



Guía docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales	Código	616G02002	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Primero	Formación básica	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	Fernández Holgado, José Ángel	Correo electrónico	j.holgado@udc.es	
Profesorado	Fernández Holgado, José Ángel	Correo electrónico	j.holgado@udc.es	
Web				
Descripción general	La narrativa gráfica es un medio de expresión que usa imágenes y textos, de manera simultánea, para contar una historia o comunicar un mensaje.			
Plan de contingencia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modificaciones en los contenidos 2. Metodologías <ul style="list-style-type: none"> *Metodologías docentes que se mantienen *Metodologías docentes que se modifican 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado 4. Modificacines en la evaluación <ul style="list-style-type: none"> *Observaciones de evaluación: 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía 			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del 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 los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
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, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del 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	

Contenidos

Tema	Subtema
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 / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas traballo autónomo	Horas totales
Prueba mixta	A2 A4 B1 B3 B4 B10 B11 C1 C4 C6 C8 C9	2	4	6
Sesión magistral	A2 A4 B1 B3 B4 B10 C1 C4 C6 C8 C9	21	21	42
Taller	A5 B2 B5 B6 B7 B8 B12 C3 C6 C7	25	75	100
Atención personalizada		2	0	2

(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Prueba 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 a preguntas obxectivas, pode combinar preguntas de resposta múltiple, de ordenación, de resposta breve, de discriminación, de completar e/ou de asociación.
Sesión magistral	Sesiones expositivas online en las que se explicarán los aspectos principales de los bloques temáticos que comprende la asignatura. Los materiales necesarios para estudiar la asignatura se pondrán a disposición de los estudiantes y se complementarán con sesiones online síncronas o asíncronas. Estas sesiones podrán tener formato de debate o foro virtual.
Taller	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
Taller	Resolución de dúbidas no desenvolvemento dos traballos personais e/ou grupais

Evaluación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Calificación
Prueba 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
Taller	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 comunicáraselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.



Fuentes de información

Básica	<ul style="list-style-type: none">- 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
Complementaria	<ul style="list-style-type: none">- 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

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Historia de la Animación y los Videojuegos/616G02003

Producción de la Animación y el Videojuego/616G02001

Asignaturas que continúan el temario

Guion/616G02004

Dirección y Realización/616G02005

Diseño de Producción para Animación y Videojuegos/616G02006

Diseño Narrativo y de Interfaces/616G02038

Desarrollo de Personajes/616G02041

Dibujo de Entornos y Arte de Concepto/616G02013

Otros comentarios

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

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías