UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente					
Datos Identificativos					2023/24
Asignatura (*)	Guion			Código	616G02004
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Segundo		Formación básica	6
Idioma	CastellanoGallego				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro		Correo electrónico	manuel.viqueirac@udc.es	
Profesorado	Costa Sanchez, Carmen Viqueira Carballal, Manuel Alejandro		Correo electrónico	carmen.costa@udc.es manuel.viqueirac@udc.es	
Web					
Descripción general	La elaboración del guion es un paso previo necesario en cualquier procedimiento de producción audiovisual. En esta asignatura, el estudiante se introducirá en las técnicas, estrategias y formatos necesarios para inicar su faceta de guionista.				

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del 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 los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su 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.
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, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.

C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Conocer las técnicas de escritura para la narración	A10	B1 B3 B4 B10	C1 C4 C8
Conocer las herramientas de trabajo para la escritura de guiones	A34	B7	C3 C9
Conocer la estructura narrativa, los medios con los que se construye y su orientación a un público		B2 B6 B13	
Manejar con eficiencia las técnicas de construcción de narraciones orientadas a un público		B5 B11 B12	C6 C7

Contenidos	
Tema	Subtema
Introducción al guion.	Como contar una buena historia según Pixar Escribir un guion audiovisual Guionistas célebres y consejos Software para escribir guion El formato de guion
El guion	Fases en la elaboración de un guion. Desde la idea al guion literario. La estructura tradicional según Syd Field, Robert Mckee y Linda Seger. Enfoques alternativos de estructuras: Dan Harmon's story circle, viaje del héroe y el formato Pixar. Creación de personajes ((Syd Field, Eneagrama e Carl Jung) Diálogos
El guion de serie	Formato y referentes Características formales de una serie La biblia

Géneros de guion	El guion de aventuras: el viaje del héroe El guion de comedia para animación El guion de thriller El guion de terror El guion de acción
Guion de videojuego e interactivo. Narrativa no lineal	- Aspectos a tener en cuanta para realizar un guion de videojuego - Introducción al diseño narrativo: Guion no lineal, multitrama e interactivo - El guion de cinemática / cut scene - El diálogo interactivo - Software para hacer diálogos interactivos

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A10 B1 B3 C4 C6 C8	26	17	43
Taller	A34 B6 B7 B11 B13	10	10	20
Trabajos tutelados	A34 B2 B5 B6 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C7 C9	11	40	51
Presentación oral	B4 B10 B13 C1 C4 C7 C9	2	4	6
Prueba mixta	A10 B1 B3 C4 C6 C8	1	28	29
Atención personalizada		1	0	1
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales, vídeos, podcast o textos y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje. Será online o presencial según las circunstancias sanitarias.
Taller	Desarrollo en clases presenciales de distintos trabajos que se explicarán con más detenimiento al comienzo del curso en la ficha completa colgada en el Campus Virtual (Moodle). Estos trabajos serán: - Prácticas cortas para elaborar en clase. Preparación y aplicación del temario teórico. - Habrá prácticas individuales y grupales. - Estas prácticas deberán ser entregadas por el campus virtual (moodle)
Trabajos tutelados	Desarrollo de tres trabajos con las diferentes entregas intermedias del proceso de creación que se explicará con más detenimiento al comienzo del curso en la ficha completa colgada en el Campus Virtual (Moodle). - Trabajo de análisis e investigación de un guion de un largometraje. - Un guion de cortometraje - Un guion de cut-scene / diálogo interactivo Todas las prácticas son obligatorias y están diseñadas para ser realizadas en grupo. Estas prácticas deberán ser entregadas por el campus virtual (moodle) en las fechas que se pondrán a lo largo del curso.
Presentación oral	Presentación presencial de las diferentes fases de los trabajos tutelados o del taller.
Prueba mixta	Examen presencial de los contenidos teóricos dados en las sesiones magistrales, sesiones de taller y los textos de lectura obligatoria.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Taller Trabajos tutelados	Se resolverán las dudas del desarrollo del trabajo o de cuestiones teóricas que necesiten aclaración para su aplicación práctica. Puede ser presencial u online, síncrono o asíncrono, según lo permitan las circunstancias sanitarias y personales del estudiante y el profesor.

Evaluación			
Metodologías	**Competencias / Resultados**	**Descripción**	**Calificación**
Prueba mixta	A10 B1 B3 C4 C6 C8	Examen de la asignatura. Tipo test, preguntas cortas sobre la teoría y casos prácticos realizados en las sesiones de taller. Es necesario aprobar esta parte para que su calificación haga media con las otras pruebas y trabajos previstos en esta evaluación. Si no se aprueba, la asignatura resulta automáticamente suspensa.	50
Taller	A34 B6 B7 B11 B13	Evaluación de los prácticas cortas individuales y colectivas realizadas en clase. Para aprobar es necesario entregar todas las prácticas cortas de taller.	10
Trabajos tutelados	A34 B2 B5 B6 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C7 C9	Trabajos en grupo en el que se valora tanto el resultado como el proceso. La calificación de cada alumno integrante del grupo podría ser diferente en función de su aportación y compromiso. La participación en este trabajo es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	40

Observaciones evaluación
Los alumnos deberán consultar diariamente el Campus Virtual de la UDC (Moodle), porque a través de este espacio docente se lescomunicará toda la información necesaria sobre la asignatura: documentos, avisos y calificaciones. Podrá ser presencial u online según las circunstancias sanitarias y personales del estudiante y profesor lo permitan. Todo escrito o exposición oral tendrá que atenerse a los usos y normas en esta demarcación geográfica de la Real Academia Galega o de la Real Academia Española para que pueda ser correctamente entendido y en consecuencia evaluado. -La teoría supone el 50% de la nota y la práctica (taller y trabajos tutelados) un 50%. -Para superar la asignatura deben estar aprobadas las tres partes de la asignatura. Para superar la parte práctica tienen que estar aprobadas cada una de las prácticas finales, además de entregadas en fecha y superadas, todas y cada una de las prácticas de taller.-El alumnado que goce de dispensa académica deberá ponerse en contacto con el profesorado de la asignatura antes del día 20 de Septiembre, a fin de acordar un itinerario personalizado que supla las ausencias a las aulas. Fuera de esta fecha no serán atendidas peticiones de este tipo.

Fuentes de información

Básica	- 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 Otras fuentes documentales que el profesor facilitará a través de la plataforma Moodel, Stream o Teams de la Unviersidade da Coruña.
Complementária	- 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

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Producción de la Animación y el Videojuego/616G02001
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Dirección y Realización/616G02005
Asignaturas que continúan el temario
Edición y Montaje/616G02007 Desarrollo de Personajes/616G02041 Proyecto de Animación/616G02021
Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías