



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Guión	Código	616G02004	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Segundo	Formación básica	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Nozal Cantarero, Teresa	Correo electrónico	teresa.nozal@udc.es	
Profesorado	Fonseca Blanco, Xavier Nozal Cantarero, Teresa	Correo electrónico	xavier.fonseca@udc.es teresa.nozal@udc.es	
Web				
Descrición xeral	A elaboración do guión é o paso previo necesario en calquera procedemento de produción audiovisual. Nesta asignatura, o alumnado introducirase nas técnicas, estratexias e formatos necesarios para iniciar a súa faceta de guionista.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A34	CE34 - Conocer y aplicar las técnicas, estructuras narrativas y herramientas de trabajo necesarias para la creación de guiones audiovisuales.
B1	CB1 - Que os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo
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.
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.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.



C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
Coñecer as técnicas de escrita para a narración	A10	B1 B3 B4 B10	C1 C4 C8
Coñecer as ferramentas de traballo para a escrita de guións	A34	B7	C3 C9
Coñecer a estrutura narrativa, os medios cos que se constrúe e a súa orientación a un público		B2 B6 B13	
Manexar con eficiencia as técnicas de construción de narracións orientadas a un público		B5 B11 B12	C6 C7

Contidos	
Temas	Subtemas
Escritura técnica	Escribir para o audiovisual Proceso de desenvolvemento dun guión
Estructura narrativa lineal	Actos y puntos de xiro
Guión en serie	Da biblia ao piloto
Personaxes	Arquetipos e personalidades Caracterización
Diálogos	Funcións Escribir diálogo
Formatos e xéneros	Do guión de aventuras ao publicitario
Guión interactivo. Narrativa non lineal	Guión non lineal e interactivo Guión de cinemática en videoxogos

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A10 B1 B3 C4 C6 C8	22	0	22
Obradoiro	A34 B4 B6 B7 B11 B13	22	0	22
Traballos tutelados	A34 B2 B5 B6 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C7 C9	4	64	68



Proba mixta	A10 B1 B3 C4 C6 C8	2	35	37
Atención personalizada		1	0	1

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Exposición oral complementada con o uso de medios audiovisuais, vídeos, podcast ou textos e a introdución de algunhas preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe. Será online ou presencial segundo as circunstancias sanitarias
Obradoiro	Desenrolo en clases presenciais de distintos traballos que se explicarán máis coidadosamente ao comezo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Estes traballos son:  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prácticas curtas para elaborar en clase. Preparación e aplicación de temario teórico.</li> <li>- Haberá prácticas individuais e grupais.</li> <li>- Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (moodle).</li> </ul>
Traballos tutelados	Desenrolo de tres traballos complexos coas diferentes entregas intermedias do proceso de creación que se explicará con máis detenimento ao comienzo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle).  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Traballo de análise e investigación dun guion de longametraxe.</li> <li>- Un guion de curtametraxe</li> <li>- Un guion de cut-scene / diálogo interactivo</li> </ul> <p>Todas as prácticas son obrigatorias e están deseñadas para ser realizadas en grupo. Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (moodle) nas datas sinaladas ao longo do curso.</p>
Proba mixta	Examen presencial dos contidos teóricos dados nas sesións maxistras, sesións de obradoiro e os textos de lectura obrigatoria.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Obradoiro Traballos tutelados	Resolvaranse dúbidas do desenvolvemento de traballo ou das cuestións teóricas que necesitan aclaración para a súa aplicación. Pode ser presencial ou online síncrona ou asíncrona segundo as circunstancias sanitarias e persoais do estudante e o profesor o permitan.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba mixta	A10 B1 B3 C4 C6 C8	Exame da materia Tipo test, preguntas cortas sobre a teoría e casos prácticos realizados nas sesións de obradoiro. É necesario aprobar esta parte para que a súa calificación faga media coas outras probas e traballos previstos nesta avaliación. Se non se aproba, a materia resulta automaticamente suspensa.	50
Obradoiro	A34 B4 B6 B7 B11 B13	Prácticas curtas individuais ou colectivas realizadas na clase.	10
Traballos tutelados	A34 B2 B5 B6 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C7 C9	Traballos individuais e/ou en grupo. A calificación de cada alumno integrante do grupo podería ser diferente en función da súa aportación e compromiso.	40

Observacións avaliación



O estudante debe consultar periódicamente a plataforma do Campus Virtual onde se publicarán avisos, datas de entrega, exercicios e parte do material de estudo. Os exercicios entregaranse exclusivamente a través desta plataforma apoiando así a política Green Campus da UDC.

