



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais	Código	616G02002	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
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 López Golán, Mónica	Correo electrónico	j.holgado@udc.es monica.lopez.golan@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
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 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.
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 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	<p>3.1. O cómic e outras manifestacións.</p> <p>3.2. Elementos característicos e composición (viñeta e contorno, encadre, códigos gestuales, linguaxe corporal, recursos cinéticos, metáforas visuais, elementos fonéticos, cor)</p> <p>3.2.1. Composición gráfica ( Elementos conceptuais (punto, liña, plano, volume)</p> <p>3.2.2. Elementos visuais (forma, medida, cor, ton, textura)</p> <p>3.2.3. Elementos de relación (posición, relación, espazo, gravidade, movemento)</p> <p>3.3. Personaxes e estereotipos.</p> <p>3.4. Estratexias narrativas.</p> <p>3.5. O lector.</p>
Tema 4. Linguaxe e narrativa audiovisual	<p>4.1. Elementos espaciais (plano, escena, secuencia, angulación, movementos de cámara, iluminación)</p> <p>4.2. Elementos temporais (tempo, montaxe, raccord)</p>
Tema 5. A posta en escena	<p>5.1. A Escenografía</p> <p>5.2. A Luz. Iluminación.</p> <p>5.3. O vestuario e a caracterización</p> <p>5.4. A interpretación</p>
Tema 6. A banda de son	<p>6.1. Son diegético e extradiegético</p> <p>6.2. Son sincronico e asincrónico</p> <p>6.3. Elementos da Banda sonora</p> <p>6.4. A palabra</p> <p>6.5. A música</p> <p>6.6. Os efectos sonoros</p> <p>6.7. O silencio</p>
Tema 7. Storyboard	<p>7.1. Introducción ao storyboard en animación e videoxogo.</p> <p>7.2. Estrutura básica do storyboard</p> <p>7.3. Convencións</p>

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	<p>Proba que integra preguntas tipo de probas de ensaio e preguntas tipo de probas obxectivas.</p> <p>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.</p>
Sesión maxistral	<p>Sesións expositivas nas que se explicarán os aspectos principais dos bloques temáticos que comprende a materia.</p> <p>Os materiais necesarios para estudar a materia poñeranse ao dispor dos estudantes.</p>
Eventos científicos e/ou divulgativos	<p>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.</p> <p>Se non fose posible a presenza dun relator, realizarase unha práctica avaliable relacionada coa axenda 20-30, os Dereitos Humanos, etc.</p>
Obradoiro	<p>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.</p>

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Obradoiro	<p>Clases Maxistrais: Os estudantes recibirán unha atención personalizada e continua durante proceso de aprendizaxe académica mediante un contacto directo co profesor nas clases maxistrais.</p> <p>Presentacións: O docente supervisará as presentacións que os estudantes realicen durante o semestre, orientando aos alumnos na súa planificación e desenvolvemento.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Titorías: O alumnado poderá resolver dúbidas asistindo a titorías individualizadas, con cita previa.</p>

### 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

<b>Bibliografía básica</b>	<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-Escalonilla (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>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<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>

### Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente



<b>Materias que se recomenda cursar simultaneamente</b>
Historia da Animación e os Videoxogos/616G02003 Produción da Animación e o Videoxogo/616G02001
<b>Materias que continúan o temario</b>
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
<b>Observacións</b>
1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:&nbsp;Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático.&nbsp;A entrega realizarase&nbsp;a&nbsp;través&nbsp;de&nbsp;Moodle,&nbsp;en&nbsp;formato&nbsp;dixital&nbsp;sen&nbsp;necesidade&nbsp;de imprimilos.De se realizar en papel:&nbsp;Non se empregarán plásticos.&nbsp;Realizaranse impresións a dobre cara.&nbsp;Empregarase papel reciclado.&nbsp;Evitarase a impresión de borradores.&nbsp;2. Débese&nbsp;facer&nbsp;un&nbsp;uso&nbsp;sostible&nbsp;dos&nbsp;recursos&nbsp;e&nbsp;prevención&nbsp;de&nbsp;impactos&nbsp;negativos sobre o medio natural.&nbsp;3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais.&nbsp;4. Segundo&nbsp;se&nbsp;recolle&nbsp;nas&nbsp;distintas&nbsp;normativas&nbsp;de&nbsp;aplicación&nbsp;para&nbsp;a&nbsp;docencia&nbsp;universitaria&nbsp;deberase&nbsp;incorporar&nbsp;a&nbsp;perspectiva&nbsp;de&nbsp;xénero&nbsp;nesta&nbsp;materia&nbsp;(usarase&nbsp;linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?).&nbsp;5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.&nbsp;6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proponerse accións e medidas para corrixilas.&nbsp;7. Facilitarase&nbsp;a&nbsp;plena&nbsp;integración&nbsp;do&nbsp;alumnado&nbsp;que&nbsp;por&nbsp;razón&nbsp;físicas,&nbsp;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