



DATOS IDENTIFICATIVOS

Guión e deseño multimedia

Materia	Guión e deseño multimedia			
Código	P04G070V01901			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	3	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Da narrativa lineal á narrativa interactiva. Como facer un guion interactivo para diferentes produtos.			

Competencias de titulación

Código	
A1	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e difusión audiovisuais nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios nos seus diversos soportes (cine, TV, vídeo, multimedia, etc.), ata a súa comercialización
A4	Coñecemento do uso das técnicas e as tecnoloxías audiovisuais en función das súas capacidades expresivas
A8	Coñecemento e aplicación dos diferentes mecanismos e elementos da construción do guión atendendo a diferentes formatos, tecnoloxías e soportes de produción. Tamén se inclúe o coñecemento teórico e práctico das análises, sistematización e codificación de contidos icónicos e a información audiovisual en diferentes soportes e tecnoloxías
A22	Capacidade para a utilización das técnicas e procesos na organización e creación nas diversas fases da construción da produción multimedia e materiais interactivos
A26	Capacidade para escribir con fluidez, textos, programacións ou guiños nos campos da ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica ou multimedia
A41	Habilidade para expoñer de forma adecuada os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuais ou informáticos consonte os cánones das disciplinas da comunicación
A42	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
A44	Capacidade para percibir criticamente a nova paisaxe visual e auditiva que ofrece o universo comunicativo que nos rodea, considerando as mensaxes icónicas como froito dunha sociedade determinada, produto das condicións sociopolíticas e culturais dunha época histórica determinada
B2	Capacidade de traballo en equipo e de comunicación das propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio, así como capacidade para integrarse nun proxecto común encamiñado á obtención de resultados
B3	Capacidade para asumir riscos: capacidade para asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos
B4	Toma de decisións: capacidade para acertar ao elixir en situacións de incerteza, asumindo responsabilidades
B5	Práctica sistemática de autoavaliación crítica de resultados: valoración da importancia de corrixir e axustar constantemente os erros cometidos nos procesos creativos ou organizativos
B6	Orde e método: habilidade para a organización e temporalización das tarefas, realizándoas de xeito ordenado adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual
B7	Conciencia solidaria: respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, e polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación de mulleres e persoas con discapacidade
B8	Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio cultural e audiovisual de Galicia e do mundo

Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e difusión de produtos interactivos e multimedia, na súa fase de creación	A1
Coñecemento das características xerais das ferramentas técnicas e de programación necesarias para desenvolver un proxecto interactivo	A4
Coñecemento e aplicación dos diferentes mecanismos e elementos da construción do guión multimedia	A8
Capacidade para a utilización das técnicas e procesos na organización e creación nas diversas fases da construción da produción multimedia e materiais interactivos	A22
Capacidade para escribir con fluidez, textos, escaletas ou guions no campo da produción multimedia	A26
Habilidade para expoñer de forma adecuada os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuais ou informáticos conforme aos cánones das disciplinas da comunicación	A41
Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento da linguaxe da animación ou a súa interpretación	A42
Capacidade para percibir críticamente a nova paisaxe visual e auditivo que ofrece o universo comunicativo que nos rodea	A44
Orde e método: habilidade para a organización e temporalización das tarefas, facendoas de xeito ordenado adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual	B6
Sensibilidade cara á importancia que ten a distribución da produción audiovisual en mercados nacionais e internacionais como medio de difusión, conservación e valorización da cultura galega	B8
Adaptación aos cambios empresariais, capacidade de traballar en equipo, de asumir riscos, de tomar decisións, de autocrítica e conciencia solidaria	B2 B3 B4 B5 B7

Contidos

Tema	
Base da comunicación narrativa	Sen apartados
Narrativa Lineal vs narrativa non lineal	Sen apartados
Guión Interactivo	Sen apartados
Guión Proxectos comerciais	Sen apartados
Guión Proxecto de entretemento	Sen apartados

