



# **GUÍA DOCENTE**

## **GUION**

### **GRADO EN ANIMACIÓN**

***MODALIDAD: PRESENCIAL***

***CURSO ACADÉMICO: 2023-2024***

Denominación de la asignatura:	<b>Guion</b>
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Lenguaje Audiovisual
Curso:	1º
Cuatrimestre:	1
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Juan Manuel Díaz Lima/juan.lima@u-tad.com Rubén Sánchez Trigos/ruben.sanchez@u-tad.com
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## 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 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.

## 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**

- 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.

## **TEMARIO**

- Tema 1. El guión como herramienta de trabajo.

-1.1.El guión en el proceso de producción.

-1.2.El guionista. La dicotomía autor-profesional.

-Tema 2. Proceso creativo y formato.

-2.1.La idea.

-2.2.El storyline.

-2.3.El argumento.

-2.4.El tratamiento.

-2.5.El guión.

-2.6.La estructura en actos.

-2.7.Los puntos de giro.

-Tema 3. La premisa dramática.

-3.1.Tramas maestras universales.

-3.2.Mitos y arquetipos.

-3.3. Paradojas e hipótesis.

-3.4.Premisas temáticas.

-3.15.Trama y tema.

-Tema 4. El universo diegético.

-4.1. Diégesis y ficción.

-4.2.El narrador. Tipologías.

-4.3.Focalización y punto de vista: la construcción del espacio.

-4.4.Conocimiento, autoconciencia y comunicabilidad del relato.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	30,91	30,91
<i>Clases Prácticas</i>	23,64	23,64
<i>Tutorías</i>	5,45	3

<b>Actividad Formativa</b>	<b>Horas totales</b>	<b>Horas presenciales</b>
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	48,18	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36,36	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	5,45	5,00
<b>TOTAL</b>	150	63

### **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

### **DESARROLLO TEMPORAL**

Tema 1. 3 semanas

Tema 2. 3 semanas

Tema 3. 4 semanas

Tema 4. 4 semanas.

### **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	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	70

## 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>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

### Consideraciones generales acerca de la evaluación

Será necesario entregar y aprobar todos los trabajos en tiempo, así como el examen, para poder computar la media de la nota final.

Es crucial realizar las entregas dentro de plazo. Se darán 10 minutos de cortesía en los que la entrega se considera realizada a tiempo. Pasado ese tiempo, se podrán entregar trabajos en un máximo de 24 horas tras la fecha marcada, pero con una penalización sobre la nota que será determinada por el profesor. No se admitirá ninguna entrega pasadas esas 24 horas

La no entrega de un trabajo, así como la no asistencia a la exposición del mismo o al examen, comportará que el alumno tendrá que entregarlo en la convocatoria de julio o presentarse. En el caso de que resulte suspensa una o varias entregas y/o el examen, supone que tendrá que volver a entregar el trabajo y/o realizar el examen en julio.

Los ejercicios story line y escaleta que hayan resultado suspensos podrán reentregarse al final de la asignatura: en enero.

Es obligatoria la participación en las exposiciones de los trabajos, tanto a los propios como a los de los demás compañeros, para poder ser evaluado. Cualquier falta, especialmente en los días de exposición, deberá ser debidamente justificada.

## **BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**

Basic: -Bordwell, D. y Thompson, K. (1997). El Arte cinematográfico. (6ª ed.) México D.F.: McGraw-Hill.

-Bordwell, David (1996). La narración en el cine de ficción. Barcelona: Paidós. ISBN: 84-493-0177-7.

-Canet, Fernando y Prósper, Fernando (2009). Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos. Madrid: Síntesis. ISBN: 978-84-975665-4-4.

-Cuadrado, Alfonso (2017). Narración audiovisual. Madrid: Síntesis.

-Chatman, Seymour. Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine. Barcelona: RBA.

-Sánchez Escalonilla, Antonio. Estrategias de guión cinematográfico. Barcelona: Ariel, 2001.

King, Stephen. Mientras escribo. Barcelona: Random House Mondadori, 2000.

## **MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

### **Tipología del aula**

Teórica

### **Materiales:**

Pantalla - Pizarra digital, Ordenado personal

### **Software:**

Software básico