



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Guión	Código	616G02004	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Segundo	Formación básica	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	manuel.viqueirac@udc.es	
Profesorado	Costa Sanchez, Carmen	Correo electrónico	carmen.costa@udc.es	
	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro		manuel.viqueirac@udc.es	
Web				
Descrición xeral	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.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do 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 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 vanguardia 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 - 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 / Resultados do título	
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

Contidos	
Temas	Subtemas
Introdución ao guion.	<p>Como contar unha boa historia según Pixar</p> <p>Escribir o guion audiovisual</p> <p>Guionistas célebres e consellos</p> <p>Software para escribir guion</p> <p>O formato de guion</p>
O guion	<p>Fases na elaboración dun guion. Dende la idea ao guion literario.</p> <p>A estrutura segundo Syd Field, Robert Mckee e Linda Seger.</p> <p>Enfoques alternativos de estruturas: Dan Harmon's story circle, viaxe do heroe e o formato Pixar.</p> <p>Creación de persoaxes (Syd Field, Eneagrama e Carl Jung)</p> <p>Diálogos</p>
El guion de serie	<p>Formato e referentes</p> <p>Características formais dunha serie</p> <p>A biblia</p>



Xéneros de guion	<p>O guion de aventuras: a viaxe do heroe</p> <p>O guion de comedia para animación</p> <p>O guion de thriller</p> <p>O guion de terror</p> <p>O guion de acción</p>
Guion de videoxogo e interactivo. Narrativa non lineal	<p>- Aspectos a tener en conta para realizar un guion de videoxogo</p> <p>- Introducción ao deseño narrativo: Guion non lineal, multitrama e interactivo</p> <p>- O guion de cinemática / cut scene</p> <p>- O diálogo interactivo</p> <p>- Software para facer diálogos interactivos</p>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A10 B1 B3 C4 C6 C8	26	17	43
Obradoiro	A34 B6 B7 B11 B13	10	10	20
Traballos 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
Proba mixta	A10 B1 B3 C4 C6 C8	1	28	29
Atención personalizada		1	0	1

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	<p>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.</p> <p>Será online ou presencial segundo as circunstancias sanitarias</p>
Obradoiro	<p>Desenrolo en clases presenciais de distintos traballos que se explicarán máis coidadosamente ao comezo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Estes traballos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prácticas curtas para elaborar en clase. Preparación e aplicación de temario teórico.</li> <li>- Haberá prácticas individuais e grupais.</li> <li>- Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (moodle).</li> </ul>
Traballos tutelados	<p>Desenrolo de tres traballos complexos coas diferentes entregas intermedias do proceso de creación que se explicará con máis detenimento ao comienzo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Traballo de análise e investigación dun guion de longametraxe.</li> <li>- Un guion de curtametraxe</li> <li>- Un guion de cut-scene / diálogo interactivo</li> </ul> <p>Todas as prácticas son obrigatorias e están deseñadas para ser realizadas en grupo.</p> <p>Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (moodle) nas datas sinaladas ao longo do curso.</p>
Presentación oral	Presentación presencial das diferentes fases dos traballos tutelados ou do obradoiro
Proba mixta	Examen presencial dos contidos teóricos dados nas sesións maxistrais, sesións de obradoiro e os textos de lectura obrigatoria.

<b>Atención personalizada</b>
-------------------------------



Metodoloxías	Descrición
Obradoiro Traballos tutelados	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.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba mixta	A10 B1 B3 C4 C6 C8	Exame da materia Tipo test, preguntas cortas sobre a teoría e casos prácticos realizados nas sesións de obradoiro. É necesario aprobar esta parte para que a súa calificación faga media coas outras probas e traballos previstos nesta avaliación. Se non se aproba, a materia resulta automaticamente suspensa.	50
Obradoiro	A34 B6 B7 B11 B13	Evaluación das prácticas curtas individuais e colectivas realizadas na clase. Para aprobar é necesario entregar todas as prácticas curtas de taller	10
Traballos tutelados	A34 B2 B5 B6 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C7 C9	Traballos en grupo no que se valora tanto o resultado como o proceso. A calificación de cada alumno integrante do grupo podría ser diferente en función da súa aportación e compromiso. A participación neste traballo é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	40

Observacións avaliación
<p>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.</p> <p>Podrá ser presencial ou online según as circunstancias sanitarias e persoais do estudantado e mestre o permitan.</p> <p>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.</p> <p>-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 das prácticas curtas do obradoiro.-O alumnado que goce de dispensa académica deberá poñerse en contacto co profesorado da materia antes do día 20 de Setembro, a fin de acordar un itinerario personalizado que supla as ausencias ás aulas. Fora desta data no serán atendidas peticións deste tipo.</p>

Fontes de información
-----------------------



<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Daniel González (2011). Diseño de videojuegos. Da forma a tus sueños. . Madrid. Ra-Ma</li> <li>- Bateman, Chris (ed.) (2007). Game writing. Narrative skills for videogames. Thompson</li> <li>- Sánchez Escalonilla, Antonio (2014). Estrategias de guión cinematográfico. Barcelona.Ariel</li> <li>- Devesa, Neus (). Guionización de series de animación. UOC Open Access</li> <li>- Ramon, Caterina y Marta Serra (). El guion multimedia. UOC Open Access</li> <li>- McKee, Robert (2011). El guion. Barcelona. Alba Editorial</li> <li>- Syd Field (2002). El libro del guión. Plot</li> <li>- Syd Field (2002). El Manual del guionista. Plot</li> <li>- Movshovitz, Dean (2018). Pixar Storytelling : rules for effective storytelling based on Pixar's greatest films. [Poland] : Independently published</li> <li>- McKee, Robert (2018). el diálogo. Barcelona: Alba Editoria</li> <li>- Blasco Vilches, Luis Felipe (2019). Guión de videojuegos : para gente que juega y para gente que no juega. Palma de Mallorca : Dolmen</li> <li>- Ordóñez, Juan P. (2018). Diseño de videojuegos/. Madrid : Editorial Síntesis</li> <li>- Salmond, Michael (2017). Diseño de videojuegos : de amateur a pro. Badalona : Parramon</li> <li>- Rogers, Scott. (2018). Level up! : guía para ser un gran diseñador de videojuegos. Badalona : Parramon</li> </ul> <p>Otras fontes documentais que o profesor facilitará a través da plataforma Moodle, Stream ou Teams.</p>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ed Catmull, (2014). Creatividad S.A. : cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá. Madrid : Conecta, 2014</li> <li>- Vogler, Christopher. (2020). El viaje del escritor : las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas. Barcelona : Ma Non Troppo, 2020</li> </ul>

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Producción da Animación e o Videoxogo/616G02001

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Dirección e Realización/616G02005

### Materias que continúan o temario

Edición e Montaxe/616G02007

Desenvolvemento de Personaxes/616G02041

Proxecto de Animación/616G02021

## Observacións

(\*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