

Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Guía Docente

Curso Académico 2020/21

Storyboarding y guion aplicado

Datos de Identificación de la Asignatura

Título

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Tipo de asignatura

Obligatoria

Materia

Diseño

Créditos ECTS

6

Denominación de la asignatura

Storyboarding y guion aplicado

Modalidad de enseñanza

Presencial

Código

69444

Profesorado

D. Raúl San Julián Alonso
Dr. Rubén Cantos Leal

Curso

Tercero

Lengua vehicular

Español

Semestre

Primero

Profesorado de la Asignatura

Profesorado

D. Raúl San Julián Alonso
Dr. Rubén Cantos Leal

Contacto

raul.sanjulian@esne.es
ruben.buren@esne.es

Tutorías académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el profesorado a través de correo electrónico en las horas de tutorías. Las horas de tutoría se harán públicas en el portal del alumno. Horario:

Raúl San Julián: Jueves. 17:00 a 17:30 h

Rubén Cantos: Martes. 19:20 a 19:50 h

Requisitos Previos

Esenciales

Los propios del título.

Aconsejables

Conocimientos básicos sobre historia del arte, programas de edición de video, dibujo artístico, técnico, ilustración y cómic.

Sentido y aportaciones de la Asignatura al Plan de Estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la Materia Diseño.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

Storyboarding y Guion aplicado, como asignatura de III curso, pretende profundizar en varias asignaturas del curso anterior (*Comunicación audiovisual, Ilustración y Comic, Dibujo artístico*, etc.) y preparar el terreno para asignaturas de III y IV curso (*Publicidad, Edición de Video Publicitario*, etc.).

La asignatura combina el trabajo artesano del guion, tan necesario en el trabajo audiovisual y publicitario; la labor artística del Storyboard, pieza clave en el diseño de cualquier pieza audiovisual; y el arduo y minucioso trabajo de crear y diseñar un concept de un corto, serie o película, donde el alumno tendrá que aprender a trabajar en fases, con un equipo, a largo plazo y rodando el spot o piloto de este, para vendérselo a un tribunal real de profesionales.

Estas tres partes pretenden ser un todo, involucrando al alumno en un trabajo práctico y creativo que busca potenciar su seguridad en la elaboración y presentación de historias visuales con pretensiones artísticas o comerciales.

“Para crear lo fantástico, primero debemos entender lo real” Walt Disney (Productor, animador, director y guionista norteamericano. Director y fundador de la Walt Disney Company.

El objetivo principal de la asignatura es dotar al alumno de todas las herramientas necesarias para desarrollar una correcta representación visual de una Idea, a través de la construcción de un guion cinematográfico y la confección de un storyboard. Así mismo introducirle en la industria audiovisual, presentándole las diferentes fases de

creación de un proyecto de manera profesional, quemando fases de desarrollo, rellenando la documentación adecuada y conociendo y dialogando a profesionales externos a la universidad.

Dicho esto, queremos recalcar la importancia de la creatividad y del trabajo en equipo en todo el proceso que rodeará cada unidad didáctica. Considerando ambas partes de la asignatura (guion-storyboard) como procesos creativos que necesitan de un tiempo y un espacio de experimentación amplios, buscaremos crear un ambiente en el aula, más parecido a un taller que a una master class; un espacio creativo, donde los propios alumnos compartan sus trabajos, sus frustraciones, sus anhelos y sus estrategias, en un espacio agradable donde el alumno se sienta libre y responsable de su trabajo y su desarrollo.

A su vez, deseando que los alumnos puedan a lo largo del curso cerrar los llamados *ciclos de comunicación*, por la satisfacción personal y profesional que supone, y las necesidades que el mundo laboral les exigirá en poco tiempo, cada uno de los trabajos irá sumándose a los anteriores. Es decir, cada fase del curso será *un peldaño más en una escalera* que partiendo de una IDEA pretende como objetivo último, que los alumnos puedan presentar sus trabajos bien en exhibición pública, bien a concurso o bien como material de su portfolio.

