
| Bibliografía básica | <ul style="list-style-type: none">- Canet, F. y Prosper, J. (2009). Narrativa audiovisual, estrategias y recursos.. Madrid: Síntesis- Castillo, J. M. (2016). Televisión, realización y lenguaje audiovisual. . Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión- Dondis, D.A. (2017). La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili- Eisner, W. (2007). El comic y el arte secuencial : teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo. Barcelona: Norma- Eisner, W. (2003). La narración gráfica. Barcelona: Norma- Hart, J. (2001). La técnica del storyboard : guión gráfico para cine, televisión y animación. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión- Wigan, M. (2008). Imágenes en secuencia: animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups y otras series ilustradas. Barcelona: Gustavo Gili- Sánchez-Escalona (2019). Estrategias de guion cinematográfico. Ariel- Fernández Díez y Martínez Abadía (2001). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Ed. Paidós PC |
| Bibliografía complementaria | <ul style="list-style-type: none">- Cristiano, G. (2008). Storyboard design course: the ultimate guide for artists, directors, producers, and scriptwriters. London: Thames & Hudson- Begleiter, M. (2010). From word to image: storyboarding and the filmmaking process. Studio City: Michael Wiese Productions- Byrne, M. (1999). Animation: the art of layout and storyboarding. Ireland : Mark T. Byrne Publication- Gómez Tarín, F.J. (2011). Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración. Santander: Shangrila- Sánchez Navarro, J. (2006). Narrativa audiovisual. Barcelona: UOC- Tumminello, W. (2005). Exploring storyboarding. New York: Thomson-Delmar Learning- Propp, V. (2020). Morfología del cuento. Madrid: Editorial Fundamentos- Vogler, C. (2020). El viaje del escritor. Ma non tropo- Balló y Pérez (2022). La semilla inmortal.- Steele (Editor) (2018). Escribir cine. Alba.- McKee (2008). El guion. Alba- Tubau (2007). Las paradojas del guionista. Alba- Snyder (2023). ¡Salva al gato! . Alba- McCloud, S. (2018). Hacer comics. Editorial Astiberri- Chinn (2006). Cómo escribir una novela gráfica. Norma- Muñoz (2020). Escribir con viñetas, pensar en bocadillos. Es pop ediciones- Jiménez Varea (2016). Narrativa gráfica. Narratología en la historieta. Editorial Fragua- Edgar, Marlan y Rawler (2016). El lenguaje cinematográfico. Editorial Parramón- Katz, S. (2002). Plano a plano. Plot ediciones- Bordwell y Thompson (1993). Arte cinematográfico. McGraw Hill <p> </p> |

Recomendacions

Materias que se recomienda cursar previamente

Materias que se recomienda cursar simultáneamente

Historia da Animación e os Videoxogos/616G02003

Producción da Animación e o Videoxogo/616G02001

Materias que continúan o temario



Guión/616G02004

Dirección e Realización/616G02005

Deseño de Produción para Animación e Videoxogos/616G02006

Deseño Narrativo e de Interfaces/616G02038

Desenvolvemento de Personaxes/616G02041

Debuxo de Contornas e Arte de Concepto/616G02013

Observacións

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos. De se realizar en papel: Non se emplegarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e prevención impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os性別, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respeito e igualdade. 6. Deberanxe detectar situacionés de discriminación por razón de xénero e proporanxe accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*)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