



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				
Descripción general	De la Narrativa Lineal a la narrativa interactiva. Como hacer el guión para diferentes pantallas y soportes			

Competencias

Código	Descripción
A3	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.
B5	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación.
C7	Conocimiento y aplicación de los diferentes mecanismos y elementos de la construcción del guion atendiendo la diferentes formatos, tecnologías y soportes de producción.
C8	Conocimiento, identificación y aplicación de recursos, elementos, métodos y procedimientos de los procesos de construcción y análisis de los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales.
C17	Capacidad para la comprensión y uso de los procesos, herramientas y técnicas para el diseño y desarrollo de productos interactivos para distintas pantallas y soportes.
C21	Capacidad para escribir con fluidez, textos, programaciones o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia.
D1	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales
D3	Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Capacidad para tomar decisiones fundamentadas en situaciones de incertidumbre, asumiendo de forma constructiva las consecuencias y resultados obtenidos.
D5	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
D6	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

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
1. Identificar la base de la comunicación narrativa así como las diferencias entre la narrativa convencional y la narrativa interactiva.	A3	C7 C8
2.- Construir guiones transmedia atendiendo a las necesidades del público al que se van a dirigir y las pantallas para las que se van a producir.		C21 D3
3.-Proponer proyectos interactivos de contenido innovador aplicando la base de la comunicación interactiva.	B5 B6	D4
4.-Organizar la temporalización de tareas necesarias para la creación de un guión interactivo		C17 D6

Contenidos	
Tema	
Base de la Comunicación Narrativa	Comunicación Narración Elementos de la narración Tipos de narraciones
Narrativa Lineal vs narrativa no Lineal	De la Poética de Aristoteles al Comic.
Guión Interactivo	Narrativa Hipertextual
Guión de proyectos Comerciales	Paginas web de marketing Paginas web Corporativas Portales de información Sistemas de e-learning Puntos de información
Guión de proyectos de Entretenimiento	Videojuegos

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	15	15	30
Presentaciones/exposiciones	2	6	8
Trabajos tutelados	20	20	40
Trabajos y proyectos	2	70	72

*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 teorica sobre la cual se deberá trabajar con posterioridad en las sesiones prácticas.
Presentaciones/exposiciones	El alumno deberá explicar ante la clase, el proyecto que ha desarrollado.
Trabajos tutelados	Elaboración de guiones y trabajos sobre aspectos parciales de la materia Elaboración y presentación de un guión multimedia completo

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	En todo momento el 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 también a través de email o del sistema faitic.
Presentaciones/exposiciones	En todo momento el 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 también a través de email o del sistema faitic.
Trabajos tutelados	En todo momento el 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 también a través de email o del sistema faitic.
Pruebas	Descripción
Trabajos y proyectos	En todo momento el 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 también a través de email o del sistema faitic.

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Sesión magistral	Examen de Preguntas cortas para evaluar el aprendizaje del alumno	20	A3
Trabajos tutelados	El alumno deberá realizar un trabajo de investigación sobre la materia	20	B5 B6

Otros comentarios sobre la Evaluación

Fuentes de información

Alberich, Jordi y Tubella, Inma, **Comprender los Media en la sociedad de la información**, Biblioteca UOC,
Arnheim, R., **Arte y percepción visual : psicología del ojo creador**, Alianza Forma,
Bernardo, Nuno, **The Producer`s Guide to Transmedia**, BeActive books,
Bernardo, Nuno, **Transmedia 2.0**, BeActive books,
Bou Bouzá, Guillem, **El Guion Multimedia**, primera edicion,
Cerezo, José María, **Diseñadores en la nebulosa (el diseño gráfico en la era digital)**, Biblioteca Nueva,
Flichy, P., **Lo imaginario en Internet**, Editorial Tecnos,
García García, Francisco y Rajas, Mario, **Narrativas Audiovisuales: el relato**, Icono 14,
Garrand, Timothy, **Escribir para Multimedia y WEB**, Editorial Donostiarra,
Gómez Cruz, E., **Las metáforas de Internet**, Editorial U.O.C.,
Krug, Steve, **No me hagas pensar. Una aproximación a la usabilidad en la Web**, Prentice-Hall,
Manovich, L., **El lenguaje de los nuevos medios**, Paidós,
Munari, B., **Diseño y comunicación visual.**, Gustavo Gili,
Ryan, Marie-Laurie, **La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad la literatura y los medios electrónicos**, Paidós,,
Scolari, Carlos A., **Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva**, Gedisa,
Scolari, Carlos A, **Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan**, Planeta de libros,
<http://www.upf.edu/hipertextnet/>, **Revista online**,
<http://www.planetaweb2.net/>, **Revista de pensamiento digital**,
<http://www.revistakairos.org>, **Revista de pensamiento**,

Eugene Vale; *Técnicas de guión para cine y televisión*

Simon Feldman;*Guión argumental. Guión documental*

Jean - Claude Carriere, *The End*, primera edicion, Barcelona

Nick Monfort,*Twisty Little Passages* , primera edicion, London

Brunhild Bushoff (editor),*Developing interactive narrative content*, primera edicion, Munich

Abbe Don,*Narrative and the interface*, primera edicion, London

John Scott Lewinsky,*Interactive Multimedia , the new aesthetic*, primera edicion

Stevens, Chris ,*Diseñar para el iPad*, Anaya Multimedia, 2011

Hedengren, Thord Daniel ,*Tumblr* , Anaya Multimedia, 2012

Mullen, Tony ,*Realidad aumentada. Crea tus propias aplicaciones*, Anaya Multimedia, 2012

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

Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405