

Academic Year: 2025/26

200286 - Scriptwriting

The English version of the teaching guide may be incomplete and/or partially translated. The teaching guide is the document that presents the academic proposal for this UDC subject. This document is public and cannot be modified, except in exceptional cases under the review of the competent authority in accordance with the current regulations that establish the process for developing guides.

Teaching Guide Information

Subject code: 200286

Degree program: 10014 - Degree in Digital Creation, Animation and Video Games

Type: Basic Training

Year: 2

Number of ECTS: 6.0

Period: First term

Languages:

Lecture-based teaching: Group 101: Spanish

Interactive teaching: Group 101: Spanish

Degree coordination: Patricia Comesaña Comesaña

Subject coordination: Teresa Nozal Cantarero

Faculty: Teresa Nozal Cantarero, Manuel Alejandro Viqueira Carballal

1. Overview

A elaboración do guión é o paso previo necesario en calquera procedemento de produción audiovisual. Nesta asignatura, o alumnado introducirase nas técnicas, estratexias e formatos necesarios para iniciar a súa faceta de guionista.

2. Educational and learning outcomes (RD 822/2021 degree programs) or competences (RD 1393/2007 degree programs)

Competences (RD 1393/2007 degree programs)

- **[A10]** CE10 - Understanding the main stages of the animation or video game production pipeline and their significance in the overall process.
- **[A34]** CE34 - Knowledge and application of techniques, narrative structures, and tools required for creating audiovisual scripts.
- **[B01]** CB1 - That students have demonstrated possession and understanding of knowledge in a field of study that builds upon general secondary education and is typically at a level that, while supported by advanced textbooks, also includes some aspects involving knowledge from the forefront of their field of study.
- **[B02]** CB2 - That students know how to apply their knowledge to their work or vocation in a professional way and possess the competencies that are usually demonstrated through the preparation and defense of arguments and problem-solving within their field of study.

- **[B03]** CB3 - That students have the ability to gather and interpret relevant data (usually within their area of study) to make judgments that include reflection on relevant social, scientific, or ethical issues.
- **[B04]** CB4 - That students can communicate information, ideas, problems, and solutions to both specialized and non-specialized audiences.
- **[B05]** CB5 - That students have developed the learning skills necessary to undertake further studies with a high degree of autonomy.
- **[B06]** CG1 - Organizational and planning skills, especially in designing work aimed at creating the digital audiovisual content that forms part of an animation production or video game.
- **[B07]** CG2 - Ability to effectively solve problems, mainly of a technological nature, and in the field of creating interactive and animated digital content.
- **[B10]** CG5 - Critical evaluation of available knowledge, technology, and information for their application in problem-solving.
- **[B11]** CG6 - Critical and self-critical thinking skills, necessary in all creative processes that aim for a commitment to the quality of the work, outcomes, and proposed solutions.
- **[B12]** CG7 - Teamwork skills. Ability to tackle projects collaboratively with other students, assuming roles and fulfilling commitments to the group.
- **[B13]** CG8 - Ability to apply knowledge in practice, integrating the different parts of the program and connecting them in the development of complex products.
- **[C01]** CT1 - Correct oral and written expression in the official languages of the autonomous community.
- **[C03]** CT3 - Use of basic tools in information and communication technologies (ICT) necessary for professional practice and lifelong learning.
- **[C04]** CT4 - Development for the exercise of citizenship that respects democratic culture, human rights, and gender perspective.
- **[C06]** CT6 - Acquisition of life skills and healthy habits, routines, and lifestyles.
- **[C07]** CT7 - Ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams, offering proposals that contribute to sustainable environmental, economic, political, and social development.
- **[C08]** CT8 - Appreciation of the importance of research, innovation, and technological development in the socio-economic and cultural advancement of society.
- **[C09]** CT9 - Ability to manage time and resources: develop plans, prioritize activities, identify critical tasks, set deadlines, and meet them.

2.1. Learning outcomes (RD 1393/2007 degree programs)

Learning outcomes	Study programme competences / results		
Coñecer as técnicas de escrita para a narración	A10	B1 B3 B4 B10	C1 C4 C8
Coñecer as ferramentas de traballo para a escrita de guións	A34	B7	C3 C9
Coñecer a estrutura narrativa, os medios cos que se constrúe e a súa orientación a un público		B2 B6 B13	
Manexar con eficiencia as técnicas de construción de narracións orientadas a un público		B5 B11 B12	C6 C7

3. Contents

Content unit	Description	Education and learning outcomes / competences	Teaching methodology and training activities	Assessment systems
Topic	Escritura técnica: Escribir para o audiovisual Proceso de desenvolvemento dun guión			
Topic	Estructura narrativa lineal:			

Content unit	Description	Education and learning outcomes / competences	Teaching methodology and training activities	Assessment systems
	Actos y puntos de xiro			
Topic	Guión en serie: Da biblia ao piloto			
Topic	Personaxes: Arquetipos e personalidades Caracterización			
Topic	Diálogos: Funcións Escribir diálogo			
Topic	Formatos e xéneros: Do guión de aventuras ao publicitario			
Topic	Guión interactivo. Narrativa non lineal: Guión non lineal e interactivo Guión de cinematografía en videoxogos			

4. Teaching methodologies and training activities

Modality In-person					
Methodology	Description	In-person teaching hours	Virtual teaching hours	Independent study hours	Education and learning outcomes / competences
Personalized attention [MAG00]	Resolvaranse dúbidas do desenvolvemento de traballo ou das cuestións teóricas que necesitan aclaración para a súa aplicación. Pode ser presencial ou online síncrona ou asíncrona segundo as circunstancias sanitarias e persoais do estudante e o profesor o permitan.	1,00	0,00	0,00	
Workshop [MAG16]	Desenrolo en clases presenciais de distintos traballos que se explicarán máis coidadosamente ao comezo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Estos traballos son: - Prácticas curtas para elaborar en clase. Preparación e aplicación de temario teórico. - Haberá prácticas individuais e grupais. - Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (moodle).	22,00	0,00	0,00	A34, B04, B06, B07, B11, B13.
Mixed objective/subjective test [MAG32]	Examen presencial dos contidos teóricos dados en sesións maxistras, sesións de obradoiro e os textos de lectura obrigatoria.	2,00	0,00	35,00	A10, B01, B03, C04, C06, C08.
Guest lecture / keynote speech [MAG39]	Exposición oral complementada con o uso de medios audiovisuais, vídeos, podcast ou textos e a introdución de algunhas preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe. Será online ou presencial segundo as circunstancias sanitarias	22,00	0,00	0,00	A10, B01, B03, C04, C06, C08.

Methodology	Description	In-person teaching hours	Virtual teaching hours	Independent study hours	Education and learning outcomes / competences
Supervised projects [MAG42]	Desenrolo de tres traballos complexos coas diferentes entregas intermedias do proceso de creación que se explicará con máis detenimento ao comenzo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). - Traballo de análise e investigación dun guion de longametraxe. - Un guion de curtametraxe - Un guion de cut-scene / diálogo interactivo Todas as prácticas son obrigatorias e están deseñadas para ser realizadas en grupo. Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (moodle) nas datas sinaladas ao longo do curso.	4,00	0,00	64,00	A34, B02, B05, B06, B10, B11, B12, B13, C01, C03, C04, C07, C09.
Sum of hours by type		51,00	0,00	99,00	
Total hours				150,00	

5. Assessment

Modality In-person			
Assessment system	Description	Weighting (%)	Education and learning outcomes / competences
Workshop [SEG16]	Prácticas curtas individuais ou colectivas realizadas na clase.	10,00	A34, B04, B06, B07, B11, B13.
Mixed objective/subjective test [SEG32]	Exame da materia Tipo test, preguntas cortas sobre a teoría e casos prácticos realizados nas sesións de obradoiro. É necesario aprobar esta parte para que a súa calificación faga media coas outras probas e traballos previstos nesta avaliación. Se non se aproba, a materia resulta automaticamente suspensa.	50,00	A10, B01, B03, C04, C06, C08.
Supervised projects [SEG42]	Traballos individuais e/ou en grupo. A calificación de cada alumno integrante do grupo podría ser diferente en función da súa aportación e compromiso.	40,00	A34, B02, B05, B06, B10, B11, B12, B13, C01, C03, C04, C07, C09.
Total (%)		100,00	

All aspects related to academic exemption, study dedication, retention, and academic fraud will be governed in accordance with the current [academic regulations](#) of the UDC.

5.1. First opportunity

O estudante debe consultar periódicamente a plataforma do Campus Virtual onde se publicarán avisos, datas de entrega, exercicios e parte do material de estudo. **Osexercicios entregaranse exclusivamente a través desta plataforma** apoiando así a política *Green Campus* da UDC.

Seguirase un sistema de **avaliación continua**, para o que terán que facer:

1. Unha proba teórica no horario de clase que suporá o 25% da nota final e que, aínda que sexa obrigatoriamente presencial na aula, o profesor pode plantexala a través do campus virtual, o que require que o estudante leve un equipo axeitado. **A non asistencia ese día á clase (data publicada o primeiro día de clase) e a conseguinte non realización da proba suporá para o estudante a perda da porcentaxe desa tarefa na nota global.**
2. Realizar unha serie de actividades a través do Campus Virtual (con data límite de entrega) en tempo e forma. Isto suporá o 50% da avaliación final. Todo isto informárase no primeiro día de clase, publicárase no Campus Virtual e a execución seguirase a través da mesma plataforma do Campus Virtual. **Se algún estudante non cumpre a entrega**

en tempo e forma a través do Campus Virtual considerárase ese traballo non feito e a calificación que lle correspondería na avalización global a esa tarefa quedará deserta.

