



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Guión y diseño multimedia

Asignatura	Guión y diseño multimedia			
Código	P04G070V01901			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	De la narrativa lineal a la narrativa interactiva. Como hacer un guion interactivo para diferentes productos.			

## Competencias de titulación

Código	
A1	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios en sus diversos soportes (cine, TV, vídeo, multimedia, etc.), hasta su comercialización
A4	Conocimiento del manejo de las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas
A8	Conocimiento y aplicación de los diferentes mecanismos y elementos de la construcción del guión atendiendo a diferentes formatos, tecnologías y soportes de producción. También se incluye el conocimiento teórico y práctico de los análisis, sistematización y codificación de contenidos icónicos y la información audiovisuales en diferentes soportes y tecnologías
A22	Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos
A26	Capacidad para escribir con fluidez, textos, escaletas o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia
A41	Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación
A42	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación
A44	Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada
B2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
B3	Capacidad para asumir riesgos: Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos
B4	Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades
B5	Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos
B6	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual
B7	Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad
B8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

## Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y difusión de productos interactivos y multimedia, en su fase de creación	A1
Conocimiento de las características generales de las herramientas técnicas y de programación necesarias para desarrollar un proyecto interactivo	A4
Conocimiento y aplicación de los diferentes mecanismos y elementos de la construcción del guión multimedia	A8
Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos	A22
Capacidad para escribir con fluidez, textos, escaletas o guiones en el campo de la producción multimedia	A26
Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación	A41
Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo del lenguaje de la animación o su interpretación	A42
Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea	A44
Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual	B6
Sensibilidad hacia la importancia que tiene la distribución de la producción audiovisual en mercados nacionales e internacionales como medio de difusión, conservación y valorización de la cultura gallega	B8
Adaptación a los cambios empresariales, capacidad de trabajar en equipo, de asumir riesgos, de tomar decisiones, de autocrítica y conciencia solidaria	B2 B3 B4 B5 B7

## Contenidos

Tema	
Base de la comunicación narrativa	(*)Sen apartados
Narrativa Lineal vs narrativa no lineal	(*)Sen apartados
Guión Interactivo	Estructura y Contenidos
Guión Proyectos comerciales	(*)
Guión Proyectos de entretenimiento	(*)Sen apartados

## Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	18	36	54
Trabajos de aula	15	45	60
Presentaciones/exposiciones	2	10	12
Foros de discusión	1	2	3
Eventos docentes y/o divulgativos	2	4	6
Actividades introductorias	2	2	4
Pruebas de respuesta corta	2	4	6
Trabajos y proyectos	1	4	5

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

## Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	En la sesión magistral se compartirá con los estudiantes la base teórica sobre la cual se deberá trabajar con posterioridad en las sesiones prácticas.
Trabajos de aula	El trabajo en el aula consistirá en la creación de un guión para un proyecto. Se creará en primer lugar un guión tradicional y con posterioridad el alumno lo transformará en un guión interactivo.
Presentaciones/exposiciones	El alumno deberá explicar ante la clase, el proyecto que ha desarrollado.
Foros de discusión	A lo largo del curso, se le propondrá al alumno la lectura de determinados artículos y se propiciará la participación en el aula en foros de discusión para la defensa o ataque de los mismos.
Eventos docentes y/o divulgativos	Se contará con la presencia de expertos en el ámbito de la creación que darán clases magistrales a los alumnos sobre la creación de un guión.

Actividades introductorias	Con la finalidad de introducir al alumno en la disciplina del guion se planteara un trabajo inicial para que el profesor pueda establecer la base sobre la cual desarrollar la materia
----------------------------	--

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Actividades introductorias	En todo momento alumno podrá establecer contacto con el profesor de tal forma que este pueda guiarle y asesorarle en relación con las preguntas que plantee. Las tutorías no solo serán presenciales sino que pueden ser a través de email o del sistema fatic.
Sesión magistral	En todo momento alumno podrá establecer contacto con el profesor de tal forma que este pueda guiarle y asesorarle en relación con las preguntas que plantee. Las tutorías no solo serán presenciales sino que pueden ser a través de email o del sistema fatic.
Trabajos de aula	En todo momento alumno podrá establecer contacto con el profesor de tal forma que este pueda guiarle y asesorarle en relación con las preguntas que plantee. Las tutorías no solo serán presenciales sino que pueden ser a través de email o del sistema fatic.
Presentaciones/exposiciones	En todo momento alumno podrá establecer contacto con el profesor de tal forma que este pueda guiarle y asesorarle en relación con las preguntas que plantee. Las tutorías no solo serán presenciales sino que pueden ser a través de email o del sistema fatic.

### Evaluación

	Descripción	Calificación
Trabajos de aula	La evaluación de trabajos en el aula supondrá un 10%	10
Presentaciones/exposiciones	Presentación de todos los trabajos desarrollados en el aula. Exposición y defensa de los mismos	10
Pruebas de respuesta corta	La prueba de evaluación consistirá en la ejecución de un examen con preguntas cortas a elegir.	30
Trabajos y proyectos	La mitad de la asignatura será el desarrollo de trabajos y proyectos	50

### Otros comentarios sobre la Evaluación

Para pasar la asignatura, deberán aprobarse todas las áreas, tanto el proyecto como el examen. Si algún alumno tuviese que participar en una segunda convocatoria sólo se realizará aquella prueba que no haya superado en la primera. Si no hubiese superado ninguna deberá examinarse de todas

### Fuentes de información

Simon Feldman, **Guión argumental. Guión documental**, tercera edición,  
 Eugene Vale, **Técnicas de guión para cine y televisión**, quinta edición,  
 Guillem Bou Bouzá, **El Guion Multimedia**, primera edición,  
 Syd Field, **El libro del guión**, primera edición,  
 Jean - Claude Carriere, **The End**, primera edición,  
 Nick Monfort, **Twisty Little Passages**, primera edición,  
 Brunhild Bushoff (editor), **Developing interactive narrative content**, primera edición,  
 Abbe Don, **Narrative and the interface**, primera edición,  
 John Scott Lewinsky, **Interactive Multimedia, the new aesthetic**, primera edición,  
 MacDonald, Matthew, **Creación y Diseño WEB; edición 2012**, Anaya Multimedia,  
 Stevens, Chris, **Diseñar para el iPad**, Anaya Multimedia,  
 Hedengren, Thord Daniel, **Tumblr**, Anaya Multimedia,  
 Mullen, Tony, **Realidad aumentada. Crea tus propias aplicaciones**, Anaya Multimedia,

### Recomendaciones

#### Asignaturas que continúan el temario

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Estrategias publicitarias y de relaciones públicas para productos audiovisuales/P04G070V01501

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405