



Guía docente

Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales		Código	616G02002
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Primero	Formación básica	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
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.			

Competencias del título

Código	Competencias 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 interdisciplinarios o transdisciplinarios, 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 del título	
Conocer, identificar y utilizar correctamente los elementos estructurales y los códigos formales y expresivos aplicables a la narración gráfica y 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
Tema 1. Narrativa.	1.1. Estructuras narrativas (Aristóteles, Propp, Todorov, Campbell, Syd Field...) 1.2. Elementos narrativos. Genette. 1.3. Temas universales
Tema 2. La Composición	2.1. Principio de claridad (El contraste, la armonía). 2.2. Equilibrio estático y dinámico (Centro de interés). 2.3. Fines y funciones de la composición 2.4. Composición y expresión 2.5. Equilibrio compositivo y peso visual 2.6. La regla de los tercios 2.7. Composición por: 2.7.1. Disposición 2.7.2. Selección 2.7.3. Combinación 2.8. Composición en el plano: 2.8.1. Dirección de la acción 2.8.2. Separación de figura y fondo 2.9. Composición en el tiempo



Tema 3. Lenguaje y narrativa gráfica	3.1. El cómic y otras manifestaciones. 3.2. Elementos característicos y composición (viñeta y contorno, encuadre, códigos gestuales, lenguaje corporal, recursos cinéticos, metáforas visuales, elementos fonéticos, color) 3.2.1. Composición gráfica (Elementos conceptuales (punto, línea, plano, volumen) 3.2.2. Elementos visuales (forma, medida, color, tono, textura) 3.2.3.Elementos de relación (posición, relación, espacio, gravedad, movimiento) 3.3. Personajes y estereotipos. 3.4. Estrategias narrativas. 3.5. El lector.
Tema 4. Lenguaje y narrativa audiovisual	4.1. Elementos espaciales (plano, escena, secuencia, angulación, movimientos de cámara, iluminación) 4.2. Elementos temporales (tiempo, montaje, raccord)
Tema 5. La puesta en escena	5.1. La Escenografía 5.2. La Luz. Iluminación. 5.3. El vestuario y a caracterización 5.4. La interpretación
Tema 6. La banda sonora	6.1. Sonido diegético y extradiegético 6.2. Sonido sincronizo y asincrónico 6.3. Elementos de la Banda sonora 6.4. La palabra 6.5. La música 6.6. Los efectos sonoros 6.7. El silencio
Tema 7. Storyboard	7.1. Introducción al storyboard en animación y videojuego. 7.2. Estructura básica del storyboard 7.3. Convenciones

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo 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	26	25	51
Eventos científicos y/o divulgativos	A4 A5 B1 B3 B4 B6 B7 B8 B10 B11 B12 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	2	2	4
Taller	A5 B2 B5 B6 B7 B8 B12 C3 C6 C7	20	67	87
Atención personalizada		2	0	2
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción



Prueba mixta	Prueba que integra preguntas de prueba tipo prueba y preguntas tipo prueba objetiva. En cuanto a las preguntas de redacción, recopila preguntas de desarrollo abiertas. Además, como preguntas objetivas, puede combinar preguntas de opción múltiple, ordenación, respuesta corta, discriminación, finalización y / o asociación.
Sesión magistral	Sesiones expositivas 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.
Eventos científicos y/o divulgativos	Exposición oral con apoyo audiovisual, a cargo de una experta en activo relacionada con la igualdad de género y diversidad. Los alumnos podrán resolver sus dudas por medio de preguntas. El taller se completará con una parte práctica en la que la experta desarrollará o mostrará ejemplos prácticos. Si no fuera posible la presencia de un-a ponente, se realizará una práctica evaluable relacionada con la agenda 20-30, los Derechos Humanos, etc.
Taller	Modalidad formativa orientada a la aplicación de aprendizajes en la que se pueden combinar diversas metodologías / pruebas (exposiciones, simulaciones, debates, resolución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través de las cuales los alumnos desarrollan tareas eminentemente prácticas sobre un tema específico, con el apoyo y supervisión del profesorado.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Taller	Clases Magistrales: Los alumnos recibirán una atención personalizada y continua durante el proceso de aprendizaje académico a través del contacto directo con el docente en las clases magistrales. Presentaciones: El docente supervisará las presentaciones que los alumnos realicen durante el semestre, guiando a los alumnos en su planificación y desarrollo. Resolución de dudas en el desarrollo del trabajo personal y / o grupal. Los alumnos recibirán durante el proceso de elaboración de sus trabajos una atención personalizada en función de las necesidades que se encuentren en la búsqueda y análisis de la información y estructura de los trabajos. Prácticas: El profesor guiará a los alumnos para la realización de los diferentes ejercicios prácticos propuestos, analizando casos de estudio que sirvan para detectar y conocer algunas de las técnicas presentadas en la asignatura. Tutorías: El alumnado podrá resolver dudas asistiendo a tutorías individualizadas, con cita previa.

Evaluación

Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prueba mixta	A2 A4 B1 B3 B4 B10 B11 C1 C4 C6 C8 C9	Correspondencia 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

Observaciones evaluación



-La teoría supone el 50% de la nota y la práctica un 50%. -Para superar la asignatura deben estar aprobadas la dos partes: teoría y práctica. Para superar la práctica, los alumnos deberán superar todas y cada una de las prácticas.

- Se organiza un evento divulgativo sobre igualdad de género en colaboración con la responsable de igualdad del centro.

Segunda convocatoria/extraordinaria

Para aprobar la asignatura, solo podrán realizar un único examen en la convocatoria de junio-julio, en la fecha estipulada oficialmente, para lo cual deberán haber presentado las prácticas requeridas durante el curso (50% de la nota) y aprobar el examen teórico (50% de la nota), con los mismos criterios que se marcan en la evaluación.

La forma de valoración en la convocatoria extraordinaria se realizará de la misma forma que la convocatoria de junio-julio.

Acción contra el plagio. La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la calificación de "0" suspenso en la asignatura en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier calificación obtenida en todas las actividades de evaluación para la convocatoria extraordinaria.

Fuentes de información

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 - Sánchez-Escalonilla (2019). Estrategias de guion cinematográfico. Ariel - Fernández Díez y Martínez Abadía (2001). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Ed. Paidós PC
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 - Propp, V. (2020). Morfología del cuento. Madrid: Editorial Fundamentos - Vogler, C. (2020). El viaje del escritor. Ma non tropo - Balló y Pérez (2022). La semilla inmortal. - Steele (Editor) (2018). Escribir cine. Alba. - McKee (2008). El guion. Alba - Tubau (2007). Las paradojas del guionista. Alba - Snyder (2023). ¡Salva al gato! . Alba - McCloud, S. (2018). Hacer comics. Editorial Astiberri - Chinn (2006). Cómo escribir una novela gráfica. Norma - Muñoz (2020). Escribir con viñetas, pensar en bocadillos. Es pop ediciones - Jiménez Varea (2016). Narrativa gráfica. Narratología en la historieta. Editorial Fragua - Edgar, Marlan y Rawler (2016). El lenguaje cinematográfico. Editorial Parramón - Katz, S. (2002). Plano a plano. Plot ediciones - Bordwell y Thompson (1993). Arte cinematográfico. McGraw Hill



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

1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático. La entrega se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.De realizarse en papel: No se emplearán plásticos. Se realizarán impresiones a doble cara. Se empleará papel reciclado. Se evitará la impresión de borradores. 2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural. 3. Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales. 4. Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...) 5. Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad. 6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas. 7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

(*) 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