



UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO

## GUÍA DOCENTE

MODELOS DE GUIÓN

GRADO EN CINE

PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO 2023-2024

# ÍNDICE

RESUMEN .....	3
DATOS DEL PROFESORADO .....	3
REQUISITOS PREVIOS .....	3
COMPETENCIAS .....	3
RESULTADOS DE APRENDIZAJE .....	4
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA .....	4
METODOLOGÍA .....	6
ACTIVIDADES FORMATIVAS .....	6
EVALUACIÓN .....	6
BIBLIOGRAFÍA .....	11
RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA.....	12

## RESUMEN

<b>Centro</b>	<b>FACULTAD DE COMUNICACIÓN</b>		
<b>Titulación</b>	<b>GRADO EN CINE</b>		
<b>Asignatura</b>	Modelos de Guion	<b>Código</b>	F2C1G01025
<b>Materia</b>	Guion		
<b>Carácter</b>	Obligatoria		
<b>Curso</b>	Tercero		
<b>Semestre</b>	1º		
<b>Créditos ECTS</b>	6		
<b>Lengua de impartición</b>	Español		
<b>Curso académico</b>	2023-2024		

## DATOS DEL PROFESORADO

<b>Responsable de Asignatura</b>	Iván Martín Rodríguez
<b>Correo electrónico</b>	ivan.martin@pdi.atlanticomedio.es
<b>Teléfono</b>	828.019.019
<b>Tutorías</b>	<p>Consultar horario de tutorías en el campus virtual. El horario de atención al estudiante se publicará al inicio de curso en el Campus Virtual. En caso de incompatibilidad con las franjas horarias establecidas pueden ponerse en contacto a través del <i>mail</i> para concertar una tutoría fuera de este horario.</p> <p>Se ruega que se solicite la tutoría a través del Campus Virtual o a través del correo electrónico.</p>

## REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas:

#### CB1

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

**CB2**

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

**CB3**

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.

**CB4**

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

**CB5**

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

**Competencias generales:**

CG1 - Comprender la narrativa cinematográfica atendiendo a los parámetros básicos del análisis y los modelos teóricos existentes

CG3 - Capacidad para expresar y relacionar ideas mediante el lenguaje cinematográfico.

CG4 - Conocer los cambios y la evolución histórica de la cultura cinematográfica y videográfica

CG6 - Capacidad para comunicarse con claridad y coherencia en español, de forma oral y escrita en general, y su adaptación profesional al sector cinematográfico.

**Competencias transversales:**

No existen datos

**Competencias específicas:**

CE1 - Elaborar guiones y textos literarios cinematográficos tanto en el ámbito de la ficción como de no ficción

CE6 - Conocer la terminología propia del cine, así como las normas y conceptos del lenguaje audiovisual

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

- Elaborar con fluidez textos literarios cinematográficos

**CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA**

- **El guion de documental**
- **El cine experimental. Nuevos formatos de Internet: webseries y videos virales.**
- **Estructuras de guion:**
- **El modelo clásico de Hollywood. Los tres actos.**
- **El modelo europeo y asiático.**

- **El modelo contemporáneo. Los nuevos cines.**
- **La imagen en movimiento y la imagen tiempo.**
- **Escaletado y secuenciación:**
- **Estrategias de nudo y desarrollo.**
- **Estrategias de desenlace y clímax.**

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

**1. Introducción a la narratología**

- 1.1 Joseph Campbell y el monomito
- 1.2 Formalismo ruso: fábula vs syuzhet
- 1.3 Schklovski: Narración, metáfora, desautomatización y extrañamiento
- 1.4 La lógica estructuralista: el modelo actancial de Greimas
- 1.5 La escuela de Praga: Jakobson y la función poética
- 1.6 Teoría cognitivista: Bordwell y la percepción
- 1.7 Gilles Deleuze: la imagen tiempo y la imagen movimiento

**2. Modelos estructurales de guion**

- 2.1 La estructura aristotélica
- 2.2 La estructura lineal y sus recursos
  - 2.2.1 El guion in media res
  - 2.2.2 La estructura circular
  - 2.2.3 La estructura en mosaico
  - 2.2.4 La estructura inversa
- 2.3 La estructura no lineal: prolepsis, analepsis y repetición
  - 2.3.1 El racconto
  - 2.3.2 La estructura tipo puzle
  - 2.3.3 La estructura cíclica
- 2.4 La plasticidad de los tres actos
  - 2.4.1 La estructura “bicéfala”: Psicosis, Mulholland Drive, Copia Certificada, Tropical Malady
  - 2.4.2 La estructura poliédrica: Rashomon, El Último Duelo, La Doncella
  - 2.4.3 La estructura “antinarrativa”

**3. Modelos de producción de guion**

- 3.1 Guion en el cine experimental
- 3.2 Guion documental
- 3.3 Guion de ficción para radio y televisión
- 3.4 Guion de ficción para series
- 3.5 Guion de videojuego
- 3.6 Guion de reality shows

**4. El guion de cine clásico llevado a la praxis**

- 4.1 Escaletado y secuenciación
- 4.2 Desarrollo de recursos y estrategias de escritura: clímax, tensión y ritmo
- 4.3 Trama y subtrama
- 4.4 El guion literario asociado al género cinematográfico

## METODOLOGÍA

Método expositivo. Lección magistral  
Resolución de problemas  
Metodología por proyectos  
Tutoría presencial (individual y/o grupal)  
Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Clase teórica	35
Proyectos y trabajos	30
Tutoría	10
Trabajo autónomo del alumno	75

"Las actividades formativas tienen un porcentaje de presencialidad del 100% a excepción del Trabajo Autónomo del Alumno."

## EVALUACIÓN

### Criterios de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Asistencia y participación activa	10%
Realización de trabajos y prácticas	40%
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	50%

### Sistemas de evaluación

Se aplicará el sistema de evaluación continua por asignatura donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante mediante los procedimientos de evaluación indicados.

La evaluación es el reconocimiento del nivel de competencia adquirido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

## Sistemas de evaluación

- **Convocatoria ordinaria**

El sistema de evaluación ordinario comprenderá:

**Examen teórico-práctico:** este constará de tres apartados. El primero se compondrá de 10 preguntas de respuesta corta, cada una con un valor de 0,2 puntos, cuyo valor total supone el 20% de la nota del examen. El segundo consistirá en responder a una de las dos preguntas a elegir, la cual deberá desarrollar en profundidad, demostrando conocimientos, madurez y capacidad de asociación y relación de conceptos. Esta tendrá un valor del 40% de la nota del examen. El último apartado es un supuesto práctico en el que el alumno deberá elaborar un guion literario corto a partir de una premisa. Esta prueba supone el 40% restante de la nota.

**Realización de trabajos y prácticas:** el trabajo consistirá en la realización de un proyecto de guion audiovisual en grupos de 3 personas. Dicho proyecto podrá ser un guion de videojuego, un guion de reality show basado en juegos o un guion de mediodmetraje con estructura no convencional. Los requisitos en cada caso son:

**Guion de videojuego:** se debe cumplimentar el apartado narrativo de un GDD (Game design document) relativo al guion, con los siguientes puntos:

- Introducción: concepto, premisa de la historia y del juego, género al que pertenece, jugabilidad, referencias y público objetivo al que va dirigido.
- Sinopsis
- Escaleta: argumento del videojuego estructurado en capítulos.
- Back story: modelo de mundo y background de la historia.
- Cinemáticas: puntos clave de historia que se llevarán a cabo mediante cinemática. Aquí debe incluirse el guion literario de cada una de ellas.
- Progresión de juego: relación entre la progresión de la historia y la progresión del juego, curva de dificultad, logros, jefes, easter eggs.
- Look and feel: diseño narrativo y estético de los diferentes escenarios que componen el juego.
- Personajes: ficha de los personajes principales.
- Anexo: apartado visual complementario.

**Guion de reality show:** se deben cumplimentar los siguientes apartados:

- Introducción: concepto, premisa del juego, ambientación, referencias y público objetivo.
- Estructura de la dinámica del programa: se describe la estructura general de un episodio y la dinámica de pruebas y eliminaciones.
- Escaleta de episodios: se realiza una escaleta del guion de los programas hasta la prueba final y el epílogo.
- Guion de las pruebas: se escribe el guion literario de la narración explicativa y visual de cada juego por separado.
- Estrategias de dinamización: se detallan estrategias que prevengan de una ruptura de la dinámica, así como alternativas en caso de emergencia.

- Personajes: se hace una descripción de las características de cada participante del concurso.

#### **Guion de mediometraje con estructura no convencional:**

- Introducción: desarrollo del concepto y principales referencias
- Sinopsis
- Guion literario (30-40 páginas)
  
- Los estudiantes que participan en programas de movilidad y que cuenten con alguna de las asignaturas de su acuerdo académico como no superadas en destino, o estuvieran calificadas como no presentadas, podrán presentarse en la convocatoria extraordinaria optando al 100% de la calificación siguiendo los criterios de calificación de la guía docente. Tal y como recoge la Normativa de Permanencia, el estudiante tendrá derecho a máximo de dos convocatorias por curso académico.
  
- **Convocatoria extraordinaria y siguientes:**

Cuando no se haya superado la asignatura en la Convocatoria Ordinaria se podrá acudir a la Convocatoria Extraordinaria.

A la Convocatoria Extraordinaria se podrá acudir con una sola de las partes no superadas (Examen y Trabajo) o con ambas, ya que en esta Convocatoria sí se guardarán las notas de las partes aprobadas.

Los alumnos que no hayan superado el examen o los trabajos tendrán que repetir la prueba encuestión con los mismos apartados, características y criterios de evaluación.

Tanto el Examen como el Trabajo serán distintos a los de las Convocatoria Ordinaria. Por lo tanto, si un Trabajo está suspendido no será posible presentar el mismo con las correcciones necesarias, sino realizar uno completamente nuevo y desde cero, siendo igualmente necesario el visto bueno del profesor respecto a la elección de este nuevo trabajo.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico/trabajo asignatura) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.

Todos los trabajos entregados por el alumno deben seguir el formato de presentación de trabajos vigente en la universidad.

#### **Criterios de calificación**

El criterio de calificación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final: a criterio del docente qué método de evaluación se seguirá para obtener la misma.

Si los alumnos asisten como mínimo al 75% de las clases, el sistema de calificación es el siguiente:

- (a) Examen final teórico-práctico que podrá constar de la realización de test, resolución de problemas o casos prácticos: 50% de la nota final.
- (b) Resolución de pruebas intermedias y de los ejercicios propuestos en cada bloque de la asignatura: 40% de la nota final.

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 75%, el alumno no podrá presentarse en la convocatoria ordinaria.

Para obtener la calificación final, sumando los criterios anteriores, es necesario haber obtenido un mínimo de cinco puntos sobre diez en la realización del examen final y en cada una de las actividades/tareas/trabajo final que se realicen durante el curso. Si el alumno no supera con una nota mínima de 5 un trabajo/tarea se le asignará otro trabajo nuevo, debiendo superar también este trabajo con una nota mínima de 5. Si un alumno no entrega alguna/s de las tareas/trabajos planificados en el curso deberá acudir a la convocatoria extraordinaria, entendiéndose no superada la parte de realización de trabajos y prácticas de la asignatura en convocatoria ordinaria.

Si el alumno no supera el trabajo final de la asignatura en convocatoria ordinaria deberá realizar otro trabajo completamente nuevo para la convocatoria extraordinaria. No podrá ser una modificación o mejora del trabajo no superado. Este trabajo será designado por el docente. Si el alumno no tiene en cuenta lo indicado con anterioridad en este párrafo el trabajo presentado se considerará no apto, no superándose la asignatura.

