

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Guion de ficción I
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual
Escuela/ Facultad	Facultad de Ciencias Económicas, Empresariales y de la Comunicación
Curso	1º
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Semestre	2º
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Antonio Alonso / Nieves Álvarez

2. PRESENTACIÓN

Guion de Ficción I es una asignatura impartida por Nieves Álvarez y Antonio Alonso, que pertenece al segundo semestre del primer curso en el grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad Europea de Madrid,

En la asignatura se establecen las bases teóricas del guion cinematográfico, haciendo especial hincapié en conceptos como estructuras narrativas, tipos de relato, estilo, tono, universo y construcción de personajes. Por otro lado, se profundiza en las teorías establecidas por gurús del guion, como Joseph Campbell, Blake Snyder o Robert McKee.

Con respecto a los apartados prácticos de la asignatura, los alumnos trabajan en el desarrollo de una biblia de guion de un proyecto personal, en donde profundizan en conceptos como Logline, Tagline, sinopsis argumentativa, creación de personajes, mapa de tramas, tratamiento secuenciado y guion literario.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

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.

CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.



CG2: Capacidad para entender y transmitir en productos audiovisuales las diferentes realidades sociales, culturales y políticas, y aplicar la normativa vigente desde un punto de vista abierto y tolerante.

CG3: Capacidad para desarrollar proyectos y productos audiovisuales.

CG4: Capacidad para aplicar las nuevas tecnologías en entornos profesionales en el ámbito de la Comunicación Audiovisual.

Competencias transversales:

CT1: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.

CT3: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.

CT6: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.

CT8: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.

CT12: Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.

CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.

CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

Competencias específicas:

CE2. Conocimiento de las principales técnicas narrativas para aplicarlas en el proceso de generación de contenidos de ficción audiovisual.

CE4. Capacidad de analizar, reflexionar y explicar de manera crítica aspectos objetivos sobre productos audiovisuales.

CE6. Capacidad para aplicar técnicas creativas en el diseño de productos audiovisuales de manera innovadora.

CE12. Conocimiento de los recursos lingüísticos y las técnicas de la comunicación audiovisual para su aplicación en la realización de producciones audiovisuales.

CE15. Capacidad para idear, plasmar y desarrollar proyectos audiovisuales teniendo en cuenta los entornos sociales en los que se desarrollará el proyecto.



**Universidad
Europea**

CE18. Capacidad para detectar las tendencias de cada una de las disciplinas de la comunicación en su aplicación al sector

audiovisual.

CE20. Capacidad para innovar, analizar y criticar las nuevas propuestas y productos en los medios audiovisuales y otros soportes a la hora de crear nuevos formatos audiovisuales.

CE21. Capacidad para conocer y aplicar correctamente el idioma del inglés tanto oral como escrito en el ámbito profesional como herramienta básica de la industria audiovisual.

CE22. Conocimiento del uso correcto del español tanto oral como escrito como elemento de transmisión de información en el ámbito audiovisual y en el campo profesional.

Resultados de aprendizaje:

- **RA1:** El estudiante será capaz de entender los códigos y principios teóricos básicos en la construcción de un guion para ficción.
- **RA2:** Habrá generado las destrezas necesarias para enfrentarse a los procesos de creación de guiones.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB2, CB5, CG3, CT1, CT3, CT6, CT8, CE2, CE4, CE21, CE22	RA1
CB4, CG2, CG4, CT12, CT14, CT16, CE6, CE12, CE15, CE18, CE20,	RA2

4. CONTENIDOS

TEMA 1: Introducción

- ¿Qué es realmente un guion de ficción?
- Conceptos y terminología básica
- Formato de guion establecido por la industria
- Mesas de trabajo
- Análisis de guiones
- Programas usados para la creación de guiones

TEMA 2: Desarrollo de la trama

- Logline, Tagline, Storyline, sinopsis argumentativa y sinopsis de venta
- Diferencias entre biblia de guion y documento de venta
- Tipos de relato narrativo
- El mensaje, la idea, la contraidea, la premisa y el conflicto
- Géneros, Tono, universo y referentes de un guion de ficción
- Paradigma de Syd Field, viaje del héroe de Joseph Campbell y 15 story beats de Blake Snyder -De Syd Field a Robert McKee: Los europeos transgresores, el neorrealismo, la “nueva ola” y Dogma -
- Escritura de series de ficción: ¿Cómo se presenta un proyecto a un productor?

