

GUÍA DOCENTE

Guion Visual (Storyboard)

GRADO EN ILUSTRACIÓN Y DESARROLLO VISUAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Guion Visual (Storyboard)
Titulación:	Grado en Ilustración y Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Diseño
Curso:	2
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

El Diseño es un lenguaje y una herramienta que nos permite crear, proyectar y llevar a cabo de forma exitosa una comunicación visual que sea percibida de forma activa por la sociedad. El diseño aporta un valor estratégico y comercial a las organizaciones de distinta índole, y al propio espectador o audiencia, al aportar una información de interés que permita ser percibida en un entorno plagado de estímulos visuales. La materia Diseño combina los conocimientos adquiridos en las materias Técnicas gráficas y Percepción y representación con las nuevas tendencias creativas demandadas por la industria digital actual. También facilita al alumno los conocimientos para la aplicación de los fundamentos de la ilustración a la narrativa de marca y a la creación de su propio portafolio. / Design is a language and a tool that allows us to create, project and successfully carry out visual communication that will be actively perceived by society. Design provides strategic and commercial value to organizations of different types, and to the viewer or audience themselves, by providing information of interest that allows it to be perceived in an environment full of visual stimuli. The Design subject combines the knowledge acquired in the subjects Graphic Techniques and Perception and Representation with the new creative trends demanded by today's digital industry. It also provides the student with the knowledge to apply the fundamentals of illustration to brand narrative and to the creation of their own portfolio.

Descripción de la asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K1Entender el lenguaje gráfico para comunicarse visualmente a través de la composición, el color, la forma y el diseño.

K3Entender la teoría de los colores y su interacción a través de la física, la psicología y la percepción.

K4Conocer las técnicas tradicionales y digitales de creación y tratamiento de imágenes.

K7Comprender la narrativa gráfica para contar historias a través de imágenes en movimiento en el ámbito de la animación y la cinematografía.

K8Comprender las especificaciones técnicas del material y de los procesos de reproducción y edición de ilustraciones para garantizar la calidad final.

K9Comprender los procesos de creación de la imagen de marca (branding) asociados a una campaña publicitaria.

S1Generar imágenes a través de la resolución gráfica de aspectos formales, espaciales, lumínicos y compositivos de una idea en el ámbito de la ilustración.

S3Experimentar con las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas gráfico-plásticas en la generación de imágenes.

S6Interpretar la evolución de las tendencias formales y técnicas que contribuyen a configurar el estilo artístico personal.

S8Diseñar entornos y objetos teniendo en cuenta el marco de comunicación establecido, mediante la implementación de soluciones de sistemas de representación adecuados.

S10Transmitir ideas y emociones a través de elementos estéticos y simbólicos, mensajes visuales y narrativas gráficas de manera efectiva y persuasiva adaptadas a las necesidades comunicativas de cada proyecto.

S12Crear un documento gráfico demostrativo de las capacidades técnicas y artísticas personales.

S14Optimizar los elementos y procesos que intervienen en la fase de producción gráfica industrial a través de la selección adecuada de materiales, técnicas y herramientas digitales o tradicionales.

C1Desarrollar los rasgos gráficos necesarios para la definición de un estilo artístico personal.

C2Crear ilustraciones y recursos gráficos que tengan en cuenta la diversidad de género y la discapacidad de manera inclusiva y equitativa contribuyendo a la construcción de una sociedad más igualitaria y diversa.

C5Crear imágenes con métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

CONTENIDO

- Análisis de guión
- Técnicas de narración visual y secuenciación

- Interpretación de la pose y la perspectiva

TEMARIO

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	16	16
<i>Resolución de ejercicios</i>	40	40
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	27	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	63	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4
<i>Desarrollo de prácticas Externas</i>	0	0
<i>Elaboración del TFG</i>	0	0
<i>Tutoría</i>		
<i>Defensa del TFG</i>		
TOTAL	0	0

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)M2P -Aprendizaje basado en problemasM3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)M4P -Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

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>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	70
<i>Prueba Objetiva</i>	20	50

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>		
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>		
<i>Prueba Objetiva</i>		

Consideraciones generales acerca de la evaluación

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales:

Software: