



GUÍA DOCENTE

GUIÓN VISUAL - STORYBOARDING

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Guión Visual- Storyboarding
Titulación:	Grado en Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Lenguaje Audiovisual
Curso:	2
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Marta Martín Blanco/marta.martin@u-tad.com Antonio Navarro Santalla/antonio.navarro@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 DE LA MATERIA

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. Guión gráfico para un largometraje de animación.
2. Guión gráfico para televisión. — Cuaderno de trabajo.
3. Storyboard para películas de acción real y publicidad.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	31	31
<i>Clases Prácticas</i>	24	24
<i>Tutorías</i>	5	3
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	48	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	5	5

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. Story board para un largometraje de animación- 5 semanas

Tema 2. Story board para TV. Cuaderno de trabajo-5 semanas

Tema 3. Storyboard para películas de acción real y publicidad -5 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

La asignatura es eminentemente práctica. Se realizarán ejercicios y pruebas por grupos de tres a cuatro personas. Cada alumno presentará su parte de trabajo, aunque haya un responsable de grupo. Se valorará principalmente el trabajo en equipo, la actitud en clase y la puntualidad.

La asistencia es obligatoria. Una asistencia inferior al 80%, puede llevar al alumno a la evaluación extraordinaria. La comunicación se realizará a través de Blackboard. La práctica individual en Sketchbook será necesaria para evaluar la evolución personal de cada alumno. Contará, por tanto, para la nota final. Todos los

trabajos serán entregados en la fecha y hora fijadas. Se tendrán en cuenta circunstancias especiales, con justificación. 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. Habrá también pruebas tipo test para la evaluación de conocimientos cinematográficos y artísticos. Tres exámenes principales van a configurar, pues, para la nota final: dos realizados en equipos y uno individual tipo test.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

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

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

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica

Materiales:

Pantalla - Pizarra digital, Ordenador personal

Software:

Storyboard pro y Adobe Photoshop