Durante el proyecto final, el alumno generará la idea matriz de un corto, una serie de televisión o una película en grupo; desarrollará un argumento concreto (con su estructura), transformándolo a su vez, en tratamiento y escaleta, para finalmente escribir un guion literario y técnico, que se convertirá en un storyboard y que se digitalizará para realizar un animática comercial del mismo. Tras este proceso se realizará una sesión pública de pitching para presentar al centro su trabajo delante de un tribunal de productores reales. Tras recoger las impresiones del público cada equipo preparará minuciosamente la preparación y el rodaje de un teaser/tráiler que se estrenará el día de la entrega final y que luego se mandará a concursos y foros de contenido televisivo y cinematográfico real.

La metodología utilizada, nos permitirá poner en práctica todo lo que teóricamente vayamos estudiando. Al finalizar la asignatura los alumnos tendrán un Art-Book propio con sus storyboards, y animáticas, que podrán incluir en sus portfolios profesional, así como todos los trabajos de investigación y diseño que habrán realizado previamente. Además de todo ello, en el proyecto final de la asignatura (realizada en grupo) se instará a los alumnos a participar con sus obras en los más prestigiosos festivales y foros de producción de ámbito nacional e internacional.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

La asignatura completa y profundiza en el temario de “Comunicación audiovisual” e “Ilustración y Comic” y anticipa otras futuras (“Edición de video”, “Publicidad y piezas de comunicación”, etc.) y abre al alumnado al campo profesional del guionista, el storytelling, el copy publicitario y el storyboarder.

Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

Competencias básicas

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.

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.

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.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias generales

CG0 - Hablar bien en público.

CG3 - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior.

CG4 - El estudiante aprenderá a usar una gama de técnicas y generación de ideas creativamente.

CG5 - Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica.

CG9 - Trabajar con un equipo humano de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas. Y planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

CG12 - Habrá desarrollado un aprendizaje específico de los procesos básicos del diseño, como un método de creación y de fabricación, de elementos de aplicación en el Diseño Multimedia y Gráfico; podrá aplicar métodos para la elaboración de proyectos completos; habrá adquirido conocimientos legales que le permitan en el futuro ejercer una actividad dentro del marco normativo, y, finalmente, podrá desarrollar el programa requerido por un Proyecto de Diseño Multimedia y Gráfico, donde se trabajen aspectos conceptuales, formales y técnicos, desarrollando la documentación específica necesaria.

Competencias específicas

CE4 - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

CE5 - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.

CE7 - El estudiante deberá interpretar independiente e imaginativamente los briefs de diseño para hallar las intenciones de los objetivos comunicativos gráficos y complejos e interpretar estos briefs para cumplir tareas de comunicación gráfica compleja de forma efectiva e imaginativa. Deberá adaptar las ideas para cubrir una amplia variedad de aplicaciones.

CE8 - Actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo. Aclarar y cumplir el alcance y objetivos de tareas complejas. Generar y desarrollar una amplia variedad de ideas. Seleccionar formatos de presentación apropiados para las ideas y el público objetivos y preparar las ideas para una presentación imaginativa en un Standard profesional.

CE14 - Se situará al estudiante dentro del marco legal de la posible actuación como diseñador. Y se le orientará en el desarrollo del plan personal de su propio negocio.

Resultados de Aprendizaje Relacionados con la Asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante habrá adquirido conocimientos específicos sobre la realización cinematográfica, composición artística y técnica. Será capaz de contar su historia mediante imágenes dramáticas, coherentes y atractivas.

Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

Breve descripción de los contenidos

Con el Storyboarding se recorren todos los aspectos que se deben conocer para la ejecución de un buen guión (estructura, elementos básicos, técnicas de análisis y escritura, etc.). La Animación introduce en el dibujo animado, aproximándose a los procesos de creación, producción y distribución.

- Diseño de personajes.
- Construcción. Anatomía expresiva.
- Diseño de Backgrounds.
- Layout.

- Silueta.
- Stretch / squash.
- Timing.
- Anticipación, acción, reacción.
- Lipsync.
- Leyes físicas.
- Métodos de animación.
- Consideraciones antes de empezar a animar.
- Efectos especiales.
- PostProducción.
- Cómo desarrollar un Storyboard.
- Interpretar un guion.
- Adaptación de un guion literario al técnico.
- Perspectiva, cámaras, iluminación. Fotografía.