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	18	36	54
Traballos de aula	15	45	60
Presentacións/exposicións	2	10	12
Foros de discusión	1	2	3
Eventos docentes e/ou divulgativos	2	4	6
Actividades introdutorias	2	2	4
Probas de resposta curta	2	4	6
Traballos e proxectos	1	4	5

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrición
Sesión maxistral	Na sesión maxistral compartírase cos estudantes a base teórica sobre a cal deberase traballar con posterioridade nas sesións prácticas.
Traballos de aula	O traballo no aula consistirá na creación dun guión para un proxecto. Crearase en primeiro lugar un guión tradicional e con posterioridade o alumno transformaráo nun guión interactivo.
Presentacións/exposicións	O alumno deberá explicar ante a clase, o proxecto que desenvolveu.
Foros de discusión	Ao longo do curso, propoñeráselle ao alumno a lectura de determinados artigos e propiciarase a participación no aula en foros de discusión para a defensa ou ataque dos mesmos.
Eventos docentes e/ou divulgativos	Contarase coa presenza de expertos no ámbito da creación que darán clases maxistrais aos alumnos sobre a creación dun guión
Actividades introdutorias	Coa finalidade de introducir ao alumno na disciplina do guión suscitábase un traballo inicial para que o profesor poida establecer a base sobre a cal desenvolver a materia

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Actividades introdutorias	En todo momento alumno poderá establecer contacto co profesor de tal forma que este poida guiárlle e asesorarlle en relación coas preguntas que suscite. As titorias non só serán presenciais senón que poden ser a través de email ou do sistema faitic.
Sesión maxistral	En todo momento alumno poderá establecer contacto co profesor de tal forma que este poida guiárlle e asesorarlle en relación coas preguntas que suscite. As titorias non só serán presenciais senón que poden ser a través de email ou do sistema faitic.
Traballos de aula	En todo momento alumno poderá establecer contacto co profesor de tal forma que este poida guiárlle e asesorarlle en relación coas preguntas que suscite. As titorias non só serán presenciais senón que poden ser a través de email ou do sistema faitic.
Presentacións/exposicións	En todo momento alumno poderá establecer contacto co profesor de tal forma que este poida guiárlle e asesorarlle en relación coas preguntas que suscite. As titorias non só serán presenciais senón que poden ser a través de email ou do sistema faitic.

Avaliación

	Descrición	Cualificación
Traballos de aula	Desenrolo dun traballo que consistira na creación dun guión lineal e seu posterior adaptación como guión interactivo.	10
Presentacións/exposicións	Presentacion de todos os traballos desenrolados na aula. Exposicion defensa dos mesmosismos	10
Probas de resposta curta	A proba de avaliación consistira na execucion dun exame con preguntas curtas a elixir.	30
Traballos e proxectos	A metade da asignatura será o desenrolo de traballos e proxectos	50

Outros comentarios sobre a Avaliación

Para pasar a asignatura, deberán aprobarse todas as áreas, tanto o proxecto como o exame.

Si algún alumno tivese que participar nunha segunda convocatoria só se realizará aquela proba que non supere na primeira. Si non houberse supera ningunha debera examinarse de todas

Bibliografía. Fontes de información

Simon Feldman, **Guión argumental. Guión documental**, terceira edición,
Eugene Vale, **Técnicas de guión para cine y televisión**, quinta edición,
Guillem Bou Bouzá, **El Guión Multimedia**, primeira edición,
Syd Field, **El libro del guión**, primeira edición,
Jean - Claude Carriere, **The End**, primeira edición,
Nick Monfort, **Twisty Little Passages**, primeira edición,
Brunhild Bushoff (editor), **Developing interactive narrative content**, primeira edición,
Abbe Don, **Narrative and the interface**, primeira edición,
John Scott Lewinsky, **Interactive Multimedia, the new aesthetic**, primeira 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,

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Estratexias publicitarias e de relacións públicas para produtos audiovisuais/P04G070V01501

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405