

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Guión / Script

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Lenguaje Audiovisual / Audiovisual Language
Denominación de la asignatura:	Guión / Script
Curso:	Primero
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	Daniel Govantes, María Rodríguez Rabadán, Rubén Sánchez Trigos,
E-mail:	daniel.govantes@live.u-tad.com , maria.rabadan@live.u-tad.com , ruben.sanchez@live.u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

La materia proporciona a los alumnos el conjunto de conocimientos relacionados con la creación y los fundamentos para la narración de historias a través del sonido y la imagen en movimiento, desde los elementos formales y simbólicos de composición visual de la imagen fija hasta los recursos narrativos y su significado, y la teoría del montaje y la edición.

Proporciona también el necesario contexto para la identificación de las principales corrientes artísticas y la evolución histórica del lenguaje narrativo audiovisual.

Subject description

The subject gives the students the related knowledge related to the creation and basis for the narrative of stories through the sound and image in movement, from the formal

and symbolic elements for the visual compositing of the fixed image to the narrative resources and their significance and the theory of audiovisual editing.

It also provides the necessary context to identify the main artistic tendencies and the historical evolution of the audiovisual narrative language

Descripción de la asignatura

La asignatura de Guion pretende introducir al alumno en el proceso de creación y elaboración de un Guion dentro de la producción audiovisual en general y más concretamente referido a la película de Animación, haciendo un recorrido desde la creación de la idea al guion, pasando por todos los procesos de reescritura y adaptación hasta lograr una narración sólida. Los contenidos de la asignatura profundizan en la construcción narrativa de una historia desde el punto de vista del guion dentro de la producción de un largometraje de animación.

3. COMPETENCIAS

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG 4.- Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.

CG 7.- Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CE15.- Desarrollar diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos.

4. CONTENIDOS

- Guión, narración e historia.
- Construcción creativa de la idea. Estructura de guion.
- Construcción y desarrollo de personajes.
- Fases: documentación, sinopsis, tratamiento, escaleta, guion literario, guion técnico.
- Recursos narrativos: focalización, dramatización.
- Reescrituras, correcciones y adaptaciones.

English contents:

- Script, narration and story.
- Creative construction of the idea. Script structure.
- Character construction and development.
- Workflow; documentation, synopsis, treatment, playlist, literary script, technical script.
- Narrative resources: focalization, dramatization.
- Rewritings, corrections, and adaptations.

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	28	100%
AF2 Clases Prácticas	28	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	43	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	43	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	100%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	20%

SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	20%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Field, Syd. *Cómo mejorar un guión: guía práctica para identificar y solucionar problemas de guión*. Plot Ediciones, 2005.

Segeer, Linda. *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Ediciones Rialp, 1991.

Bibliografía recomendada

Chion, Michel. *Cómo se escribe un guión*. Ediciones Cátedra, 2009.

Comparato, Doc. *De la creación al guion: arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Revolución eBook, 2014.

Field, Syd. *El libro del guión: fundamentos de la escritura de guiones : una guía paso a paso, desde la primera idea hasta el guión acabado*. Plot Ediciones, 1994.

Rodari, Gianni. *Gramática de la fantasía: introducción al arte de inventar historias*. Ediciones Colihue SRL, 1999.