

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**ASIGNATURA  
GUION**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado de animación		
Facultad:	Centro universitario de Tecnología y Arte Digital		
Departamento/Instituto:	Departamento de Arte		
Materia:	Narrativa		
Denominación de la asignatura:	Guion		
Código:	50037		
Curso:	4º		
Semestre:	1º		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Formación optativa		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Ramón Aguyé Batista		
Profesor/a:	Ramón Aguyé Batista		
Grupos:	4º ANIM		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	E-mail: <a href="mailto:ramon.aguye@live.u-tad.com">ramon.aguye@live.u-tad.com</a>
Página web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>		

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

<b>Esenciales:</b>
No se requieren
<b>Aconsejables:</b>
No se requieren

## 3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

<b>Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.</b>
Módulo: Optatividad /Materia: Narrativa
<b>Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.</b>
<p>La asignatura de Guión pretende introducir al alumno en el proceso de creación y elaboración de un Guión dentro de la producción audiovisual en general y más concretamente referido a las película de Animación, haciendo un recorrido desde la creación de la idea al guión, pasando por todos los procesos de reescritura y adaptación hasta lograr una narración sólida.</p> <p>Está directamente relacionada con narrativa audiovisual y desde la parte técnica con Elementos de Composición visual.</p>
<b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>
Los contenidos de la asignatura profundizan en la construcción narrativa de una historia desde el punto de vista del guión dentro de la producción de un largometraje de animación.

## 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>CE2 - Conocer el proceso y las técnicas para la creación de un producto desarrollado mediante animación digital</p> <p>CE9 - Comprender visualmente una estructura narrativa.</p> <p>CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística.</p>	<p>Desarrollar guiones cinematográficos con un arco narrativo y estructura específicos</p> <p>Estructurar un guión considerando los múltiples elementos y líneas de acción que intervienen en la historia</p> <p>Conocer y aplicar las necesidades de estructuración y desarrollo de un narración audiovisual en la producción de animación</p>

## 5. CONTENIDOS /TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

<p><b>1. Tema 1. Introducción</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Primeras consideraciones.</li><li>2. ¿Qué es un guion?</li><li>3. Origen del guion.</li><li>4. Géneros cinematográficos.</li><li>5. Historia y narración. El tema y el mensaje.</li></ol> <p><b>2. Tema 2. Estructura del guion</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Conceptos básicos: plano, escena y secuencia.</li><li>2. La estructura del guion. El paradigma.</li><li>3. Los puntos de giro.</li></ol> <p><b>3. Tema 3. Buscando la idea</b></p>
--

1. Fuentes de inspiración.
2. El ser creativo.
3. Técnicas creativas para la generación y desarrollo de ideas:
  - Los mapas mentales.
  - Alteración de la normalidad.
    - El binomio fantástico.
  - Asociación libre de palabras.
    - Una historia dentro de una palabra.
    - La pregunta imposible.
    - El prefijo arbitrario.
    - La historia encadenada.
  - La tormenta de ideas.
    - Imitando a los clásicos.

#### **4. Tema 4. Fases en la escritura/estructura de un guion**

1. Storyline y paradigma.
2. Sinopsis o argumento.
3. Las tramas. Principal y secundarias.
4. Creación de personajes.
5. La documentación.
6. El esquema de continuidad.
7. El tratamiento.
8. La escaleta.
9. El guion literario.

#### **5. Tema 5. Recursos narrativos**

1. Focalización.
2. Dramatización.
3. Las informaciones.
4. Las elipsis.
5. La anticipación.
6. La trampa.
7. El contraste.
8. El calderón.

#### **6. Tema 6. Errores más frecuentes**

1. En la historia.
2. En la exposición.
3. En la estructura.
4. En los personajes.
5. En los diálogos

6. Causalidad frente a casualidad.

**7. Tema 7. Últimos conceptos**

1. Autocorrección.
2. Las adaptaciones.
3. El guion técnico.
4. El storyboard.
5. Registro y asociaciones.
6. Bibliografía.

## 6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	Octubre
Tema 2	Octubre
Tema 3	Octubre
Tema 4	Noviembre
Tema 5	Noviembre
Tema 6	Diciembre
Tema 7	Diciembre

El cronograma es solo orientativo y dependerá de la dinámica del curso.

## 7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	27	0	27
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	0	0
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	21	0	21
Prácticas externas		0	6	6
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
Actividades de evaluación		7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	14	14

Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	68	68
		62	88	150

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### Convocatoria Ordinaria

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Trabajos prácticos en evaluación	Presentación de los ejercicios	100%

### Convocatoria Extraordinaria

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Presentación y exposición oral de los ejercicios	Presentación de los ejercicios	100%

Los alumnos en Convocatoria Extraordinaria deberán exponer todos los ejercicios prácticos que se han realizado durante el curso y hacer un examen práctico delante del profesor.



## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### **Bibliografía básica (1-3 libros)**

“EL LIBRO DEL GUIÓN”. Syd Field.

“CÓMO CONVERTIR UN BUEN GUIÓN... ”. Linda Seger.

### **Bibliografía recomendada (Max 10 libros)**

“GRAMÁTICA DE LA FANTASÍA”. Gianni Rodari.

“CÓMO MEJORAR UN GUIÓN”. Syd Field.

“CÓMO SE ESCRIBE UN GUIÓN”. Michel Chion.

“EL GUIÓN”. Doc Comparato.

## 10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

### **TIPOLOGÍA DEL AULA:**

Técnica con ordenadores

### **MATERIALES:**

Pizarra.

Equipo de proyección.

### **SOFTWARE:**

Word. Celtx.