

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Guion y Storyboard
<b>Titulación</b>	Grado en Animación
<b>Escuela/ Facultad</b>	Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
<b>Curso</b>	Segundo
<b>ECTS</b>	6 ECTS
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	Primer semestre
<b>Curso académico</b>	2023/2024
<b>Docente coordinador</b>	Álvaro Daza Hernández

## 2. PRESENTACIÓN

Metodologías de desarrollo de creación de guiones. Aspectos de la teoría y la práctica de los audiovisuales narrativos.

El lenguaje audiovisual ha encontrado en la animación digital un campo de cultivo de infinitas posibilidades, demostrándose solvente y capaz de funcionar con eficacia y expresividad sin igual en el medio cinematográfico, el publicitario y el interactivo.

En esta asignatura se abordarán los fundamentos de las teorías narrativas asentadas en medios narrativos como la literatura, el teatro y el cine, para poder concretarlas y plasmarlas con una profunda base de conocimiento tanto en la fase de escritura de guion como en la descripción gráfica del storyboard, como puente fundamental entre el lenguaje escrito y el audiovisual. Asimismo, se aprenderán las particularidades de cada medio, aportando las especificidades narrativas que distinguen el relato cinematográfico, del publicitario y del videojuego.

Desde la estructuración del relato hasta la composición visual para narrarlo, pasando por la construcción de personajes o las convenciones de género, en la asignatura conjugaremos los conocimientos teóricos junto con la constante práctica y entrenamiento de la escritura y el dibujo esquemático, orientados a la creación de narraciones audiovisuales digitales.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias básicas:

- 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.

- 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.
- 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.
- 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.

#### **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.
- CT2: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT03: 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.
- CT5: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- 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.
- CT10: Iniciativa y espíritu emprendedor: Capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y perseverar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.
- 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 generales:**

- CG6: Capacidad para analizar la publicidad y los medios de comunicación entendiendo los factores que influyen en el resultado de éstos.
- CG7: Capacidad para aplicar las reglas y los principios de la comunicación en las redes sociales y su influencia los entornos digitales.

**Competencias específicas:**

- CE12: Capacidad para sintetizar proyectos de animación plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.
- CE13: Capacidad para aplicar los conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la creación, realización, planificación y edición de secuencias y planos de contenidos digitales animados.
- CE19: Capacidad para realizar un documento gráfico animado, demostrativo de las capacidades técnicas y artísticas personales.
- CE23: Capacidad para aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales animados.

**Resultados de aprendizaje:**

- RA1: Conocer los principios de la narrativa en relación con los medios audiovisuales y su especificidad cultural.
- RA2: Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos.
- RA3: Conocer y aplicar los principios de narrativa audiovisual a la creación de contenidos digitales

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
CB1, CB3, CT12, CE12, CE19	RA1: Conocer los principios de la narrativa en relación con los medios audiovisuales y su especificidad cultural.

CB1, CB2, CT3, CT5, CT6, CT12, CE12, CE13, CE19, CE23	RA2: Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos.
CB1, CB2, CB3, CT3, CT5, CT6, CT12, CE12, CE13, CE19, CE23	RA3: Conocer y aplicar los principios de narrativa audiovisual a la creación de contenidos digitales.

## 4. CONTENIDOS

La materia está organizada en seis unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas:

- Unidad 1. Guion - Narrativa y narratología**
- Unidad 2. Guion - El Conflicto**
- Unidad 3. Guion - Estructuras Narrativas**
- Unidad 4. Guion - El camino hacia el guion**
- Unidad 5. Guion - La Construcción del Personaje**
- Unidad 6. Guion - Tiempo y Espacio narrativos**
- Unidad 7. Storyboard – Conceptos básicos del storyboard**
- Unidad 8. Storyboard – El desarrollo**
- Unidad 9. Storyboard – Los planos**
- Unidad 10. Storyboard – Timing y slugging**

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral.
- Aprendizaje basado en proyectos (PBS).
- 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
Clases magistrales	40
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	45
Trabajo autónomo	38
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25
Pruebas de evaluación presenciales	2
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

**Modalidad online:**

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales virtuales síncronas	40
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	45
Trabajo autónomo	38
Tutoría, seguimiento académico y evaluación virtual	25
Pruebas de evaluación presenciales	2
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 7. EVALUACIÓN

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

**Modalidad presencial:**

Sistema de evaluación	Peso
Entrega y presentación de trabajos	50%
Proyecto Final	30%
Prueba de Conocimiento	20%

**Modalidad online:**

Sistema de evaluación	Peso
Entrega y presentación de trabajos	30%
Proyectos	10%
Pruebas de evaluación presenciales	60%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

### 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 (Prueba de Conocimiento), para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

## 7.2. Convocatoria extraordinaria

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 actividad Prueba de Conocimiento 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
[Guion 01] Análisis y Creación de Conflictos	Semana 3-6
[Guion 02] Análisis de Estructuras Narrativas	Semana 7-9
[Guion 03] Análisis y Creación de Personajes	Semana 11-13
[Guion 04] Análisis y escritura de guion literario	Semana 14-15
[Storyboard 01] Planos estáticos	Semana 3-6
[Storyboard 02] Elaboración de un storyboard completo	Semana 7-9
[Storyboard 03] Regla de los 180º	Semana 11-13
[Storyboard 04] Animática	Semana 14-15
Trabajo Final	Semana 16-18
Prueba de conocimientos	Semana 19

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:

- Aristóteles (2014). *Retórica*. Madrid: Alianza Editorial
- Bal, Mieke (1990). *Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología)*. Madrid: Cátedra
- Chatman, Seymour (1990). *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus
- Crawford, Chris (1984). *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, California: McGraw-Hill/Osborne Media

- Field, Syd (1995). *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. Madrid: Plot
- Juul, Jesper (2005). *Half-real: Video games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press
- Murray, Janet (1997). *Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la Narrativa en el Ciberespacio*. Barcelona: Paidós Ibérica
- Ryall, Tom (1998). *Genre and Hollywood*, en *The Oxford Guide to Film Studies*, eds. PC. Gibson & J. Hill. Oxford: Oxford University Press, 327-38
- Swain, Dwight (1976). *Film scriptwriting a practical manual*. New York: Hastings House

## 10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

[orientacioneducativa@universidadeuropea.es](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú 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.