



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