

Curso Académico: 2025/26

200286 - Guion

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 200286

Titulación: 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

Tipo: Formación Básica

Curso: 2

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primer cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Castellano

Docencia Interactiva: Grupo 101: Castellano

Grupo 102: Castellano

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: Teresa Nozal Cantarero

Profesorado: Teresa Nozal Cantarero

1. Descripción general

La elaboración del guion es un paso previo necesario en cualquier procedimiento de producción audiovisual. En esta asignatura, el estudiante se introducirá en las técnicas, estrategias y formatos necesarios para iniciar su faceta de guionista.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A10]** CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
- **[A34]** CE34 - Conocer y aplicar las técnicas, estructuras narrativas y herramientas de trabajo necesarias para la creación de guiones audiovisuales.
- **[B01]** 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
- **[B02]** 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

- **[B03]** 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
- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B06]** CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
- **[B07]** CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
- **[B10]** CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
- **[B11]** CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
- **[B12]** CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Conocer las técnicas de escritura para la narración	A10	B1 B3 B4 B10	C1 C4 C8
Conocer las herramientas de trabajo para la escritura de guiones	A34	B7	C3 C9
Conocer la estructura narrativa, los medios con los que se construye y su orientación a un público		B2 B6 B13	
Manejar con eficiencia las técnicas de construcción de narraciones orientadas a un público		B5 B11 B12	C6 C7

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	Escritura técnica: Escribir para el audiovisual Proceso de desarrollo de un guion			
Tema	Estructura narrativa lineal: El paradigma de Syd Field y otros			
Tema	Guion en serie: De la biblia al piloto			
Tema	Personajes: Arquetipos y personalidades Caracterización			
Tema	Diálogos: Funciones Escribir diálogos			
Tema	Formatos y géneros: Del guion de aventuras la publicitario			
Tema	Guion interactivo. Narrativa non lineal: Guion no lineal Guion de cinemática en videojuegos			

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Se resolverán las dudas del desarrollo del trabajo o de cuestiones teóricas que necesiten aclaración para su aplicación práctica. Puede ser presencial u online, síncrono o asíncrono, según lo permitan las circunstancias sanitarias y personales del estudiante y el profesor.	1,00	0,00	0,00	
Taller [MAG16]	Desarrollo en clases presenciales de distintos trabajos que se explicarán con más detenimiento al comienzo del curso en el Campus Virtual (Moodle). Estos trabajos serán: - Prácticas cortas para elaborar en clase. Preparación y aplicación del temario teórico. Para su realización y entrega hay que estar en el aula presencialmente. - Estas prácticas deberán ser entregadas en tiempo y forma por el campus virtual (moodle) en la tarea creada con tal fin.	22,00	0,00	0,00	A34, B04, B06, B07, B11, B13.
Prueba mixta	Examen presencial de los contenidos teóricos	2,00	0,00	35,00	A10, B01, B03,

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
[MAG32]	dados en las sesiones magistrales, sesiones de taller y los textos de lectura obligatoria.				C04, C06, C08.
Sesión magistral [MAG39]	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales, vídeos, podcast o textos y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje.	22,00	0,00	0,00	A10, B01, B03, C04, C06, C08.
Trabajos tutelados [MAG42]	Desarrollo de cuatro trabajos con las diferentes entregas intermedias del proceso de creación que se explicará con más detenimiento al comienzo del curso en el Campus Virtual (Moodle). Estas prácticas deberán ser entregadas por el campus virtual (moodle) en tiempo y forma a través de las tareas creadas con tal fin.	4,00	0,00	64,00	A34, B02, B05, B06, B10, B11, B12, B13, C01, C03, C04, C07, C09.
Suma de horas por tipo		51,00	0,00	99,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Taller [SEG16]	Evaluación de los prácticas cortas individuales y/o colectivas realizadas en clase. Para su entrega y que puntúe el estudiante debe estar en el aula durante su realización y entrega.	10,00	A34, B04, B06, B07, B11, B13.
Prueba mixta [SEG32]	Examen de la asignatura. Tipo test, preguntas cortas sobre la teoría y casos prácticos realizados en las sesiones de taller. Es necesario aprobar esta parte para que su calificación haga media con las otras pruebas y trabajos previstos en esta evaluación. Si no se aprueba, la asignatura resulta automáticamente suspensa.	50,00	A10, B01, B03, C04, C06, C08.
Trabajos tutelados [SEG42]	Trabajos en grupo en el que se valora tanto el resultado como el proceso. La calificación de cada alumno integrante del grupo podría ser diferente en función de su aportación y compromiso.	40,00	A34, B02, B05, B06, B10, B11, B12, B13, C01, C03, C04, C07, C09.
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