Temario desarrollado

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA.

La narración a través de las imágenes.

La transmisión de mensajes, símbolos y emociones.

Elementos formales del lenguaje audiovisual.

La posición del artista ante su obra y ante el mundo.

Preparación: alertas, materiales y estrategias.

TEMA 2. EL GUION CINEMATOGRAFICO.

Fundamentos de la narración.

La fuente de las ideas.

El viaje del héroe y la estructura aristotélica.

Los arquetipos o el héroe de las mil caras.

El guion:

- La historia.
- El argumento.
- El guion literario.
- La escaleta.
- El tratamiento.
- El guion técnico.

TEMA 3. EL STORYBOARD.

Introducción, historia y evolución del arte del Storyboard.

El storyboard en el cine y la publicidad.

Funcionalidad y arte.

Características de la estructura y del formato de un Storyboard.

Escritura y dibujo de un Storyboard.

Elección de encuadres, continuidad, angulación, claridad.

Puesta en escena de los personajes: Pre-Posing.

El Storyboard de referencia y el Storyboard de presentación.

Ambientes, fondos y sombras.

Información escrita y signos convencionales.

Timing.

La animática.

TEMA 4. LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y EL PITCHING.

El concepto motor.

La industria audiovisual: formatos, estructuras, géneros.

Historia de la TV.

La estructura de la ficción seriada.

El arte del pitching.

La biblia de venta de un proyecto.

La venta de un proyecto a un tribunal.

Exhibición y pitching de presentación.

Cronograma

Unidades didácticas / Temas	Periodo temporal
TEMA 1. Introducción a la asignatura	Septiembre
TEMA 2. El guion cinematográfico	Octubre
TEMA 3. El Storyboard	Noviembre
TEMA 4. La producción audiovisual y el pitching	Diciembre - Enero

Modalidades Organizativas y Métodos de Enseñanza

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases.
- Consulta y estudio del material bibliográfico.
- Realización de trabajos prácticos que a lo largo del curso se propongan. Presentaciones públicas de los trabajos.
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia.

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG0, CG3, CG4, CG12, CE4, CE7, CE14	40	-	40
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debate sobre temas, ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CB2, CB4, CB5, CG0, CG3, CG4, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE14	20	20	40

<p>Tutorías</p>	<p>Preparación mediante clase mediante lectura de los temas.</p> <p>Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de lecturas.</p> <p>Resolución de ejercicios.</p> <p>Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.</p>	<p>CB1, CG4, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5</p>	<p>10</p>	<p>-</p>	<p>10</p>
<p>Trabajo personal del estudiante</p>	<p>Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria.</p> <p>Estudio y trabajo personal.</p> <p>Preparación de ejercicios, comentarios y debates.</p> <p>Tutorías libres y voluntarias.</p>	<p>CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG3, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8</p>	<p>-</p>	<p>60</p>	<p>60</p>

Sistema de Evaluación

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Valoración respecto a la calificación final
Escritura de un argumento original	Siguiendo el viaje del héroe y partiendo de un argumento universal	10%
Escritura de una secuencia guion literario original	La originalidad narrativa, la corrección formal, el estilo elíptico, la dramatización, la forma implícita, la creación de personajes coherentes.	20%
Diseño y plasmación gráfica de un guion a un storyboard y a una animática	La corrección de la forma del storyboard; la fuerza visual, el respeto y riesgo en la utilización del lenguaje audiovisual, la previsualización de una historia de manera visual; la corrección del uso del timing en la animática; la complejidad de las capas, etc.	30%

Presentación oral de un proyecto para su venta (pitching)	Presentación pública de un elevator pitch de 1 minuto.	20%
Creación de una Biblia	Creación de un dossier en el que se incluyen argumento, secuencia en guion literario, storyboard, animática y elementos de producción (paper format) y diseño (cartel, moodboard).	10%
Asistencia participativa	Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación. Autoevaluación.	10%

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva.

Asistencia a clase

La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.

Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entrega de trabajos

Todos los trabajos deberán estar entregados a través del campus virtual del alumno, ya sea los originales o digitalizados, en los formatos requeridos por el profesor, en el control correspondiente para poder ser evaluado, y siempre en los plazos establecidos por el profesorado de la asignatura. En caso contrario, constará como trabajo no entregado.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, tendrán una penalización del 20%. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.

Evaluación en convocatoria ordinaria

En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar la asignatura es de 5 (cinco). La nota mínima de examen para aplicar la ponderación también es de 5 (cinco).

El alumno aprobará la asignatura en convocatoria ordinaria por la evaluación de los trabajos realizados en clase y fuera de clase, teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 10% de la nota. Se señala que además de este beneficio en la proporción de la nota, estas actitudes positivas redundan en el aprendizaje y evolución del alumno, que será igualmente valorado por el profesor.

El trabajo realizado por el alumno durante el curso deberá alcanzar el nivel mínimo exigible para satisfacer los objetivos que marca la asignatura.

Evaluación en convocatoria extraordinaria

En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria. Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

El alumno/a de convocatoria extraordinaria tendrá que realizar un examen que deberá superar para poder aprobar la asignatura.

En convocatoria extraordinaria el trabajo colectivo se tendrá que presentar públicamente al profesor.

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica

Field, Syd. (2001) El libro del guión. Plot Ediciones. Madrid.

Gonzalez Monaj, Raúl. (2006) Manual para la Realización de Storyboards.

Universidad Politécnica de Valencia. SP. Valencia.

Perez, Xavier y Ballo, Jordi. (1997) La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine. Editorial Anagrama. Barcelona.

Vogler, Christopher. (2002) El viaje del escritor. Ma Non Troppo Editorial. Madrid.

Bibliografía complementaria

Brett, Martin (2014) Hombres fuera de serie: de Los Soprano a The Wire y de Mad Men a Breaking Bad: crónica de una revolución creativa”. Ariel. Madrid.

Burch, Noël (2008) Praxis del cine. Fundamentos. Madrid

Carrión, Jorge (2011) Teleshakespeare. Errata Naturae. Barcelona.

Díez Puertas, Emeterio (2006) Narrativa fílmica. Escribir la pantalla, pensar el cine. Fundamentos. Madrid.

Francés, Miquel (Coord.) (2009). Hacia un nuevo modelo televisivo: Contenidos para la televisión digital. Barcelona: Gedisa

Francés, Miquel (2011). Contenidos y formatos de calidad en la nueva televisión. Madrid: Instituto RTVE.

González Requena, Jesús (1999). El discurso televisivo: Espectáculo de la posmodernidad (4ª edición). Madrid: Cátedra

Fernandez Diaz, Federico y Martinez Abadia, José. (2003) Manual Básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós Ibérica. Barcelona.

Hart, John. (1999) El arte del Storyboard. IORTV. Madrid.

March, Walter y Ondaatje, Michael. (2007) El Arte del Montaje. PlotEdiciones.Madrid.

Mark, Simon. (2009) Storyboards: como dibujar el movimiento. Editorial OMEGA.Barcelona.

Observaciones

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota “0”, y la pérdida de esa convocatoria, para el estudiante o estudiantes responsables.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales.

Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación “0” y pérdida de esa convocatoria.

ESNE fija para sus titulaciones un sistema de calificaciones que se corresponde con lo regulado por los artículos 5.4 y 6 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional). En dichos artículos, que la universidad aplica, se regula lo siguiente: “Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa. La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de

los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Escala numérica	Calificación cualitativa
De 0,0 a 4,99	Suspense (SS)
De 5 a 6,99	Aprobado (AP)
De 7 a 8,99	Notable (NT)
De 9 a 10	Sobresaliente (SB)

Las calificaciones de los estudiantes son fruto de un sistema de evaluación continua, que permite valorar de forma constante su trabajo, actitud, participación y asimilación del conocimiento. La asistencia y la participación del estudiante en las sesiones docentes, por lo tanto, son esenciales para el desarrollo del sistema, y, como tal, evaluables y calificables.

Los estudiantes matriculados en esta asignatura dispondrán únicamente de un total de 6 convocatorias para aprobarla. Cuando en el acta de la asignatura el estudiante sea calificado como “Suspense” o “No presentado”, se habrá consumido una convocatoria.