



## GUÍA DOCENTE 2024-2025

### DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Guión audiovisual y multimedia			
PLAN ESTUDIOS:	DE	Máster Universitario en Comunicación Corporativa		
FACULTAD :	Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades			
CARÁCTER ASIGNATURA:	DE	LA	Optativa	
ECTS:	3			
CURSO:	Primero			
SEMESTRE:	Segundo			
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	EN	QUE	SE	Español
PROFESORADO:	Dr. Michelle Moreira			
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	<a href="mailto:michelle.moreira@uneatlantico.es">michelle.moreira@uneatlantico.es</a>			

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS PREVIOS:
No aplica.
CONTENIDOS:
<ul style="list-style-type: none"><li>● Tema 1. La estructura del guión<ul style="list-style-type: none"><li>- Subtema 1.1. Planteamiento, desarrollo y desenlace</li><li>- Subtema 1.2. Estructura en la secuencia</li><li>- Subtema 1.3. Tipos de guión</li></ul></li><li>● Tema 2. El largometraje<ul style="list-style-type: none"><li>- Subtema 2.1. Estructura o <i>story line</i></li></ul></li></ul>

- Subtema 2.2. Primer acto
- Subtema 1.3. Subtramas
- Tema 3. De la idea al tratamiento
  - Subtema 3.1. La idea
  - Subtema 3.2. Estructura
  - Subtema 3.3. Sinopsis
  - Subtema 3.4. Tratamiento
- Tema 4. Del tratamiento al guión literario
  - Subtema 4.1. Guión literario
  - Subtema 4.2. Guión técnico
  - Subtema 4.3. Diálogo
- Tema 5. El guión, el productor y el guionista
  - Subtema 5.1. Guión y producción
  - Subtema 5.2. Guión de adaptación
  - Subtema 5.3. De la idea al guión

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CG2 - Poseer la formación para reconocer procesos de innovación en comunicación.
- CG4 - Tener la capacitación para comunicar sus conocimientos de modo claro a diversos tipos de público.
- CG6 - Tener la capacitación teórica y práctica para desarrollar de manera autónoma actividades de actualización de conocimientos.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

No aplica.

### COMPETENCIAS PROPIAS DE LA ASIGNATURA:

Que los alumnos sean capaces de:

- CEO10. Identificar las características del proyecto audiovisual en el proceso de transformación de la idea al tratamiento, y del tratamiento al guión literario, y conocer las modalidades de guión.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

En esta asignatura se espera que los alumnos alcancen los siguientes resultados de aprendizaje:

- Aplicar conocimientos sobre la escritura de guiones con utilidad en obras audiovisuales.

- Comprender el alcance del papel del guionista en la producción audiovisual.
- Distinguir las características del guión audiovisual y el multimedia.

## METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

### METODOLOGÍAS DOCENTES:

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- Método expositivo
- Estudio y análisis de casos
- Resolución de ejercicios
- Aprendizaje cooperativo / trabajo en grupos
- Trabajo autónomo

### ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno participará en las siguientes actividades formativas:

Actividades formativas		Horas
<b>Actividades supervisadas</b>	Actividades de foro	11.25
	Supervisión de actividades	2.25
	Tutorías (individual / en grupo)	6
<b>Actividades autónomas</b>	Sesiones expositivas virtuales	6
	Preparación de las actividades de foro	8.25
	Estudio personal y lecturas	15.75
	Elaboración de trabajos (individual-en grupo)	7
	Realización de actividades de autoevaluación	2.25
<b>Actividades de evaluación</b>	Elaboración de actividades prácticas (productos comunicativos en vídeo, audio, prensa y multimedia)	14
	Actividades de evaluación	2.25

El día del inicio del período lectivo de la asignatura, el profesor proporciona información detallada al respecto para que el alumno pueda organizarse.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

### CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

Actividades de evaluación	Ponderación
Actividades de debate	5%
Actividad práctica ( elaboración de productos comunicativos en vídeo, audio, prensa y multimedia)	45%
Trabajo	15%
Prueba tipo test en línea	35%

Para más información consúltese [aquí](#).

#### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

En la convocatoria extraordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

Actividades de evaluación	Ponderación
Calificación obtenida en la actividad práctica y de debate de la convocatoria ordinaria	50%
Trabajo	15%
Prueba tipo test	35%

Para más información consúltese [aquí](#).

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

#### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Las siguientes referencias son de consulta obligatoria y están ordenadas por nivel de importancia:

- Fernández, F. y Moya, A. (s.f.) Guión audiovisual y multimedia. Material didáctico propio elaborado para el máster.
- Galán, E. (2007). El guión didáctico para materiales multimedia. *Revista Estudios Literarios*, nº 34. UCM. <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/5555>
- Navarro, E; y Parada, P. (2007). Estudio y diseño de una herramienta de elaboración de guiones multimedia para el desarrollo de aplicaciones interactivas. UTB. <https://repositorio.utb.edu.co/handle/20.500.12585/855>

- Field, S. (1996) El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso. Recuperado de: <http://www.laescapeleta.mx/wp-content/uploads/2017/09/syd-field-el-manual-del-guionista-.pdf>
- Mckee, Robert. El personaje. La creación del rol y el reparto en el papel, la escena y la pantalla. Alba, 2022

#### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:**

Las siguientes referencias no se consideran de consulta obligatoria, pero su lectura es muy recomendable.

- Bou, G. (1997). El guión multimedia. Anaya Multimedia. Madrid.
- Brenes, C. S. (1987). Fundamentos del guión audiovisual. Ediciones Universidad de Navarra. EUNSA.
- Dimaggio, M. (1992). Escribir para televisión. Cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas. Paidós. Barcelona.
- Field, S. (1998). The screenwriters's problem solver. How to recognize, identify and define screenwriting problems. Dell. Nueva York.
- Garrand, T. (1997). Writing for multimedia. Focal Press. Boston.
- Guillem, B (1997). El guion multimedia. Ed Anaya. <https://books.google.es/books?>
- Musgrace, J. R. (1996). The digital scribe. A writer´s guide to electronic media. Academic Press Professional. Londres.
- Orihuela, J.L.; Echart, P. Análisis del Guión Audiovisual. Técnicas de lectura y e-Steele, Alexander (Ed.) Gotham writers´workshop. Escribir cine. Guía práctica para guionistas de la famosa escuela de escritores de Nueva York. Alba, 2018
- Broker, Christopher. The Seven Basic Plots. Why we tell stories. Continuum, 2006

#### **WEBS DE REFERENCIA:**

- ABC guionistas: <http://www.abcgionistas.com/>
- Asociación de Profesionales de la Producción Audiovisual: <http://www.asociacionappa.es/>
- Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España: <http://www.academiadecine.com>

#### **OTRAS FUENTES DE CONSULTA:**

- Base de datos EBSCO – Acceso a través del campus virtual.