



## 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	
1. Identificar la base de la comunicación narrativa así como las diferencias entre la narrativa convencional y la narrativa interactiva.		C25
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.	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
Narrativa Lineal vs narrativa no Lineal	De la Poética de Aristoteles al Comic.
Guión Interactivo	Narrativa Hipertextual. Elige tu propia aventura
Guión de Obras Transmedia	Que és transmedia. Creación de producto transmedia orgánico Estrategia Transmedia
Guión de proyectos de Entretenimiento Interactivo. Videojuegos	Narración Interactiva. De la aventura conversacional al sandbox.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	22	8	30
Presentaciones/exposiciones	4	4	8
Trabajos tutelados	22	18	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
Trabajos tutelados	El profesor estará a disposición del alumno para resolver cualquier cuestión que tenga sobre el proyecto de investigación que debe desarrollar.
Pruebas	Descripción
Trabajos y proyectos	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	
Sesión magistral	Examen de Preguntas cortas para evaluar el aprendizaje del alumno	20	C25	
Trabajos tutelados	El alumno deberá realizar un trabajo de investigación sobre la materia	20	C23	
Trabajos y proyectos	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 el caso de que suspendiese 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**,

---

---

### **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

---