UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais		Código	616G02002
Titulación				
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuadrimestre	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				
Descrición xeral	Nesta materia estúdanse os elementos estruturais e os códigos formais e expresivos aplicables á narración gráfica e audiovisual.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados 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	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9

Contidos	
Temas	Subtemas
Tema 1. Narrativa.	1.1. Estructuras narrativas (Aristóteles, Propp, Todorov, Campbell, Syd Filed...) 1.2. Elementos narrativos. Genette. 1.3. Temas universais

Tema 2. A Composición	2.1. Principio de claridade (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 gestuales, 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 / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo 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	**Descrición**
Proba mixta	Proba que integra preguntas tipo de probas de ensaio 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.
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 estudantes.
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 avaliable 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	**Descrición**
Obradoiro	Clases Maxistrais: Os estudantes 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 estudantes realicen durante o semestre, orientando aos alumnos na súa planificación e desenvolvemento. Resolución de dúbidas no desenvolvemento dos traballos personais e/ou grupais. Os estudantes 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 estudo que sirvan para detectar e coñecer algunhas das técnicas expostas na materia. Titorías: O alumnado poderá resolver dúbidas asistindo a titorías individualizadas, con cita previa.

Avaliación			
Metodoloxías	**Competencias / Resultados**	**Descrición**	**Cualificación**
Proba mixta	A2 A4 B1 B3 B4 B10 B11 C1 C4 C6 C8 C9	Correspondenza do exposto por o estudante 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 unha das prácticas. SEGUNDA CONVOCATORIA/EXTRAORDINARIA Para superar a materia, só poderán realizar un único exame na segunda convocatoria, na data estipulada oficialmente, para o que deberán ter presentadas as prácticas do curso (50% da nota) e superar un exame teórico (50% da nota) cos mesmos criterios que se marcan na avaliación. A forma de avaliación na convocatoria extraordinaria realizarase do mesmo xeito que a segunda convocatoria.Actuación contra o plaxio. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación para a convocatoria extraordinaria.

Fontes de información	
Bibliografía básica	- 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-Escalonilla (2019). Estrategias de guion cinematográfico. Ariel - Fernández Díez y Martínez Abadía (2001). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Ed. Paidós PC

Bibliografía complementaria	- 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

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Historia da Animación e os Videoxogos/616G02003
Produción 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 empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a 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 a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, 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 respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón 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