



Guía Docente				
Datos Identificativos			2021/22	
Asignatura (*)	Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais		Código	616G02002
Titulación				
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	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: tutorías persoais ou grupais. Sempre que os estudantes o soliciten 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	B1	C1
	A4	B2	C3
	A5	B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B10	
		B11	
		B12	

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	Clases Maxistras: Os estudantes recibirán unha atención personalizada e continua durante proceso de aprendizaxe académica mediante un contacto directo co profesor nas clases maxistras. 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.

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

-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 convocatoria de xullo, 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 convocatoria de xuño-xullo.

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

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

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 se realizar 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 a 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 recole nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria, deberase incorporar 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