

Curso académico: 2025/26

200286 - Guión

A guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías.

Información da Guía Docente

Código materia: 200286

Titulación: 10014 - Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos

Tipo: Formación Básica

Curso: 2

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primeiro cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Castelán

Docencia Interactiva: Grupo 101: Castelán

Grupo 102: Castelán

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación materia: Teresa Nozal Cantarero

Profesorado: Teresa Nozal Cantarero

1. Descrición xeral

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. Resultados de formación e aprendizaxe (titulacións RD 822/2021) ou competencias (titulacións RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A10]** CE10 - Coñecer as etapas principais do pipeline dunha produción de animación ou videoxogo e a súa importancia dentro do proceso global.
- **[A34]** CE34 - Coñecer e aplicar as técnicas, estruturas narrativas e ferramentas de traballo necesarias para a creación de guiños audiovisuais.
- **[B01]** CB1 - Que o estudantado teña demostrado posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e que adoita atoparse a un nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
- **[B02]** CB2 - Que o estudantado saiba aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional

e posúa as competencias que adoitan demostrarse mediante a elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.

- **[B03]** CB3 - Que o estudantado teña a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
- **[B04]** CB4 - Que o estudantado poida transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
- **[B05]** CB5 - Que o estudantado teña desenvolvido aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
- **[B06]** CG1 - Capacidade de organización e planificación. Especialmente no deseño de traballos dirixidos á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen unha produción de animación ou un videoxogo.
- **[B07]** CG2 - Capacidade para resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no eido da creación de contidos dixitais interactivos e de animación.
- **[B10]** CG5 - Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para aplicalos na resolución de problemas.
- **[B11]** CG6 - Capacidade crítica e autocrítica, necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas.
- **[B12]** CG7 - Traballo en equipo. Capacidade para abordar proxectos en colaboración con outros/as estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos para co grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidade para aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto oralmente como por escrito, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e da comunicación (TIC) necesarias para o exercicio da profesión e para a aprendizaxe ao longo da vida.
- **[C04]** CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
- **[C07]** CT7 - Desenvolver a capacidade para traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, ofrecendo propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
- **[C08]** CT8 - Valorar a importancia da investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
- **[C09]** CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

2.1. Resultados de aprendizaxe (titulacións RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
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. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	Escritura técnica: Escribir para o audiovisual Proceso de desenvolvemento dun guión			
Tema	Estructura narrativa lineal: Actos y puntos de xiro			
Tema	Guión en serie: Da biblia ao piloto			
Tema	Personaxes: Arquetipos e personalidades Caracterización			
Tema	Diálogos: Funcións Escribir diálogo			
Tema	Formatos e xéneros: Do guión de aventuras ao publicitario			
Tema	Guión interactivo. Narrativa non lineal: Guión non lineal e interactivo Guión de cinemática en videoxogos			

4. Metodoloxías docentes e actividades formativas

Modalidade Presencial					
Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Resolveranse 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	
Obradoiro [MAG16]	Desenrolo en clases presenciais de distintos traballos que se explicarán máis coidadosamente ao comezo do curso no Campus Virtual (Moodle). Estos traballos son: - Prácticas curtas para elaborar en clase. Preparación e aplicación de temario teórico. - O estudante debe estar na aula presencialmente no momento do desenvolvemento e a entrega para que sexa contada. - Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (moodle).	22,00	0,00	0,00	A34, B04, B06, B07, B11, B13.

Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Proba mixta [MAG32]	Examen presencial dos contidos teóricos dados nas sesións maxistrais, sesións de obradoiro e os textos de lectura obrigatoria.	2,00	0,00	35,00	A10, B01, B03, C04, C06, C08.
Sesión maxistral [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.	22,00	0,00	0,00	A10, B01, B03, C04, C06, C08.
Traballos tutelados [MAG42]	Desenrolo de catro traballos coas diferentes entregas intermedias do proceso de creación que se explicará con máis detenimento ao comienzo do curso no Campus Virtual (Moodle). 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.
Suma de horas por tipo		51,00	0,00	99,00	
Horas totais				150,00	

5. Avaliación

Modalidade Presencial			
Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Obradoiro [SEG16]	Prácticas curtas individuais ou colectivas realizadas na clase.	10,00	A34, B04, B06, B07, B11, B13.
Proba mixta [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.
Traballos tutelados [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	

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa [normativa académica](#) vixente na UDC.

5.1. Primeira oportunidade

O estudante debe consultar periódicamente a plataforma do Campus Virtual onde se publicarán avisos, datas de entrega, exercicios e parte do material de estudo. Os **exercicios 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 no campus virtual) 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 informarase no primeiro día de clase, publicarase 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 considerarase ese traballo non feito e a calificación que lle correspondería na avaliación 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.**

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. Os erros penalizarán cunha proporción alta chegando, de ser o caso, a suspenso.

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.

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.

5.2. Segunda oportunidade

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.** O estudante propoñerá á profesora os exercicios teóricos e/o prácticos que quere recuperar nun correo electrónico a lo menos unha semana antes da data do exame, e esta poderá vetar a proposta no caso de que lle pareza moi insuficiente. Que o profesor dea o visto e praxe á proposta non implica un aprobado no resultado. Sempre prevalecerá a última puntuación obtida nos exercicios repetidos aínda que sexa inferior á obtida na primeira oportunidade.

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. Os erros serán altamente penalizados chegando a producir o suspenso no exercicio.

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.

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.

5.3. Oportunidade adiantada

A **recuperación** na oportunidade adiantada 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.** O estudante propoñerá á profesora os exercicios teóricos e/o prácticos que quere recuperar nun correo electrónico a lo menos unha semana antes da data do exame, e esta poderá vetar a proposta no caso de que lle pareza moi insuficiente. Que o profesor dea o visto e praxe á proposta non implica un aprobado no resultado. Sempre prevalecerá a última puntuación obtida nos exercicios repetidos aínda que sexa inferior á obtida na primeira oportunidade.

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. Os erros serán altamente penalizados chegando a producir o suspenso no exercicio.

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.

5.4. Dispensa académica

Os estudantes con exención académica deberán concretar coa profesora o sistema de traballo antes do inicio do curso ou coma moi tarde na primeira semana do mesmo.

Para a dispensa académica seguirase a normativa vixente na Universidade da Coruña.

Os traballos da avaliación taller (que en total puntúan 5 puntos sobre o total de 10 da materia) poden ser obxecto de dispensa académica:

- Por unha banda terán dispensa académica as entregas de traballo autónomo **fóra da co-avaliación do primeiro exercicio de traballo autónomo realizada na aula nunha data publicada a través do campus virtual o primeiro día de clase. O estudante deberá asistir na data establecida á aula para facer ese exercicio.** Os demais traballos

poderán acollerse a dispensa académica realizando os exercicios de forma individual. Esta dispensa académica **non libera da data tope para a entrega a través do campus virtual** dos devanditos exercicios de traballo autónomo.

- Doutra banda, tamén gozan de exención académica os exercicios curtos que hai que facer presencialmente na aula durante o horario de clase e que en conxunto puntúan 1 sobre a nota global práctica que é 5. Ese punto se prorrateará entre a puntuación dos outros traballos autónomos prácticos de forma que o estudante poderá obter a máxima puntuación na avaliación práctica.

Non gozarán de dispensa académica as dúas probas teóricas mixtas, nin a da segunda parte da teoría na data oficial o día do exame nin a proba adiantada da primeira parte da teoría cuxa data se publica o primeiro 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. Outro.

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. [\[URL\]](#)