



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	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Da Narrativa Lineal á narrativa interactiva. Como facer o guión para diferentes pantallas e soportes			

Competencias

Código	
A3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
B5	Habilidade para expoñer os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuais ou informáticos consonte os canons das disciplinas da comunicación
B6	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C7	Coñecemento e aplicación dos diferentes mecanismos e elementos da construción do guión atendendo a diferentes formatos, tecnoloxías e soportes de produción.
C8	Coñecemento, identificación e aplicación de recursos, elementos, métodos e procedementos dos procesos de construción e análise dos relatos audiovisuais tanto lineais como non lineais.
C17	Capacidade para a comprensión e uso dos procesos, ferramentas e técnicas para o deseño e desenvolvemento de produtos interactivos para distintas pantallas e soportes.
C21	Capacidade para escribir con fluidez, textos, programacións ou guións nos campos da ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica ou multimedia.
D1	Capacidade de adaptación aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais
D3	Capacidade para asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D4	Capacidade para tomar decisións fundamentadas en situacións de incerteza, asumindo de forma constructiva as consecuencias e resultados obtidos.
D5	Práctica sistemática de autoavaliación crítica de resultados: valoración da importancia de corrixir e axustar constantemente os erros cometidos nos procesos creativos ou organizativos
D6	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

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
1. Identificar a base da comunicación narrativa así como as diferenzas entre a narrativa convencional e a narrativa interactiva.	A3	C7 C8
Ser capaz de secuenciar as actividades que forman parte dun proxecto		
Ser capaz de secuenciar as actividades que forman parte dun proxecto		
2.- Construír guións *transmedia atendendo ás necesidades do público ao que se van a dirixir e as pantallas para as que se van a producir.		C21 D3

3.-Propor proxectos interactivos de contido innovador aplicando a base da comunicación interactiva.	B5 B6	D4
4.-Organizar a *temporalización de tarefas necesarias para a creación dun guión interactivo	C17	D6
5.- Recoñecer os cambios empresariais que se están producindo coa dixitalización para asumir riscos, tomar decisións con conciencia autocrítica		D1 D5

Contidos

Tema	
Base da Comunicación Narrativa	Comunicación Narración Elementos da narración Tipos de narracións
Narrativa Lineal vs narrativa non Lineal	Da Poética de Aristoteles ao Cómic.
Guión Interactivo	Narrativa Hipertextual. Elixe a túa propia aventura
Guión de proxectos de Entretemento	Narración Interactiva. Da aventura conversacional ao sandbox.
Guión de proxectos Comerciais	Paginas web de mercadotecnia Paginas web Corporativas Portais de información Sistemas de e-learning Puntos de información

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	15	15	30
Presentacións/exposicións	2	6	8
Traballos tutelados	20	20	40
Traballos e proxectos	2	70	72

*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 se deberá traballar con posterioridade nas sesións prácticas.
Presentacións/exposicións	O alumno deberá explicar ante a clase, o proxecto que desenvolveu.
Traballos tutelados	Elaboración de guiños e traballos sobre aspectos parciais da materia Elaboración e presentación dun guión multimedia completo

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	O profesor estará a disposición do alumno para resolver calquera cuestión que teña sobre o proxecto de investigación que debe desenvolver.
Probas	Descrición
Traballos e proxectos	O profesor actuará como o produtor executivo do proxecto dos alumnos guiándoos no desenvolvemento do mesmo

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Sesión maxistral	Exame de Preguntas curtas para avaliar a aprendizaxe do alumno	20	A3	
Traballos tutelados	O alumno deberá realizar un traballo de investigación sobre a materia	20	B5 B6	
Traballos e proxectos	Elaboración do guión dun proxecto *transmedia partindo dun guión lineal baseado nunha *ip propia ou allea.	60		C7 D1 C8 D3 C17 D4 C21 D5 D6

Outros comentarios sobre a Avaliación

O alumno debe superar as distintas partes da materia para poder obter o aprobado.
No caso de que suspendese algunha das probas deberá volver repetila.

Bibliografía. Fontes 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**,
Mainer Blanco, B, **Narrar en la Era Digital**, Especulo. Revisar Literaria de la UCM,
Vale, Eugene, **Técnicas de Guión para cine y Televisión**,
Feldman, S, **Guión Argumental, Guión Documental**,
Carriere, Jean Claude, **The End**,
Bushoff, B, **Developing Interactive Narrative Content**,
Don, Abbe, **Narrative and the interface**,

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903
Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT/P04G070V01907
Redes audiovisuais en internet/P04G070V01910
Videoxogos: Deseño e desenvolvemento/P04G070V01908

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

