

**1. DATOS GENERALES**

Asignatura: GUIÓN AUDIOVISUAL	Código: 16510
Tipología: OBLIGATORIA	Créditos ECTS: 12
Grado: 401 - GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	Curso académico: 2020-21
Centro: 12 - FACULTAD DE COMUNICACIÓN	Grupo(s): 30
Curso: 2	Duración: AN
Lengua principal de impartición: Español	Segunda lengua:
Uso docente de otras lenguas:	English Friendly: S
Página web:	Bilingüe: N

Profesor: **JUAN RAMON FERNÁNDEZ SERRANO** - Grupo(s): **30**

Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
	DPTO. EN CONSTITUCIÓN		JuanRamon.Fernandez@uclm.es	

2. REQUISITOS PREVIOS

El alumno debe estar familiarizado con aspectos básicos de la narrativa audiovisual como la escena y la secuencia, el tipo de plano, los desplazamientos de cámara, etc.

3. JUSTIFICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS, RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS Y CON LA PROFESIÓN

El guion es la base fundamental para cualquier creación dramática. Conocer perfectamente su estructura es fundamental para trabajar en o acerca de la industria audiovisual.

El sentido de esta asignatura es adentrar al alumno en las entrañas del guion, desde la idea matriz hasta el borrador definitivo.

El objetivo final es poder conocer a fondo el guion cinematográfico. Así los alumnos podrán iniciarse en la escritura profesional, como en el desglose del mismo en su

función de herramienta básica en cualquiera de las ramas que componen la producción audiovisual.

4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR**Competencias propias de la asignatura**

Código	Descripción
CB01	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
CB02	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
CB04	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CE12	Conocer, analizar y aplicar los mecanismos y elementos de la construcción de las narrativas audiovisuales y del guion atendiendo a diferentes géneros, formatos y tecnologías de producción audiovisual.
CE14	Conocimiento y aplicación de los recursos, métodos y procedimientos empleados en la construcción y análisis de los relatos audiovisuales.
CG02	Desarrollar la creatividad para asumir riesgos en la definición de temas de investigación o de creación desde una perspectiva innovadora que puedan contribuir al conocimiento, interpretación o desarrollo de los lenguajes y/o formatos audiovisuales.
CG04	Tener habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por otros medios de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
CG07	Adquirir la capacidad de trabajar en equipo, afrontar retos colectivos y resolver cooperativamente los problemas, respetando la diversidad de los y las participantes y de sus aportaciones.

5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS**Resultados de aprendizaje propios de la asignatura****Descripción**

Capacidad para presentar y defender propuestas de guion para su explotación comercial.

Conocer las formas narrativas y dramáticas habituales en la narración audiovisual, tanto propias como de otros géneros.

Conocer los fundamentos teóricos y las prácticas profesionales en la escritura de guiones.

Desarrollar una sensibilidad estética para la creación de productos audiovisuales.

Aplicar los principios teóricos para incrementar la efectividad y la innovación de las narrativas audiovisuales.

Aplicar los principios teóricos y prácticos del guion en la producción de un proyecto.

6. TEMARIO

Tema 1: Fundamentos teóricos y terminología del guion audiovisual.

Tema 2: El arte de contar historias: ideas y creatividad.

Tema 3: Técnicas del relato audiovisual

Tema 4: Construcción y arquitectura del guion

Tema 4.1 Personajes

Tema 4.2 Diálogos

Tema 4.3 Acción

Tema 5: Guion de ficción multi plataforma

Tema 6: Guion de no ficción multiplataforma

Tema 7: Guion transmedia

Tema 8: La profesión del guionista

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas (para títulos anteriores a RD 822/2021)	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL]	Aprendizaje orientado a proyectos	CE14 CG02 CG04 CG07	0.4	10	S	N	
Prueba final [PRESENCIAL]	Pruebas de evaluación	CB01 CB02 CB04 CE12 CE14 CG02 CG04 CG07	0.16	4	S	S	
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	CB01 CB02 CB04 CE12 CE14 CG02 CG04 CG07	2	50	N	-	
Foros y debates en clase [PRESENCIAL]	Debates	CB04	0.48	12	N	-	
Pruebas de progreso [PRESENCIAL]	Pruebas de evaluación	CB01 CB02 CB04	0.16	4	S	N	
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA]	Aprendizaje basado en problemas (ABP)	CB02 CB04 CE12 CE14 CG02	7.2	180	S	N	
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL]	Aprendizaje orientado a proyectos	CB01 CB02 CB04	1.2	30	N	-	
Tutorías de grupo [PRESENCIAL]	Aprendizaje basado en problemas (ABP)	CG02 CG04 CG07	0.4	10	N	-	
Total:			12	300			
Créditos totales de trabajo presencial: 4.8			Horas totales de trabajo presencial: 120				
Créditos totales de trabajo autónomo: 7.2			Horas totales de trabajo autónomo: 180				

Ev: Actividad formativa evaluable

Ob: Actividad formativa de superación obligatoria (Será imprescindible su superación tanto en evaluación continua como no continua)

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES

Sistema de evaluación	Evaluación continua	Evaluación no continua*	Descripción
Trabajo	30.00%	50.00%	
Prueba final	20.00%	50.00%	
Presentación oral de temas	20.00%	0.00%	
Valoración de la participación con aprovechamiento en clase	10.00%	0.00%	
Pruebas de progreso	20.00%	0.00%	
Total:	100.00%	100.00%	

* En **Evaluación no continua** se deben definir los porcentajes de evaluación según lo dispuesto en el art. 4 del Reglamento de Evaluación del Estudiante de la UCLM, que establece que debe facilitarse a los estudiantes que no puedan asistir regularmente a las actividades formativas presenciales la superación de la asignatura, teniendo derecho (art. 12.2) a ser calificado globalmente, en 2 convocatorias anuales por asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria (evaluándose el 100% de las competencias).

Criterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:

Evaluación continua:

Los alumnos deberán entregar todas los trabajos evaluables para superar la asignatura, así como aprobar las pruebas y el examen final. La nota de corte de cada prueba es un 5.

Se aplicará la normativa de plagio y de corrección ortográfica común para el Grado.

Esta planificación podrá adaptarse y sufrir leves modificaciones en caso de que se acometa cualquier medida extraordinaria relacionada con la pandemia sanitaria de la COVID-19. No obstante, incluso en un escenario imprevisto, se tratarán de mantener los porcentajes de evaluación con la máxima fidelidad a lo señalado en esta guía.

Evaluación no continua:

Para superar la asignatura el alumno presentará un trabajo práctico que expondrá oralmente (50%) junto y realizará un examen teórico (50%). Nota de corte: 5

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

La convocatoria extraordinaria contiene toda la materia. En la convocatoria extraordinaria el alumno podrá realizar una prueba que valdrá el 100% de la nota. Puede optar por conservar la nota de las prácticas realizadas a lo largo de la asignatura o en la evaluación no continua, y presentarse a una prueba final. La nota de corte es 5.

No se conservará la valoración de ninguna de las actividades realizadas en cursos anteriores.

Se aplicará la normativa de plagio y de corrección ortográfica común para el Grado.

Esta asignatura aplicará los criterios de evaluación acordados en el Reglamento de Evaluación de la UCLM, así como las normas específicas de evaluación aprobadas por la Junta de Facultad del centro.

Particularidades de la convocatoria especial de finalización:

La convocatoria especial de finalización contiene toda la materia. Para superarla es obligatorio superar la prueba final. En esta convocatoria el alumno deberá realizar una prueba que valdrá el 100% de la nota. No se conservará la valoración de ninguna de las actividades realizadas en la convocatoria ordinaria ni extraordinaria ni tampoco en cursos anteriores.

Se aplicará la normativa de plagio y de corrección ortográfica común para el Grado.

Esta asignatura aplicará los criterios de evaluación acordados en el Reglamento de Evaluación de la UCLM, así como las normas específicas de evaluación aprobadas por la Junta de Facultad del centro.

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL	
No asignables a temas	
Horas	Suma horas
Tema 1 (de 8): Fundamentos teóricos y terminología del guion audiovisual.	
Actividades formativas	Horas
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	2
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Pruebas de progreso [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	4
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	180
Tema 2 (de 8): El arte de contar historias: ideas y creatividad.	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	2
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	2
Tema 3 (de 8): Técnicas del relato audiovisual	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	6
Tema 4 (de 8): Construcción y arquitectura del guion	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	8
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	7
Grupo 30:	
Inicio del tema: 01/12/2019	Fin del tema: 16/12/2019
Tema 5 (de 8): Guion de ficción multi plataforma	
Actividades formativas	Horas
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	2
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	8
Foros y debates en clase [PRESENCIAL][Debates]	4
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	7
Tutorías de grupo [PRESENCIAL][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	10
Tema 6 (de 8): Guion de no ficción multiplataforma	
Actividades formativas	Horas
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	4
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	12
Foros y debates en clase [PRESENCIAL][Debates]	2
Tema 7 (de 8): Guion transmedia	
Actividades formativas	Horas
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	2
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	8
Foros y debates en clase [PRESENCIAL][Debates]	3
Tema 8 (de 8): La profesión del guionista	
Actividades formativas	Horas
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	2
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	2
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Foros y debates en clase [PRESENCIAL][Debates]	3
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	8
Actividad global	
Actividades formativas	Suma horas
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	4
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	50
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	10
Pruebas de progreso [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	4
Tutorías de grupo [PRESENCIAL][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	10
Foros y debates en clase [PRESENCIAL][Debates]	12
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	180
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Aprendizaje orientado a proyectos]	30
Total horas: 300	

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS					
Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año Descripción
Eugene Vale.	Técnicas del guión para cine y televisión				1996
Francis Vanoye	Guiones modelo y modelos de guión : argumentos clásicos y modernos en el cine				1996

Miguel Ángel Huerta Floriano, Pedro Sangro Colon (eds.)	Guión de ficción en cine: planteamiento, nudo y desenlace	2006
Jaime J. Puig.	Como ser guionista de cine, radio y T.V.: teoría, práctica, modelos de guión	1986