3. Realizar unha proba teórica na data oficial do exame que suporá o 25% da nota final.

Os guións dos estudantes poden ser **expostos durante as clases e lidos e/ou analizados por compañeiros**.

A **recuperación** na segunda oportunidade pode ser completa ou **parcial**. No caso de que o estudante se acolla á recuperación parcial poderá repetir as probas teóricas ou prácticas que puntúan autonomamente, **pero non o conxunto dos numerosos exercicios breves realizados presencialmente na aula ao longo do curso cuxa puntuación global é 1**. Sempre prevalecerá a derradeira puntuación obtida. Para a recuperación parcial o estudante chegará a un acordo previo coa profesora que se confirmará nun correo electrónico. No caso da recuperación completa, o punto dos numerosos exercicios realizados presencialmente na aula ao longo do curso pasará a prorratearse na puntuación práctica que poderá formar parte do exame final que se realizará na aula con parte teórica e práctica conxuntamente. O mesmo sucederá coa oportunidade adiantada.

Toda exposición oral ou escrita terá que respectar os usos e normas desta demarcación xeográfica da Real Academia Galega ou da Real Academia Española para que poida ser correctamente entendida e, por conseguinte, avaliada.

Todos os aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación ao estudo”, “permanencia” e “fraude académica” rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC. Os estudantes con matrícula parcial ou exención académica de asistencia deberán concretar coa profesora o sistema de traballo antes do inicio do curso ou coma moi tarde na primeira semana do mesmo.

O uso da Intelixencia Artificial, de ser o caso, debe ser indicado no traballo como unha referencia na que se especificará cal se empregou, en que versión, e a instrución (prompt) dada a IA para a obtención do resultado.

6. Recommended bibliography

Basic bibliography

- Bateman, Chris Mark. (2007). Game writing : narrative skills for videogames. Charles River Media, 1st ed.. Book. [\[URL\]](#)
- Blasco Vilches, Luis Felipe (2019). Guión de videojuegos : para gente que juega y para gente que no juega. Dolmen. Book. [\[URL\]](#)
- Devesa, Neus, Universitat Oberta de Catalunya (2010). Guionización de series de animación. UOC. Book. [\[URL\]](#)
- Field, Syd. (2002). El libro del guión fundamentos de la escritura de guiones : una guía paso a paso, desde la primera idea hasta el guión acabado. Plot, 7ª ed. amp.. Book. [\[URL\]](#)
- Field, Syd. (2002). El manual del guionista : ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso. Plot, 5ª ed. amp.. Book. [\[URL\]](#)
- González, Daniel. (2015). Diseño de videojuegos da forma a tus sueños. Ra-Ma, 2ª ed.. Book. [\[URL\]](#)
- McKee, Robert, Berástegui, Manu, trad. (2018). El diálogo : el arte de hablar en la página, la escena y la pantalla. Alba Editorial, 2ª ed.. Book. [\[URL\]](#)
- McKee, Robert. (2012). El guión : story : sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Alba, 7ª ed.. Book. [\[URL\]](#)
- Movshovitz, Dean (2018). Pixar Storytelling : rules for effective storytelling based on Pixar's greatest films. Dean Movshovitz; Independently published, Second Edition. Book. [\[URL\]](#)
- Ordóñez, Juan P. (2018). Diseño de videojuegos. Editorial Síntesis. Book. [\[URL\]](#)
- Ramón, Caterina, Universitat Oberta de Catalunya; Serra, Marta El guión multimedia. UOC. Book. [\[URL\]](#)
- Rogers, Scott. (2018). Level up! : guía para ser un gran diseñador de videojuegos. Parramon, Ed. act.. Book. [\[URL\]](#)
- Salmond, Michael (2017). Diseño de videojuegos : de amateur a pro. Parramon. Book. [\[URL\]](#)
- Sánchez-Escalonilla, Antonio 1966- (2014). Estrategias de guión cinematográfico el proceso de creación de una historia. Ariel, 1ª ed. rev.. Book. [\[URL\]](#)
- Sánchez-Escalonilla, Antonio, 1966- (2019). Guion de aventura : tramas de forja heroica. Ariel, Primera edición en esta presentación: septiembre de 2019; edición anterior: 2002. Book. [\[URL\]](#)
- Varios Cualquier documentación indicada como material de estudio que la profesora comparta en el campus virtual. Another.

Supplementary bibliography

- Catmull, Ed, Wallace, Amy (2014). Creatividad S.A. : cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá. Conecta. Book. [\[URL\]](#)
- Vogler, Christopher., Conde, Jorge, trad. (2020). El viaje del escritor : las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas. Ma Non Troppo, 3ª edición ampliada y revisada (20 aniversario). Book. [\[URL\]](#)