

ESNE

Escuela Universitaria
de Diseño, Innovación
y Tecnología

Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño Audiovisual e Ilustración

Guía Docente

Curso Académico 2022/2023

TÉCNICAS NARRATIVAS APLICADAS

Datos de identificación de la asignatura

Código

1350013

Curso

2º

Semestre

1

Créditos ECTS

6

Tipo de Asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

Modalidad/es de Enseñanza

Presencial

Lengua Vehicular

Español

Profesorado de la asignatura

Profesor

Rubén Cantos Leal

Datos de Contacto

ruben.buren@esne.es

Tutorías Académicas

Consultar en el Campus Virtual el documento "Horarios de Tutorías - Grado en Diseño Audiovisual e Ilustración" que se harán públicas, en el portal del alumno.

Requisitos previos

Esenciales

Los propios del título.

Aconsejables

Los propios del título.

Sentido y aportaciones de la asignatura al plan de estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la rama de Arte y Humanidades

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

CG06: Manejar correctamente las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías en el campo de la ilustración y del diseño audiovisual.

CG01: Demostrar iniciativa y creatividad en el ámbito del diseño audiovisual, la creación gráfica y la ilustración.

CG02: Comprender la actividad profesional de un diseñador como un servicio a la persona y a la sociedad, promoviendo el respeto de la diversidad y pluralidad de ideas, personas y situaciones.

CG03: Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua propia e inglesa en la comunicación sobre diseño audiovisual o ilustración.

CG04: Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo para adquirir conocimientos y habilidades inherentes al campo del diseño audiovisual y la ilustración.

CG05: Aplicar los conocimientos y las habilidades adquiridas durante la formación a la creación gráfica, audiovisual y la ilustración desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora para la resolución de problemas.

CG07: Aplicar los conocimientos adquiridos para desarrollar investigaciones científicas en el ámbito del diseño.

Competencias transversales

CT01: Comprender la información proveniente de fuentes diversas.

CT02: Elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.

CT03: Adaptarse a los cambios conceptuales, instrumentales y del entorno laboral a partir de la formación recibida.

CT04: Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.

CT05: Proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añadan valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.

CT06: Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales.

CT07: Utilizar materiales, recursos y tecnologías de manera responsable, segura y eficiente.

CT08: Ejercer un comportamiento profesional acorde con los principios constitucionales y los valores éticos, sociales y ambientales.

Competencias específicas

CE01: Conocer y utilizar con sentido crítico los discursos teóricos y las herramientas desarrolladas sobre creatividad para su aplicación en la creación de obras o productos.

CE02: Desarrollar la habilidad de comunicación oral y escrita, en español y/o inglés, para su empleo y adaptación a los diferentes medios en la comunicación gráfica, audiovisual e ilustración.

CE10: Conocer y analizar las estructuras narrativas visuales y audiovisuales para su aplicación a la creación de obras o productos.

Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

A la superación de esta asignatura el estudiante será capaz de:

- Analizar y desglosar cualquier relato en sus elementos constitutivos.
 - Escribir guiones para cualquier medio digital (cine, cómic, televisión, spot, videoclip, fashion film).
 - Escribir diálogos entre personajes.
 - Realizar una sinopsis, una escaleta, un tratamiento y un guión audiovisual para cualquier producto.
 - Diseñar una biblia televisiva de una serie de ficción.
-

Contenidos / Temario / Unidades didácticas

Breve descripción de los contenidos

- El poder de contar historias
- Fundamentos de la narrativa y su aplicación
- Técnicas de escritura creativa y su aplicación: enunciación y narración
- Retórica y semiótica del relato aplicadas
- La construcción de personajes: estereotipos, arquetipos, héroes/heroínas, anti-héroes/anti-heroínas.

- Los argumentos universales de la narración
- Referencias relevantes del guión audiovisual: géneros y formatos, narrativa digital.
- Técnicas de Creación de guiones aplicados (televisión, publicidad, web, diseño,...)

Temario desarrollado

La asignatura se seguirá con el libro Guión de Videojuegos de Rubén Buren, editorial Síntesis.