Seguirase un sistema de avaliación continua, para o que terán que facer:

1. Unha proba teórica no horario de clase que suporá o 25% da nota final e que, aínda que sexa obrigatoriamente presencial na aula, o profesor pode plantexala a través do campus virtual, o que require que o estudante leve un equipo axeitado. A non asistencia ese día á clase (data publicada o primeiro día de clase) e a conseguinte non realización da proba suporá para o estudante a perda da porcentaxe desa tarefa na nota global.
2. Realizar unha serie de actividades a través do Campus Virtual (con data límite de entrega) en tempo e forma. Isto suporá o 50% da avaliación final. Todo isto informarase no primeiro día de clase, publicarase no Campus Virtual e a execución seguirase a través da mesma plataforma do Campus Virtual. Se algún estudante non cumpre a entrega en tempo e forma a través do Campus Virtual considerarase ese traballo non feito e a calificación que lle correspondería na avalización global a esa tarefa quedará deserta.
3. Realizar unha proba teórica na data oficial do exame que suporá o 25% da nota final.

Os guións dos estudantes poden ser expostos durante as clases e lidos e/ou analizados por compañeiros.

A recuperación na segunda oportunidade pode ser completa ou parcial. No caso de que o estudante se acolla á recuperación parcial poderá repetir as probas teóricas ou prácticas que puntúan autonomamente, pero non o conxunto dos numerosos exercicios breves realizados presencialmente na aula ao longo do curso cuxa puntuación global é 1. Sempre prevalecerá a derradeira puntuación obtida. Para a recuperación parcial o estudante chegará a un acordo previo coa profesora que se confirmará nun correo electrónico. No caso da recuperación completa, o punto dos numerosos exercicios realizados presencialmente na aula ao longo do curso pasará a prorratearse na puntuación práctica que poderá formar parte do exame final que se realizará na aula con parte teórica e práctica conxuntamente. O mesmo sucederá coa oportunidade adiantada.

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.

Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC. Os estudantes con matrícula parcial ou exención académica de asistencia deberán concretar coa profesora o sistema de traballo antes do inicio do curso ou coma moi tarde na primeira semana do mesmo.

O uso da Intelixencia Artificial, de ser o caso, debe ser indicado no traballo como unha referencia na que se especificará cal se empregou, en que versión, e a instrución (prompt) dada a IA para a obtención do resultado.

## 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
  - Bateman, Chris (ed.) (2007). Game writing. Narrative skills for videogames. Thompson
  - Devesa, Neus (). Guionización de series de animación. UOC Open Access
  - Ramon, Caterina y Marta Serra (). El guion multimedia. UOC Open Access
  - McKee, Robert (2011). El guion. Barcelona. Alba Editorial
  - Syd Field (2002). El libro del guión. Plot
  - Syd Field (2002). El Manual del guionista. Plot
  - Movshovitz, Dean (2018). Pixar Storytelling : rules for effective storytelling based on Pixar's greatest films. [Poland] : Independently published
  - Sánchez Escalonilla, Antonio (2019). Guion de aventura. Tramas de forja heroica. Barcelona. Editorial Ariel
  - McKee, Robert (2018). el diálogo. Barcelona: Alba Editoria
  - Blasco Vilches, Luis Felipe (2019). Guión de videojuegos : para gente que juega y para gente que no juega. Palma de Mallorca : Dolmen
  - Ordóñez, Juan P. (2018). Diseño de videojuegos/. Madrid : Editorial Síntesis
  - Salmond, Michael (2017). Diseño de videojuegos : de amateur a pro. Badalona : Parramon
  - Rogers, Scott. (2018). Level up! : guía para ser un gran diseñador de videojuegos. Badalona : Parramon
  - (). .
- Outras fontes documentais que o profesor facilitará a través da plataforma Moodle, Stream ou Teams.



<b>Bibliografía complementaria</b>	- Ed Catmull, (2014). Creatividad S.A. : cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá. Madrid : Conecta, 2014 - Vogler, Christopher. (2020). El viaje del escritor : las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas. Barcelona : Ma Non Troppo, 2020
------------------------------------	---

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Produción da Animación e o Videoxogo/616G02001

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Dirección e Realización/616G02005

### Materias que continúan o temario

Edición e Montaxe/616G02007

Desenvolvemento de Personaxes/616G02041

Proxecto de Animación/616G02021

### Observacións

(\*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