



Guía Docente				
Datos Identificativos			2024/25	
Asignatura (*)	Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais		Código	616G02002
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptor				
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	
	López Golán, Mónica		monica.lopez.golan@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Nesta materia estudáranse os elementos estruturais e os códigos formais e expresivos aplicables á narración gráfica e audiovisual.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados 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 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 impliquen 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.
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 / Resultados do título	
Coñecer, identificar e utilizar correctamente os elementos estruturais e os códigos formais e expresivos aplicables á narración gráfica e audiovisual.	A2	B1	C1
	A4	B2	C3
	A5	B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B10	
		B11	
		B12	

Contidos	
Temas	Subtemas
Tema 1. Narrativa.	1.1. Estructuras narrativas (Aristóteles, Propp, Todorov, Campbell, Syd Field...) 1.2. Elementos narrativos. G. 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. A Banda Deseñada e outras manifestacións. 3.2. Elementos característicos e composición (viñeta e contorno, encadre, códigos xestuais, 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 vestuario e a caracterización 5.4. A interpretación
Tema 6. A banda de son	6.1. Son diexético e extradiexético 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. Introducción ao storyboard en animación e videoxogo. 7.2. Estrutura básica do storyboard 7.3. Convencións
Tema 8. Narrativa Interactiva	Introdución á Narrativa Interactiva

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 igualdade de género e diversidade. Os alumnos poderán resolver as súas dúbidas por medio de preguntas. O taller completárase 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 parte práctica (correspondente aos obradoiros), 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. A avaliación da parte teórica será o resultado do exame. A avaliación das prácticas obterase das probas e informes de traballo experimental realizado polos estudantes e da avaliación continua. Neste apartado inclúese a organización dun evento divulgativo sobre igualdade de xénero en colaboración coa responsable de igualdade do centro.

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.

NOTAS: No caso de alumnado con dispensa académica será necesario solicitar titorías para supervisión das prácticas. O exame realizarase de maneira presencial. Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

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 troppo - 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

Producción da Animación e o Videoxogo/616G02001

Materias que continúan o temario

Guión/616G02004

Dirección e Realización/616G02005

Deseño de Producción 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 realizarse 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 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, deberá incorporarse a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse 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 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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías