



**UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO**

GUÍA DOCENTE

ASIGNATURA: GUIÓN AUDIOVISUAL I

**TITULACIÓN: GRADO DE
COMUNICACIÓN**

**MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:
PRESENCIAL**

CURSO ACADÉMICO 2019-2020

ÍNDICE

RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO.....	3
REQUISITOS PREVIOS	5
COMPETENCIAS	5
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	6
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	6
METODOLOGÍAS	6
ACTIVIDADES FORMATIVAS	7
SISTEMA DE EVALUACIÓN.....	7
BIBLIOGRAFÍA	9

RESUMEN

Centro	Facultad de Comunicación		
Titulación	GRADO EN COMUNICACIÓN		
Asignatura	GUIÓN AUDIOVISUAL I	Código	F2C1G03047
Materia			
Módulo			
Carácter	Optativa		
Curso	Grado en Comunicación		
Semestre	7		
Créditos ECTS	6		
Lengua de impartición	Castellano		
Curso académico	2019-2020		

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	JUAN JOSÉ PÉREZ ESTÉVEZ
Correo electrónico	juanj.perez@pdi.atlanticomedio.es.
Teléfono	
Tutorías	Lunes de 17:00 a 18:00 horas

RESUMEN

Esta asignatura se orienta a dotar al alumnado de los conocimientos básicos acerca de la historia y estructura central de la creatividad necesaria para trabajar en el ámbito audiovisual. Tanto de forma práctica como teórica, esta asignatura hace una retrospectiva de la relación entre la narrativa y la literatura clásica con los medios audiovisuales, como base del conocimiento que existe para desarrollar el

trabajo de escribir un guión para los diferentes formatos que se verán luego en la asignatura contigua (Guión Audiovisual II).

Para aprender a construir un guión audiovisual es necesario antes aprender a escribir un relato. Para esto antes también debemos aprender a leerlo, identificar su estructura, las tramas clásicas sobre las que pivotan las múltiples variantes que se pueden aplicar, el sentido, la cohesión, el ritmo.... Construir ese discurso de forma hilada y completa es también la historia de los mitos clásicos. Precisamente es en ellos y en la literatura moderna donde el alumnado puede aprender mejor el desarrollo del guión audiovisual, su naturaleza creativa como instrumento de producción de ficción, su relación con disciplinas como la historia, la antropología, la psicología o la filosofía entre otras, las nuevas variantes que la digitalización y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación añaden...

Los bloques y temas a trabajar en la asignatura serán:

Bloque 1- El relato y sus conceptos claves.

- 1.1 Estructura y elementos básicos del guión.
- 1.2 Unir la trama: ritmo, cohesión y coherencia.

Bloque 2 - Los mitos clásicos: base del guión moderno.

- 2.1 El héroe de las mil caras de Joseph Campbell.
- 2.2 El viaje del héroe: Jasón y los argonautas.
- 2.3 El mito del elegido.
- 2.4 Historia y antropología en el guión (Joseph Conrad y otras tramas).

Bloque 3 - Literatura moderna y contemporánea en el mundo audiovisual.

- 3.1 Imaginar el futuro, ese luminoso porvenir: positivismo y naturalismo en las ideas.
- 3.2 Distopía: de Verne al Ciberpunk.

Bloque 4 - Interactividad, inmersión y el nuevo guión digital.

- 4.1 El público construye el relator: Platón y el mito de La Caverna llevada al medio audiovisual.
- 4.2 El guión aplicado a la jugabilidad del videojuego: escritura participativa.

Entre medias habrá sesiones de visualización compartida, análisis de lecturas previas y trabajo con guiones reales a modo de clases prácticas tal y como se establece en la programación de la asignatura.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Capacidad para elaborar un producto de entretenimiento audiovisual en todas sus fases, desde la idea hasta la difusión.

Capacidad para idear un tema de guion, desarrollarlo y llevarlo a la práctica.

Saber cómo producir y realizar una obra audiovisual de entretenimiento o ficción para la radio o la televisión.

REQUISITOS PREVIOS

Los requisitos previos para cursar esta asignatura son los mismos que se requieren para poder matricularse en las asignaturas de este nivel del Grado. No es un requisito previo, pero durante el tiempo de la impartición de clases, será necesario leer el texto obligatorio que se detalla en los criterios de evaluación para poder realizar el trabajo práctico.

COMPETENCIAS

BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Conocer los contextos, culturales, sociales, económicos y políticos necesarios que permitan relacionarse con la sociedad.

CG4 - Capacidad de transmitir información, ideas, problemas y soluciones, tanto a audiencias expertas como no expertas en el ámbito de la comunicación.

CG5 - Comprender la realidad política y los hechos informativos que definen la actualidad.

CG6 - Saber innovar en los métodos de autoaprendizaje y autoevaluación, siguiendo criterios de calidad.

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

ESPECÍFICAS

CE1 - Entender los elementos de la comunicación en los ámbitos periodístico, publicitario y audiovisual a partir de las competencias propias según cada disciplina.

CE2 - Saber manejar las partidas económicas que determinan la ejecución de una estrategia de comunicación.

CE3 - Capacidad y habilidad para idear, planificar y ejecutar proyectos comunicativos.

CE4 - Entender los principios, éticos, jurídicos y deontológicos inherentes al ejercicio de la profesión y saber aplicarlos en la práctica profesional.

CE5 - Entender los principios y procesos psicológicos específicos de la comunicación y saber interpretarlos para el ejercicio de la profesión.

CE6 - Demostrar el uso profesional de las tecnologías y técnicas comunicativas para procesar, elaborar y transmitir información, con especial hincapié en los nuevos soportes.

CE7 - Saber dirigir la oficina de comunicación de una institución pública o privada.

CE8 - Saber desarrollarse profesionalmente de forma autónoma mediante la consultoría a agencias o clientes particulares.

CE9 - Diseñar imágenes, gráficos, textos o símbolos en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados e interactivos (multimedia).

CE10 - Capacidad y habilidad para buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) de utilidad para la elaboración y procesamiento de información, así como para su aprovechamiento comunicativo persuasivo o de ficción y entretenimiento.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- ✓ Capacidad para elaborar un producto de entretenimiento audiovisual en todas sus fases, desde la idea hasta la difusión.
 - ✓ Capacidad para idear un tema de guion, desarrollarlo y llevarlo a la práctica.
 - ✓ Saber cómo producir y realizar una obra audiovisual de entretenimiento o ficción para la radio o la televisión.
-

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

GUION AUDIOVISUAL I

La narrativa audiovisual.

La construcción del discurso.

Tipología de los elementos de la narración audiovisual.

METODOLOGÍAS

METODOLOGÍAS DOCENTES

Método expositivo. Lección magistral

Estudio individual

Resolución de problemas

Metodología por proyectos

Tutoría presencial (individual y/o grupal)

Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases expositivas	300	100
Visitas a centros de interés	4	100
Sesiones de trabajo práctico	20	100
Proyectos y trabajos	40	100
Tutoría y seguimiento	36	100
Evaluación	48	100
Trabajo autónomo del alumno	360	0
Prácticas	78	100
Talleres	14	100

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Asistencia y participación activa	10	10
Realización de trabajos y prácticas	40	40
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	50	50

Sistemas de evaluación

- Convocatoria ordinaria

Los criterios de evaluación se dividen como vemos en la tabla anterior en tres categorías:

La asistencia y participación activa hasta un máximo de 10 puntos: se tendrá en cuenta no solo el criterio de asistencia mínima exigible sino también la participación en clase a través de preguntas, aportaciones, opiniones, proactividad en las dinámicas prácticas o la posibilidad de entregar algún trabajo voluntario no comprendido en los criterios de los 90 puntos restantes.

La realización de un trabajo práctico supondrá la evaluación de 40 puntos sobre el total. Este trabajo consiste en la redacción de una disertación personal acerca de la lectura obligatoria de la obra "El corazón de las tinieblas" de Joseph Conrad. El trabajo ha de presentarse en formato word, con un mínimo de 2.600 PALABRAS, unas 10-12 páginas aprox. en letra Arial tamaño 12 con interlineado 1,15 y justificación forzada. La estructura de este trabajo (epígrafes básicos) se expondrá en las primeras clases junto con el recurso de lectura obligatoria. En ese documento anexo que se facilitará al alumnado se expondrán los objetivos de esta práctica y el enfoque de la redacción que debe dar el alumnado. Existiría la posibilidad de sustituir la obra de referencia a petición del alumno por otra obra clásica que haya inspirado la construcción de un guión cinematográfico previa consulta y autorización con el profesor en las dos primeras semanas de clase.

El examen final conllevará la evaluación de los restantes 50 puntos. Se trata de una prueba escrita de dos horas de duración y que tendrá dos partes: 1 pregunta de desarrollo a elegir entre 2 opciones y de dos páginas (caras) como máximo; 3 preguntas cortas a responder en un máximo dos páginas (caras), elegidas de entre 5 opciones.

- 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 suspendidas (Examen y Trabajo) ó con ambas, ya que en esta Convocatoria sí se guardarán las notas de las partes aprobadas.

Tanto el Examen como el Trabajo en esta convocatoria serán de la misma naturaleza que los de las Convocatoria Ordinaria. Si un Trabajo Final no se ha superado en la convocatoria ordinaria no será posible presentar el mismo en la convocatoria extraordinaria con las correcciones necesarias, sino realizar uno completamente nuevo, 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, trabajos y prácticas) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente el siguiente curso académico, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.

Criterios de calificación

El criterio de evaluación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final, deberán aprobarse cada una de las actividades de evaluación realizadas con una calificación igual o superior a 5.

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

ANDREU, CRISTINA. "Guía de Creación Audiovisual". Ed. AECID. 2016.

Alvarado Cuadrado, Alfonso. "Cronotipos de Ficción Seriada Televisiva : Las Relaciones Entre Acción , Personaje y Tiempo" . Ed. Universidad Rey Juan Carlos. 2005.