TEMA 3: Construcción de personajes

- Psicología de los personajes de ficción
- Tipos de personaje según su función en la trama

- Tipos de conflictos
- Fichas de personajes
- Protagonistas vs antagonistas

Actividades paralelas

- Visionados de películas: “El laberinto del fauno”, “La isla mínima”, “Barry Lyndon” y “Tesis”.
- Análisis y lectura de guiones impresos en el aula: “El laberinto del fauno”, “La isla mínima”, “Hereditary”.
- Realización de guiones partiendo de narraciones sonoras, noticias de actualidad o microrrelatos.
- Reuniones entre alumnos para comentar y desarrollar historias.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Método del caso
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones Magistrales	36h
Lecciones Magistrales Asíncronas	10h
Análisis de casos, resolución de problemas, elaboración de proyectos, simulación.	30h
Elaboración de informes y escritos	20h
Elaboración y Diseño de Proyectos	20h
Tutoría Grupal	10h
Trabajo autónomo	24h
TOTAL	150h

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Sistema de evaluación	Peso
Logline, Tagline, sinopsis corta y larga de un proyecto personal	10% de la nota final
Análisis de la estructura de guion de una película premiada	10% de la nota final
Creación y desarrollo de la dimensión física, psicológica y sociológica de personajes de ficción del proyecto personal	15% de la nota final
Inserción de un personaje de ficción en una noticia de actualidad	15% de la nota final
Mapa de tramas y tratamiento secuenciado del proyecto personal	20% de la nota final
Práctica final: Escritura de un guion literario (Episodio piloto de una serie o cortometraje de ficción)	30% de la nota final

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Logline, Tagline, sinopsis corta y larga de un proyecto personal	Fecha de entrega: 12 de marzo
Análisis de la estructura de una película premiada	Fecha de entrega: 24 de marzo
Creación y desarrollo de la dimensión física, psicológica y sociológica de personajes de ficción de un proyecto personal	Fecha de entrega: 10 de abril
Inserción de un personaje de ficción en una noticia de actualidad	Fecha de entrega: 20 de abril
Mapa de tramas y tratamiento secuenciado del proyecto personal	Fecha de entrega: 5 de mayo
Práctica final: Escritura de un guion literario (Episodio piloto de una serie o cortometraje de ficción)	Fecha de entrega: 18 de mayo

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- BOURDAA, Melanie (2011): "Quality television: Construction and de-construction of seriality". En: PÉREZ GÓMEZ, Miguel Ángel (ed.). *Previously on*. Sevilla. Biblioteca de la Facultad de Comunicación Universidad de Sevilla, pp. 33-43.
- CASCAJOSA VIRINO, Concepción (2005): *Prime time. Las mejores series de tv americanas*. De C.S.I. a Los Soprano. Madrid. Calamar.
- CLEMENS, Steve (2004): *Showrunner: producing variety & talk shows for television*. Estados Unidos. Silman-James Press.
- GORDILLO, Inmaculada (2009): *Manual de narrativa televisiva*. Madrid. Síntesis.
- SIMON, Sam (2010): "Introducción". En: VV.AA. *The wire. 10 dosis de la mejor serie de televisión*. Madrid. Errata Naturae
- ARISTÓTELES (2004): *Poética*. Madrid. Alianza editorial.
- BALLÓ, Jordi y PÉREZ, Xavier (2004): *La semilla inmortal*. Barcelona. Anagrama.
- BONITZER, Pascal y CARRIÈRE, Jean Claude (1991): *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona. Paidós.
- CAMPBELL, Joseph (2010): *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México. Fondo de Cultura Económica Ciudad de México.
- CHION, Michel (1994): *Cómo se escribe un guión*. Madrid. Cátedra.
- DAVIS, Rib (2010): *Escribir guiones: desarrollo de personajes*. Barcelona. Paidós.
- ECO, Umberto: "La innovación en el serial". In: *De espejos y otros ensayos*. Edición Kindle. Debolsillo.
- FIELD, Syd (1996): *El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid. Plot Ediciones.
- GONZÁLEZ SERRANO, Pilar (1999): "Catábasis y Resurrección". *Espacio, Tiempo y Forma*. UNED ed., Serie II, Historia Antigua, pp. 129-179.

- HORTON, Andrew (1994): Writing the character-centered screenplay. Estados Unidos. University of California Press.
- MCKEE, Robert (2009): El guión. Madrid. Alba Editorial.
- PARKER, Phillip (2003): Arte y ciencia del guión. Barcelona. Robinbook. Guía de aprendizaje Guion de ficción I/Módulo 2 10
- PINEL, Vicent (2009): Los géneros cinematográficos. Géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine. Barcelona. Robinbook.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio (2001): Estrategias de guión cinematográfico. Barcelona. Ariel.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio (2002): Guión de aventura y forja del héroe. Barcelona. Ariel.
- SEGER, Linda (2000): Cómo crear personajes inolvidables. Barcelona. Paidós.
- SEGER, Linda (2004): Cómo convertir un buen guión en un guión excelente. Madrid. Rialp.
- VALE, Eugene (1996): Técnicas del guión para cine y televisión. Barcelona. Gedisa.
- VOGLER, Christopher (2002): El viaje del escritor. Barcelona. Robinbook.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.