



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Guión		Código	616G01018
Titulación				
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Nozal Cantarero, Teresa	Correo electrónico	teresa.nozal@udc.es	
Profesorado	Nozal Cantarero, Teresa	Correo electrónico	teresa.nozal@udc.es	
Web				
Descrición xeral	A elaboración do guión é o paso previo imprescindible en calquera procedemento de produción audiovisual. Nesta asignatura, o alumnado introducirase nas técnicas, estratexias e formatos necesarios para desenvolver a súa faceta de guionista.			
Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos Non 2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen Todas *Metodoloxías docentes que se modifican Ningunha 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Teams A demanda. Moodle Facílitate material e información e faise atención personalizada a demanda. Correo electrónico A demanda. Conversa telefónica En casos excepcionais en que sexa imposible outro medio, empregarase a comunicación telefónica. 4. Modificacións na avaliación En caso de ser necesario cambiarase a ponderación entre taller e proba mixta. *Observacións de avaliación: 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Os materiais estarán accesibles de modo dixital de ser necesario.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias do título
Coñecer dinámicas de escrita creativa.	A2		
	A7		



Coñecer as ferramentas de traballo necesarias para o desenvolvemento de guiños.	A7 A8		
Coñecemento e manexo dos códigos, técnicas e estruturas narrativas necesarias para realizar un produto atractivo para o espectador.	A1 A2 A7	B6	
Desenvolver a capacidade de visualización que require a escrita audiovisual	A1 A12		

Contidos	
Temas	Subtemas
Introducción. O oficio de contar historias	O traballo de guionista Escribir para un guion audiovisual
O guion	Fases na elaboración dun guion. Dende a idea á elaboración do guion literario e técnico A estrutura. Estratexias de interese
O guion seriado	Escritura episódica e serial
O guion multimedia/interactivo	O guion de formatos interactivos
Guion documental	Guion de documentais
O guion de programas	Planificación Desenvolvemento
O guion técnico	Paso do guion literario ao guion técnico. Formatos de guion técnico.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Obradoiro	A1 A2 A7 A8 A12 B6	16	52	68
Proba mixta	A7 A12 B6	8	48	56
Sesión maxistral	A7 A8 A12	24	0	24
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
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. Pode ser presencial ou online, síncrono ou asíncrono en función do contexto sanitario.
Proba mixta	A Proba obxectiva pode combinar distintos tipos de preguntas: preguntas de resposta múltiple, de ordenación, de resposta breve, de discriminación, de completar e/ou de asociación. Tamén pódese construír cun só tipo dalgunha destas preguntas. Pode ser escrita ou oral, presencial ou online, segundo as circunstancias que a situación sanitaria permita.
Sesión maxistral	Exposición oral complementada co uso de medios audiovisuais e a introdución de algunhas preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe, no caso de ser presencial. Exposición con vídeo, podcast ou textos dos contidos para o seu consumo online de modo síncrono ou asíncrono.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Obradoiro	O profesor resolverá dúbidas do traballo. Poderá ser presencial ou online de modo síncrono ou asíncrono en función do contexto sanitario e as circunstancias dos implicados.
-----------	--

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Obradoiro	A1 A2 A7 A8 A12 B6	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.	50
Proba mixta	A7 A12 B6	A Proba obxectiva pode combinar distintos tipos de preguntas: preguntas de resposta múltiple, de ordenación, de resposta breve, de discriminación, de completar e/ou de asociación. Tamén pódese construír cun só tipo dalgunha destas preguntas. Pode ser escrita ou oral, presencial ou online, segundo as circunstancias que a situación sanitaria permita. Parcialmente formará parte da avaliación continua.	50

Observacións avaliación

Recoméndase que o estudante consulte periodicamente a plataforma moodle onde se publicarán avisos, exercicios e parte do material de estudo. Os exercicios entregaranse exclusivamente a través desta plataforma.

Seguirase un sistema de avaliación continua, para o que terán que facer unha proba teórica avanzada, realizar unha serie de exercicios a través da plataforma Moodle e, se as circunstancias sanitarias lo permiten, asistir a un mínimo de actividades. Todo isto informárase no primeiro día de clase, publicarase en Moodle e a execución seguirase a través da mesma plataforma.

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.

Fontes de información

Bibliografía básica	- Sánchez Escalonilla, Antonio (2014). Estrategias de guión cinematográfico. Barcelona. Ariel - Daniel González (2011). Diseño de videojuegos. Da forma a tus sueños. Madrid. Ra-Ma - Rabiger, Michael (2001). Dirección de documentales. Dirección de documentales - Bateman, Chris (ed.) (2007). Game writing. Narrative skills for videogames. Thompson - De la Cruz, Ángel (2016). La escalera de papel: los primeros pasos hacia el Goya. Ézaro ediciones - Ríos San Martín, Manuel (coordinador) (2012). El guión para series de televisión . Madrid : Instituto RTVE - Syd Field (2002). Cómo mejorar un guión. Madrid. Plot ediciones - CHION, Michel (2009). Cómo se escribe un guión. Madrid. Cátedra - Comparato, Doc (2002). De la creación al guión. Madrid. IORTVE - Mckee, Robert (2004). El guión. Barcelona. Alba Editorial - Bou Bouzá, Guillem (1997). El guión multimedia. Madrid. Anaya - Fernández Díez, Federico (2005). El libro del guión. Madrid. Díaz de Santos - Syd Field (2002). El libro del guión. fundamentos de la escritura de guiones.. Madrid. Plot ediciones - Syd Field (2002). El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso. Madrid. Plot ediciones - Aguyé, Ramón (2017). Cómo se escribe un guion: doce guiones de cortometraje. Sevilla. Punto Rojo
Bibliografía complementaria	- Diamante, Julio (2010). De la idea al film. Madrid. Catedra - Huet, Anne (). El guión. Barcelona. Paidós - Vanoye, Francis (1996). Guiones modelo y modelos de guión. Barcelona. Paidós - Vale, Eugene (2002). Técnicas del guión para cine y televisión . Barcelona. Gedisa - Marx, Christy (2007). Writing for Animation, Comics and Games. Focal Press

Recomendacións

	Materias que se recomenda ter cursado previamente
Historia do cine e da animación/616G01006	
Ficción audiovisual/616G01014	
	Materias que se recomienda cursar simultaneamente
	Materias que continúan o temario
	Observacións
Recoméndase que o alumno consulte periodicamente a plataforma moodle onde se colgarán avisos, exercicios e parte do material de estudo. Os exercicios entregaranse exclusivamente a través desta plataforma. Asemesmo recoméndase o emprego das plataformas Stream e Teams que serán empregadas para a docencia de ser o caso. Seguirase un sistema de avaliación continua para o que o estudante terá que facer unha proba teórica liberatoria adiantada, entregar unha serie de exercicios a través da plataforma Moodle e asistir a un mínimo de actividades, se as circunstancias sanitarias o permiten. De todo iso informarase o primeiro día de clase, colgarase a información en Moodle e seguirase a execución a través da mesma plataforma.	
TTodo escrito, vídeo ou exposición oral terá que aterse aos usos e normas nesta demarcación xeográfica da Real Academia Galega ou da Real Academia Española para que poida ser correctamente entendido e en consecuencia avaliado.	

(*)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