UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guía Docente					
Datos Identificativos					2020/21
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	Híbrida				
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.				
Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos: Non se realizarán cambios. 2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen: Mantéñense todas as metodoloxías docentes pero adáptanse todas á docencia non presencial. *Metodoloxías docentes que se modifican 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado: Moodle: é a canle oficial de información aos estudantes con todas as cuestións que afectan á materia. Correo electrónico: dispoñible en horario laboral ampliado. Microsoft Teams: titorías persoais ou grupais. Sempre que os estudantes o solicíten ou o docente o considere necesario. 4. Modificacións na avaliación: Se o docente considera necesaria algunha modificación, será comunicada aos estudantes ao comezo do curso. *Observacións de avaliación: 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía: Se é necesario, as fontes de información poñeranse ao dispor dos estudantes en formato dixital.					

Competencias do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias 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**
Composición gráfica	Elementos conceptuais (punto, liña, plano, volume) Elementos visuais (forma, medida, cor, ton, textura) Elementos de relación (posición, relación, espazo, gravidade, movemento)
Linguaxe e narrativa audiovisual	Elementos espaciais (plano, escena, secuencia, angulación, movementos de cámara, iluminación) Elementos temporais (tempo, montaxe, raccord) Introdución ao storyboard en animación e videoxogo.
Linguaxe e narrativa gráfica	O cómic e outras manifestacións. Elementos característicos (viñeta, encadre, códigos gestuales, linguaxe do corpo, recursos cinéticos, metáforas visuais, elementos fonéticos, cor)

Planificación				
Metodoloxías / probas	**Competencias**	**Horas presenciais**	**Horas non presenciais / 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	21	21	42
Obradoiro	A5 B2 B5 B6 B7 B8 B12 C3 C6 C7	25	75	100
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 online 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 e complementaranse con sesións online síncronas ou asíncronas. Estas sesións poderán ter formato de debate ou foro virtual.
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	Resolución de dúbidas no desenvolvemento dos traballos personais e/ou grupais

Avaliación			
Metodoloxías	**Competencias**	**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
Os alumnos deberán consultar diariamente o Moodle, porque a través deste espazo docente virtual comunicaráselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.

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
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

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
Os alumnos deberán consultar diariamente o Moodle, porque a través deste espazo docente virtual comunicaráselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.

(*)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