



GUÍA DOCENTE

Guion Visual (Storyboard)

GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO VISUAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Guion Visual (Storyboard)
Titulación:	Grado en Ilustración de 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	Emma Badanelli / emma.badanelli.ext.live.u-tad.com
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.

Descripción de la asignatura

La asignatura se centra en el storyboard como herramienta de comunicación visual, explorando su papel en el desarrollo de proyectos para cine, series de animación, publicidad, videojuegos y diseño. A través del análisis del lenguaje audiovisual y de la narrativa gráfica, el alumnado aprenderá a transformar ideas y guiones en secuencias visuales claras, capaces de transmitir acción, emoción e intención narrativa.

Durante el curso se trabajarán los principios de composición, puesta en escena, perspectiva, pose y continuidad, así como los recursos propios del lenguaje cinematográfico, como la planificación, el

movimiento de cámara o el ritmo visual. Estos conocimientos se aplicarán mediante la realización de ejercicios y proyectos que simulan situaciones reales de producción.

Además, se introducirán disciplinas complementarias como el concept art, el color key, la identidad visual y la presentación de proyectos, entendidas como herramientas que enriquecen el proceso de desarrollo visual y ayudan a contextualizar el storyboard dentro de un flujo de trabajo profesional.

La asignatura tiene un carácter eminentemente práctico y busca que el alumnado desarrolle un método de trabajo sólido, capaz de adaptarse a distintos ámbitos de la industria audiovisual y del diseño.

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.

C2 Crear 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.

C5 Crear 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

Tema 1. Introducción al storyboard y lenguaje audiovisual

¿Qué es un storyboard?

Funciones dentro de una producción.

Aplicaciones en cine, series, publicidad, videojuegos y diseño.

Flujo de trabajo con dirección, arte y animación.

Referentes históricos y actuales.

Tema 2. Narrativa visual

Análisis de guion.

Storytelling visual.

Ritmo y secuenciación.

Continuidad narrativa.

Composición.

Punto de vista del espectador.

Tema 3. Lenguaje cinematográfico aplicado al storyboard

Tipos de plano.

Escala y encuadre.

Ángulos de cámara.

Movimientos de cámara.

Eje de acción.

Montaje.

Dirección de la mirada.

Tema 4. Construcción de la imagen

Perspectiva.

Pose y lenguaje corporal.

Color key.

Valor tonal.

Lectura de la imagen.

Composición aplicada.

Tema 5. Storyboard aplicado a distintos sectores

Storyboard para cine.

Storyboard para animación.

Storyboard para publicidad.

Storyboard para diseño y branding.

Adaptación del estilo según el cliente.

Tema 6. Presentación profesional

Concept art como apoyo al storyboard.

Preparación de entregas.

Organización de archivos.

Portfolio.

Presentación de proyectos.

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

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

M4P -Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1. Introducción al storyboard y lenguaje audiovisual (2 semanas)

Tema 2. Narrativa visual (3 semanas)

Tema 3. Lenguaje cinematográfico aplicado al storyboard (3 semanas)

Tema 4. Construcción de la imagen (2 semanas)

Tema 5. Storyboard aplicado a distintos sectores (2 semanas)

Tema 6. Presentación profesional (2 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>	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>	10	0
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	40	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Evaluación ordinaria:

Para aprobar en Convocatoria ordinaria, el alumno deberá sacar una nota media igual o superior a 5,00 en la sumatoria de todas las calificaciones. Para que pueda realizarse la media deberá obtener al menos un 5,00 en el proyecto final y un 5,00 en el examen.

Evaluación extraordinaria:

La evaluación extraordinaria será similar a la ordinaria

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bancroft, T. (2012). Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses and Staging to Bring Your Characters to Life. Focal Press.

Block, B. A. (2020). The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media (3.ª ed.). Routledge.

Canemaker, J. (1996). Paper Dreams: The Art and Artists of Disney Storyboards. Disney Editions.

Glebas, F. (2013). Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation (2.ª ed.). Focal Press.

Hart, J. (2008). The Art of the Storyboard: Storyboarding for Film, TV and Animation (2.ª ed.). Focal Press.

Katz, S. D. (1991). Film Directing: Shot by Shot. Visualizing from Concept to Screen. Michael Wiese Productions.

Mercado, G. (2011). The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition. Focal Press.

Whitaker, H., & Halas, J. (2009). Timing for Animation (2.ª ed.). Focal Press.

Williams, R. (2012). The Animator's Survival Kit. Faber & Faber.

Iturriza, Á. (2025). Manual de cine de animación: Cómo construir una película animada: del concepto a la pantalla. Editorial Berenice.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales:

Bloc de dibujo A4

Material de dibujo (lápiz/barra de grafito y bolígrafo)

Ordenador

Tableta gráfica

Teléfono móvil con cámara

Post-its

Software:

Power Point y software básico de Adobe.