Los trabajos realizados por los alumnos se pasarán por el software del turnitin para detectar plagio. Si el porcentaje de coincidencia es superior al 20% se comunicará al alumno. En este caso se tomará en consideración lo indicado en la Guía del Alumno relativo al plagio.

Las penalizaciones por plagio podrán ser:

- Minoración de la nota final del trabajo en un porcentaje que será decidido por los miembros del Tribunal;
- Suspense del trabajo;
- Suspense de la asignatura;

En el caso de incurrir en más de dos plagios en un mismo curso, repetición del curso académico completo o expulsión de la Universidad.

Si no se presenta el alumno al examen de convocatoria oficial figurará como no presentado dado que aprobar el examen teórico-práctico es condición básica para aprobar la asignatura.

La nota de los trabajos desarrollados durante el curso se guardará para el resto de convocatorias asociadas al presente proyecto docente.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico/trabajo final asignatura) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente en el siguiente curso, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.

**La asistencia a todas las clases es obligatoria durante todo el curso académico.**

Como norma general se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Sólo tendrá derecho a examen aquel alumno que haya demostrado una progresión adecuada durante el curso, para lo cual se requiere un mínimo del 75% de asistencia a la asignatura.

Las faltas de asistencia el día anterior y/o el mismo día de un examen, a cualquier asignatura que se imparta, se computarán como faltas dobles.

## BIBLIOGRAFÍA

- **Básica**

- Albero, E. (2022). La reescritura infinita: Conversaciones con guionistas españoles de teleficción. Madrid, España: ECAM. Escuela de Cinematografía y del Audiovisual de la Comunidad de Madrid. Imprenta Dinámica. ISBN: 978-8409425358.
- Field, Syd (2001). El libro del guión. Plot.
- TRUFFAUT, FRANÇOIS (2010) El cine según Hitchcock.. Alianza.

- **Complementaria**

- Field, Syd (2001). Cómo mejorar un guión. Plot.
- Hanson, Peter et al (2001). Tales from the script. Harper Collins
- COUSINS, MARK (2015) Historia del cine. Blume.
- SCHNEIDER, JAY STEVEN (2015) 1001 películas que hay que ver antes de morir. Ilustrados.

- **Recursos web:**

- [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

## RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA

- a. [La asistencia a clase](#) es fundamental. Si el alumno se acoge al sistema de evaluación continua, la no asistencia a una clase no exime de presentar los trabajos que se hayan solicitado. Recuerde que un porcentaje de la nota final depende de la participación.
- b. [Las clases comienzan y terminan](#) a la hora establecida. Una vez que comience la clase, por deferencia al resto de compañeros y al docente, no está permitida la entrada de ningún alumno. Con el mismo criterio, tampoco se permite la salida de clase antes de su finalización. Atascos, tutorías, viajes, reuniones... no son razones que permitan sortear esta norma.
- c. [Está prohibido](#) comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.
- d. [Está terminantemente prohibido](#) hacer uso del teléfono móvil con fines personales.
- e. [Honestidad académica](#). El plagio, las trampas, las ayudas no autorizadas para la elaboración de trabajos o la falsificación de documentos implican el suspenso automático de la asignatura y el traslado de lo ocurrido al Decano de la Facultad para la adopción de las medidas oportunas (apertura de expediente y/o expulsión). Plagiar es la mayor infracción en la que se puede incurrir en la Universidad. Desconocer qué es plagiar no es una eximente. En el ámbito académico quizá sería un agravante. Tampoco es posible plagiar “sin mala intención”. Todos los trabajos deben ser originales y todos los recursos utilizados deben ser referenciados con arreglo a la normativa establecida por la Universidad. El ‘olvido’ de una referencia será considerado plagio.
- f. [Integridad Académica](#). La ausencia de citación de fuentes, el plagio de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes, o la firma en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicará la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad.
- g. [Faltas de ortografía](#). En cuanto a las faltas de ortografía, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio o evaluación. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio o evaluación. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (tildes), dos faltas equivalen a una grave.