

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

**Guion Visual - Storyboarding / Visual Script -
storyboarding**

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:	Guion Visual - Storyboarding / Visual Script - storyboarding
Curso:	Segundo
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano / Inglés
Profesor/a:	Antonio Navarro
E-mail:	antonio.navarro@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 enlaza y facilita la comprensión de cualquier otra disciplina de nivel artístico como: animación, dibujo, narrativa audiovisual. La importancia de esta asignatura reside en la necesidad de plasmar una idea escrita en conceptos visuales, aplicando de esta forma conceptos de muy diversas materias de formación del grado. El storyboard es una parte esencial en cualquiera que sea el proceso de elaboración de una producción de animación, sin importar la técnica o la estética de ésta. Los buenos profesionales del storyboard se sitúan en el más alto escalafón, a todos los niveles, dentro de la industria de la 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.

CE 1.- Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE 8.- Crear piezas audiovisuales aplicando los principios de composición, narrativa audiovisual y animación de gráficos a la realización, planificación, edición y postproducción de secuencias y planos.

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

4. CONTENIDOS

Necesidad técnica y origen.

Técnicas gráficas: Creatividad y visualización.

Desarrollo, montaje y reglas del lenguaje visual.

La narración gráfica: Expresión y puesta en escena.

Realización: Animática y guion técnico.

Tipología del Storyboard.

English contents

Technical needs and origin.

Graphic techniques: creativity and visualization.

Development, editing and rules of the visual language.

The graphic narrative: expression and staging

Execution: Animatic and technical script.

Storyboarding typologies.

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

Beiman, Nancy. *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. Focal Press. ISBN-13: 978-0240808208

Hart, John. *The Art of the Storyboard A Filmmaker's Introduction* (ISBN: 978-0-240-80960-1) Focal press

Bibliografía recomendada

Bluth, Don. *The art of story board* (ISBN 1-59582-007-8) DH press

Canemaker, John. *Paperdreams* (ISBN 0-7868-6307-2) Hyperion

Stanchfield, Walt. *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 1 & 2: The Walt Stanchfield Lectures*, Focal Press. ISBN-13: 978-0240810966

Thomas, Frank. *The Illusion of Life: Disney Animation* (1995) (ISBN 0-7868-6070-7) Hyperion

Walt Disney Animation Studios. *The Archive Series: Story* (Walt Disney Animation Archives), Disney editions 978-1-4231-9723-1