



## 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	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web	http://blegeren.webs.uvigo.es			
Descripción general	De la Narrativa Lineal a la narrativa interactiva. Como hacer el guión para diferentes pantallas y soportes. Como crear un guión **Transmedia Orgánico.			

## Competencias

Código	
B3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
C23	Capacidad para escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C25	Conocimiento y aplicación de las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

## Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
2.- Construir guiones **transmedia atendiendo a las necesidades del público a lo que se van a dirigir y las pantallas para las que se van a producir.	B4	C25
3.- Proponer proyectos interactivos de contenido innovador aplicando la base de la comunicación interactiva	C23	D2 D3 D4
4.-Organizar la **temporalización de tareas necesarias para la creación de un guión interactivo		D2 D3 D4
5.- Reconocer los cambios empresariales que se están produciendo con la digitalización para asumir riesgos, tomar decisiones con conciencia autocrítica.	B3	

## Contenidos

Tema	
Base de la Comunicación Narrativa	Comunicación Narración. Elementos de la narración. Tipos de narraciones
*Guión Lineal *vs *Guión Interactivo	Nuevas plataformas . Noticias Narrativas

\*Transmedia \*Storytelling

Etapas del guión.  
Tramas y Premisas.  
El personaje. Construcción  
Acción y Conflicto

Obra \*Transmedia Orgánica / Elástica  
Prácticas de \*transmedialidad. Adaptación, Desarrollo, \*Comodificación.  
Guión de proyectos de Entretenimiento Interactivo.  
Narración Interactiva.  
Videojuegos De la aventura \*\*conversacional al \*\*sandbox.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	16	20	36
Presentación	4	4	8
Trabajo tutelado	18	36	54
Trabajo	12	40	52

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	En la sesión magistral se compartirá con los estudiantes a base **teorica sobre a cuál se deberá trabajar con posterioridad en las sesiones prácticas.
Presentación	El alumno deberá explicar ante la clase, el proyecto que desarrolló.
Trabajo tutelado	Elaboración de guiones y trabajos sobre aspectos parciales de la materia  Elaboración y presentación de un guión multimedia completo

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	El profesor estará a la disposición del alumno para resolver cualquier cuestión que tenga sobre lo proyecto de investigación que debe desarrollar.
Pruebas	Descripción
Trabajo	El profesor actuará como el productor ejecutivo del proyecto de los alumnos guiándolos en el desarrollo del mismo

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Lección magistral	Realización de trabajos el largo de la materia para comprobar los conocimientos adquiridos	15	C25	
Trabajo tutelado	El alumno deberá realizar un trabajo de investigación sobre la materia	25	C23	
Trabajo	Elaboración del guión de un proyecto *transmedia partiendo de un guión lineal basado en una *ip propia o ajena.	60	B3 B4	D2 D3 D4

### Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno debe superar las distintas partes de la materia para poder obtener el aprobado. En caso de que suspendiera alguna de las pruebas deberá volver a repetirla.

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

Bernardo, Nuno, **The Producer`s Guide to Transmedia**, BeActive books, 2011

Bernardo, Nuno, **Transmedia 2.0**, BeActive books, 2014

García García, Francisco y Rajas, Mario, **Narrativas Audiovisuales: el relato**, Icono 14, 2013

Ryan, Marie-Laurie, **La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad la literatura y los medios electrónicos**, Paidós, 2004

Scolari, Carlos A, **Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan**, Planeta de Libros, 2013

Feldman, S, **Guión Argumental, Guión Documental**, Gadsa, 2015

Carriere, Jean Claude, **The End**, Paidós Iberica, 1991

Don, Abbe, **Narrative and the interface**,

#### Bibliografía Complementaria

Alberich, Jordi y Tubella, Inma, **Comprender los Media en la sociedad de la información**, Biblioteca UOC, 2012

---

Arnheim, R., **Arte y percepción visual : psicología del ojo creador**, Alianza Forma, 2002

---

<http://www.revistakairos.org>, **Revista de pensamiento**,

---

Vale, Eugene, **Técnicas de Guión para cine y Televisión**,

---

Freeman, M; Rampazzo Gambarato, R, **The routledge companion to transmedia studies**, 978-1-138-48343-9, Routledge, 2019

---

Flanagan, M; Mckenny, Mi; Livingstone, A, **The marvel studios phenomenon**, 978-1-5013-1189-5, Bloomsbury, 2017

---

Alexander, Bryan, **The new digital storytelling**, 978-1-4408-4960-2, Praeger, 2017

---

---

## **Recomendaciones**

### **Asignaturas que continúan el temario**

Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903

Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT/P04G070V01907

Redes audiovisuales en internet/P04G070V01910

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

---

### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Estrategias publicitarias y de relaciones públicas para productos audiovisuales/P04G070V01501

---

### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

(\*)/

---

---

## **Plan de Contingencias**

### **Descripción**

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la COVID-10, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad y garantizando la docencia en un escenario no totalmente presencia. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento en que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una forma más ágil y eficaz al ser conocidas de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes DOCNET.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

No se contemplan modificaciones de las metodologías docentes, con la única salvedad de que los contenidos teóricos podrán ser impartidos de forma no presencial.

Los mecanismos no presenciales de atención al alumnado (tutorías) serán el despacho virtual del campus remoto en el horario indicado y el correo electrónico.

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

No se contemplan modificaciones en los sistemas de evaluación más allá de la posibilidad de que algunas pruebas de evaluación tengan que realizarse de forma no presencial.

---