El estudiante debe consultar periódicamente la plataforma del Campus Virtual donde se publicarán avisos, fechas de entrega, ejercicios y parte del material de estudio. Los **ejercicios se entregarán exclusivamente a través de esta plataforma** apoyando así la política *Green Campus* de la UDC.

Se seguirá un sistema de **evaluación continua**, para lo cual tendrán que hacer:

1. Una prueba teórica en el horario de clase que supondrá el 25% de la nota final y que, aunque sea obligatoriamente presencial en el aula, el profesor puede plantearla a través del campus virtual, lo que requiere que el estudiante lleve un equipo idóneo. La no asistencia ese día a la clase (fecha publicada el primer día de clase) y la consiguiente no realización de la prueba supondrá para el estudiante la **pérdida del porcentaje de esa tarea en la nota global**.

2. Realizar una serie de actividades a través del Campus Virtual (con fecha límite de entrega) en tiempo y forma. Esto supondrá el 50% de la evaluación final. Todo esto se informará en el primero día de clase, se publicará en el Campus Virtual y la ejecución se seguirá a través de la misma plataforma del Campus Virtual. Si algún estudiante **no cumple la entrega en tiempo y forma** a través del Campus Virtual se considerará ese trabajo no hecho y la **calificación que le correspondería en la evaluación global a esa tarea quedará desierta**. Algunas de ellas son de realización obligatoria en el aula para ser puntuadas.
3. Realizar una prueba teórica en la fecha oficial del examen que supondrá el 25% de la nota final.

Los guiones de los estudiantes pueden ser expuestos durante las clases y leídos y/o analizados por compañeros.

Toda exposición oral o escritura tendrá que respetar los usos y normas de esta demarcación geográfica de la Real Academia Gallega o de la Real Academia Española para que pueda ser correctamente entendida y, por consiguiente, evaluada. La penalización por los errores será alta y puede llegar a suponer el suspenso en el ejercicio.

El uso de la Inteligencia Artificial, de ser el caso, debe ser indicado en el trabajo como una referencia en la que se especificará cuál se empleó, en qué versión, y la instrucción (*prompt*) dada a la IA para la obtención del resultado.

Todos los aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación al estudio”, “permanencia” y “fraude académica” se regirán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC. Los estudiantes con matrícula parcial o exención académica de asistencia deberán concretar con la profesora el sistema de trabajo antes del inicio del curso o como muy tarde en la primera semana del mismo.

5.2. Segunda oportunidad

La **recuperación** en la segunda oportunidad puede ser completa o **parcial**.

En caso de que el estudiante se acoja a la recuperación parcial podrá repetir las pruebas teóricas o prácticas que puntúan autónomamente, pero **no el conjunto de los numerosos ejercicios breves realizados presencialmente en el aula a lo largo del curso cuya puntuación global es 1**. El estudiante propondrá a la profesora los ejercicios teóricos y/o prácticos que quiere recuperar en un correo electrónico y esta podrá vetar la propuesta en caso de que le parezca muy insuficiente. Que el profesor dé el visto bueno a la propuesta no implica un aprobado en el resultado. **Siempre prevalecerá la última puntuación obtenida** en los ejercicios repetidos aunque sea inferior a la obtenida en la primera oportunidad.

En el caso de la recuperación completa, el punto de los numerosos ejercicios realizados presencialmente en el aula a lo largo del curso pasará a prorratearse en la puntuación práctica que podrá formar parte del examen final que se realiza en el aula con teoría y práctica conjuntamente. Lo mismo sucede con la oportunidad adelantada.

Toda exposición oral o escritura tendrá que respetar los usos y normas de esta demarcación geográfica de la Real Academia Gallega o de la Real Academia Española para que pueda ser correctamente entendida y, por consiguiente, evaluada. La penalización por los errores será alta y puede llegar a suponer el suspenso en el ejercicio.

El uso de la Inteligencia Artificial, de ser el caso, debe ser indicado en el trabajo como una referencia en la que se especificará cuál se empleó, en qué versión, y la instrucción (*prompt*) dada a la IA para la obtención del resultado.

Todos los aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación al estudio”, “permanencia” y “fraude académica” se regirán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC. Los estudiantes con matrícula parcial o exención académica de asistencia deberán concretar con la profesora el sistema de trabajo antes del inicio del curso o como muy tarde en la primera semana del mismo.

5.3. Oportunidad adelantada

La **recuperación** en la oportunidad adelantada puede ser completa o **parcial**.

En caso de que el estudiante se acoja a la recuperación parcial podrá repetir las pruebas teóricas o prácticas que puntúan autónomamente, pero **no el conjunto de los numerosos ejercicios breves realizados presencialmente en el aula a lo largo del curso cuya puntuación global es 1**. El estudiante propondrá a la profesora los ejercicios teóricos y/o prácticos que quiere recuperar en un correo electrónico y esta podrá vetar la propuesta en caso de que le parezca muy insuficiente. Que el profesor dé el visto bueno a la propuesta no implica un aprobado en el resultado. **Siempre prevalecerá la última puntuación obtenida** en los ejercicios repetidos aunque sea inferior a la obtenida en la primera oportunidad.

En el caso de la recuperación completa, el punto de los numerosos ejercicios realizados presencialmente en el aula a lo largo del curso pasará a prorratearse en la puntuación práctica que podrá formar parte del examen final que se realiza en el aula con teoría y práctica conjuntamente. Lo mismo sucede con la oportunidad adelantada.

Toda exposición oral o escritura tendrá que respetar los usos y normas de esta demarcación geográfica de la Real Academia Gallega o de la Real Academia Española para que pueda ser correctamente entendida y, por consiguiente, evaluada. La penalización por los errores será alta y puede llegar a suponer el suspenso en el ejercicio.

El uso de la Inteligencia Artificial, de ser el caso, debe ser indicado en el trabajo como una referencia en la que se especificará cuál se empleó, en qué versión, y la instrucción (*prompt*) dada a la IA para la obtención del resultado.

Todos los aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación al estudio”, “permanencia” y “fraude académica” se regirán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC. Los estudiantes con matrícula parcial o exención académica de asistencia deberán concretar con la profesora el sistema de trabajo antes del inicio del curso o como muy tarde en la primera semana del mismo.

5.4. Dispensa académica

Los estudiantes con exención académica deberán concretar con la profesora el sistema de trabajo antes del inicio del curso o como muy tarde en la primera semana del mismo.

Para la dispensa académica se seguirá la normativa vigente en la Universidade da Coruña.

Los trabajos de la evaluación taller (que en total puntúan 5 puntos sobre el total de 10 de la materia) pueden ser objeto de dispensa académica:

- Por una parte tendrán dispensa académica las entregas de trabajo autónomo **exceptuando la coevaluación del primer ejercicio de trabajo autónomo realizada en el aula en una fecha publicada a través del campus virtual el primer día de clase. El estudiante deberá asistir en la fecha establecida al aula para hacer ese ejercicio.** Los demás trabajos podrán acogerse la dispensa académica realizando los ejercicios de forma individual. Esta dispensa académica **no libera de la fecha tope para la entrega a través del campus virtual** de dichos ejercicios de trabajo autónomo.
- Por otro lado, también disfrutan de exención académica los ejercicios cortos que hay que hacer presencialmente en el aula durante lo horario de clase y que en conjunto puntúan 1 sobre la nota global práctica que es 5. Ese punto se prorrateará entre la puntuación de los otros trabajos autónomos prácticos de forma que el estudiante podrá obtener la máxima puntuación en la evaluación práctica.

No disfrutarán de dispensa académica las dos pruebas teóricas mixtas, ni la de la segunda parte de la teoría en la fecha oficial el día del examen ni la prueba adelantada de la primera parte de la teoría cuya data se publica el primer día de clase.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

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

Bibliografía Complementaria

- Catmull, Ed, Wallace, Amy (2014). Creatividad S.A. : cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá. Conecta. Libro. [\[URL\]](#)
- 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). Libro. [\[URL\]](#)