

y



GUÍA DOCENTE

GUIÓN VISUAL - STORYBOARDING

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Guión Visual - Storyboarding
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Lenguaje Audiovisual
Curso:	2º
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Marta Martín Blanco / marta.martin@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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.

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - Aplicar los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en la representación de contenidos digitales.

CG6 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

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

TRANSVERSALES

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE15 - Identificar y diferenciar los estilos y periodos en la historia del cine y de la animación

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE7 - 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.

CE13 - Conocer la metodología de sintetización de elementos sonoros y de la aplicación de las técnicas de sonorización en un producto digital

CE14 - Desarrollar diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos.

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Entender los fundamentos de composición del lenguaje audiovisual para el análisis crítico de imágenes en movimiento y sonidos.

- Crear narrativas audiovisuales a través de la aplicación de los principios de composición del plano y la escena del lenguaje audiovisual.
- Aplicar el lenguaje visual a las diferentes técnicas de animación para transmitir ideas.
- Integrar las técnicas básicas de montaje y edición para una adecuada comprensión de las estructuras narrativas audiovisuales.
- Distinguir entre efectos de sonido, composiciones musicales y doblajes para una narrativa de una producción de animación.
- Editar las pistas de sonido de un montaje audiovisual de forma que refuercen la narrativa o la expresividad del proyecto.
- Emplear correctamente las fases de documentación, sinopsis, tratamiento, escaleta, guion literario y guion técnico en la escritura de un guión audiovisual.
- Utilizar los movimientos de cámara, los tipos de plano, puesta en escena y demás recursos formales en la creación de un guión audiovisual.
- Crear storyboards y animáticas que transmitan situaciones narrativas a través de la imagen.
- Reconocer los distintos factores culturales, tecnológicos, económicos e históricos que pueden influir en una producción audiovisual.
- Conocer las diferencias estilísticas generadas a lo largo de la historia de las distintas técnicas de animación para su utilización en una producción contemporánea.
- Desarrollar un sentido analítico y discursivo frente a otras obras audiovisuales.

CONTENIDO

- 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 guión técnico.
- Tipología del Storyboard.

TEMARIO

1. Historia y origen del storyboard.
2. Una base artística sólida.
3. Un método de trabajo.
4. El lenguaje cinematográfico I: la puesta en cuadro.
5. El lenguaje cinematográfico II: la puesta en serie.

6. Tipos de storyboard según el objetivo del proyecto.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	4,36	4,36
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	16,36	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	3,45	3,45
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	14,36	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	11,64	0,00
<i>Tutorías</i>	4,00	4,00
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	37,64	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	44,55	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	5,82	5,82
<i>Test de autoevaluación</i>	7,82	0,00
<i>Prácticas externas</i>	0,00	0,00
<i>Preparación y defensa virtual del TFG</i>	0,00	0,00
<i>Seguimiento de proyectos</i>	0,00	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas con modelo en streaming con el apoyo del profesor</i>	0,00	0,00
TOTAL	150	18

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time teaching (JITT) o aula a tiempo

DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-3

Unidad 2 - semana 4-5

Unidad 3 - semana 6-7

Unidad 4 - semana 7-8

Unidad 5 - semana 9-10

Unidad 6 - semana 11-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
-------------------------	------------------------	-----------------------------

<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

- 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
- Flora Davis. Nonverbal communication. Inside Intuition (1973) (ISBN-10: 0070155631)
- Documental de François Truffaut sobre Hitchcock, 1991 (https://www.youtube.com/watch?v=yqa2PypSXnY&ab_channel=YouTubeMovies)
- Francis Glebas. Directing the Story Editorial: Routledge; N.º 1 edición
- Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting Tapa dura 1997 de Robert McKee
- Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need 2005 de Blake Snyder
- FRAMED_PERSPECTIVE_VOL1 de MarcosMateuMestre
- Framed Ink 2: Frame Format, Energy, and Composition for Visual Storytellers 2021 Marcos Mateu-Mestre
- The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques 2005 de Joseph V Mascelli
- Screenplay: The Foundations of Screenwriting 2005 de SYDFIELD
- de Syd Field
- Figure Drawing for Artists: Making Every Mark Count (Volume 1) (For Artists, 1)
- Gesture Drawing for Animation 2020 de Walt Stanchfield

- Animation - The Art of Layout and Storyboarding Tapa blanda – 1 Enero 1999 de Mark T. Byrne
- DONDIS, D.A (Ed.Cast.2000) La sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual, Barcelona, Gustavo Gili Massachusetts, Institute of Technology.
- VILLAFANE, J (1985) Introducción a la teoría de la imagen, Madrid, Pirámide.
- Edgar Payne - Environment Composition Layout.
- 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: 978-0-240-809601)
- Focal press Bluth, Don. The art of storyboard

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Ordenador personal, webcam, micrófono, cuaderno de esbozo para poder dibujar con el lápiz o bolígrafo, ordenador, Cintiq o una pantalla para poder dibujar en digital.

Software:

Storyboard pro y Adobe photoshop