Alvarado Cuadrado, Alfonso. "Narración audiovisual". Editorial Síntesis. 2017.

Besant, Walter, Henry James, and Robert Louis Stevenson. 2019. "El Arte de La Ficción." Ed. Universidad Nacional de México. 2008.

CAMPBELL, JOSEPH. "El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito (Antropología". FONDI|#Fondo de Cultura Económica; Edición: Segunda (22 de enero de 2018).

CONRAD, JOSEPH. "El Corazón de las Tinieblas". 1899

FERNÁNDEZ DÍEZ, FEDERICO. "El libro del guión". Editorial Díaz de Santos. 2013.

MCKEE, ROBERT. "El guión. Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones". Editorial Minus. 2018.

ROCHE, ANNE & TARANGER, MARIE CLAUDE. "Taller de guión cinematográfico". Editorial Abada. 2006.

Tubau, Daniel. "El guión del siglo 21, el futuro de la narrativa en el mundo audiovisual". Editorial Fuera del Campo. Alba. 2011.

Tubau, Daniel. "Las paradojas del guionista: Reglas y excepciones en la práctica del guión". Ed. Fuera del Campo. ALBA. 2016.

VARIOS AUTORES (Gotham's Writer's Workshop). "Escribir ficción: Guía práctica de la famosa escuela de escritores de Nueva York (Guías del escritor/Textos de referencia)". Editorial Alba. 2012.

VILLAFAÑE, JUSTO. "Introducción a La Teoría de La Imagen by Ruben Morales - Issuu." Ed. Medio Anaya. 2011.

VOGLER, Christopher. "El Viaje del escritor". Editorial Ma Non Troppocreacion. 2012.

- Complementaria

Bal, Mieke . "Teoría de la narrativa". Editorial Cátedra, 2006.

CAMPBELL, JOSEPH. "El poder del mito". Capitán Swing Libros S.L.; Edición: 1 (18 de enero de 2016).

CAMPBELL, JOSEPH. "Mitos de la luz". Edición: Vox Pópuli. 2019.

GARDNER, JOHN. "Arte De La Ficción (Escritura creativa)". Ediciones y talleres de escritura creativa Fuentetaja; Edición: 1 (1 de febrero de 2010).

KAFKA, FRANZ. "Escritos sobre el arte de escribir". Ed. Fuentetaja. 2003.

KOHAN, SILVIA. "La trama del cuento y la novela". Alba Editorial. 2007.

Lasso de la Vega, José S. "La presencia del mito griego en nuestro tiempo". Gerión, ISSN 0213-0181, N° Extra 2, 1989 (Ejemplar dedicado a: Estudios sobre la Antigüedad en Homenaje al profesor Santiago Montero Díaz), págs. 99-114

LINARES, MARCO JULIO. "El guión: elementos, formatos y estructuras". Ed. Pearson. 1983.

LUNA, ALICIA. "Nunca mientas a un idiota: Póker para guionistas y demás escribientes". Ed. Fuera del Campo. 2012.

RAJAS, Mario Rajas y Mateos, Concepción (Coordinadores). "Análisis de secuencias: Innovación didáctica audiovisual". Icono 14 editorial. 2012.

SALAS, CARLOS. "Storytelling: la escritura mágica: Técnicas para ordenar las ideas, escribir con soltura y hacer que te lean". Publicación independiente. 2017.

TRUBY, JOHN. "Anatomía del guión: El arte de narrar en 22 pasos". Editorial Fuera de campo. 2017

VARIOS AUTORES. "LA VOZ Y EL MITO". Simposio sobre patrimonio inmaterial. 2009

Recursos web

Artículo: "Hitchcock, el alquimista de las pasiones" Pablo Ferrer.
<https://www.zonadeobras.com/expedientes/2016/10/18/hitchcock-el-alquimista-de-las-pasiones/>

Artículo: "El McGuffin, un engaño muy ingenioso". Daniel González
<http://lapiedradesisifo.com/2015/07/14/el-macguffin-un-engano-muy-ingenioso/>

Artículo: "Un tal McGuffin". Ángel Fernández Santos.
https://elpais.com/diario/1994/08/30/cultura/778197614_850215.html

Blog de Álvaro Cuevas: <https://www.alvarocuevas.es/blog-de-cine/>

BLOG CPA Online <https://www.formacionaudiovisual.com/blog/>

Cibercorresponsales: Red de jóvenes periodistas
<https://www.cibercorresponsales.org/>

"Dileteante" Blog de Daniel Tumbau <https://wordpress.danieltubau.com>

"La solución elegante". Un blog de guión. <https://lasolucionelegante.com>

Web de CG Cursos profesionales para guionistas" con Cursos de Guión Online
<https://cursosdeguion.com>

Web de la herramienta de software CELTX <https://www.celtx.com/index.html>

Web de la Escuela de Escritores <https://escueladeescritores.com/>

Web del Observatorio Tecnológico del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte
del Gobierno de España
<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/home>

Web del Proyecto Everything is a Remix: THE SITE ABOUT THE ONGOING VIDEO
SERIES <https://www.everythingisaremix.info/>

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.