SESIÓN	Sesión teórica	Sesión práctica
---------------	-----------------------	------------------------

<p>1 – 2 sep</p>	<p>Presentación de asignatura. Conceptos básicos (I): Primeros auxilios para el guionista. Explicar los conceptos básicos que propongo en el primer capítulo del libro.</p> <ul style="list-style-type: none">- Historia, Idea, Final, Modelo actancial, Objetivo- Deseo, Motivación, Conflicto, Equilibrio	<p>Práctica 1: ESCRITURA AUTOMÁTICA Historias de la nada</p> <p>(Adjunto el final del documento)</p>
<p>3 – 4 20 – 22 sep</p>	<p>Práctica 1: Trabajo grupal con Historias de la Nada. Convertir las historias que hemos escrito en un formato de guion y enfrentarse a un equipo de trabajo creativo. Realizar un primer diseño visual de un encargo profesional.</p> <ul style="list-style-type: none">-	<p>Dos grupos presentarán el trabajo del día anterior. Conceptos básicos (II): Primeros auxilios para el guionista.</p> <ul style="list-style-type: none">- Urgencia, Estrategia, Obstáculo, Convención

		<ul style="list-style-type: none">- Jerarquía, Espectador
<p>5 – 6 27 – 29 sep</p>	<p>Conceptos básicos (III): Primeros auxilios para el guionista.</p> <p>MDA – Motivaciones – Flow Mecanizar el Target. Lo transmedia</p>	<p>Práctica 2: ARTE SECUENCIAL</p> <p>Hansel y Gretel. Aprender el significado del arte secuencial. Realizar un encargo profesional de ilustración. (Adjunto el final del documento)</p>
<p>7 – 8 4-6 oct</p>	<p>¿Cómo hacer formalmente un guion?</p> <ul style="list-style-type: none">- Qué es un guion literario?- ¿Qué es un guion técnico: cómic, ilustración, audiovisual?- Programas y aplicaciones de guion.- Consejos y forma de un guion de trabajo.	<p>Práctica 3: RELATO ADULTO ILUSTRADO</p> <p>Orden de Registro. Convertir un poema de José Agustín Goytisolo, o noticia del periódico, en una película y cambiar los puntos de vista morales, etc. Convertir en cine aplicando todo lo que hemos aprendido en las 4 primeras sesiones.</p>

	<ul style="list-style-type: none">- Los 10 mandamientos de Mackee.- Escaletaje	(Adjunto el final del documento)
<p>9 – 10 11-13 oct</p>	<p>Estructuras modernas y clásicas:</p> <ul style="list-style-type: none">- Estructura clásica- Aristóteles vs Brecht- Moderna vs clásica	<p>Práctica: Utilizar la tabla del libro para modificar el guion y la estética de pelis, series o anuncios para atacar a otros públicos u otras estructuras.</p>
<p>11 – 12 18-20 oct</p>	<p>El viaje del Héroe/Heroína y la Monohistoria Universal (I)</p> <ul style="list-style-type: none">- Propp- Campbell- Analizar sus puntos.- Analizar la prevalencia del viaje en Marvel, LOTR, Star Wars, Pixar, etc.	<p>Práctica 4: OBLIGATORIA</p> <p>El Viaje del Héroe/Heroína (trabajo individual)</p> <p>(Adjunto el final del documento)</p>

13 – 14 25-27 oct	Presentación de proyectos <ul style="list-style-type: none">- ¿Cómo presentar un proyecto audiovisual a una productora?- Economía Indie y comerciales- Estudios de una caso reales: largometraje; documental; libro ilustrado infantil.	TALLER Práctica 4: El Viaje El Viaje del Héroe/Heroína (Trabajo grupal)
15 – 16 3 – 8 nov	Storyboarding. Conceptos Básicos <ul style="list-style-type: none">- Transiciones- Flechas- Tipos de plano- Nomenclatura básica- Tensión Dramática (Práctica)	TALLER Práctica 4: El Viaje del Héroe/Heroína (Trabajo grupal)

<p>17 – 18</p> <p>10-15 nov</p>	<p>TALLER Práctica 4: El Viaje del Héroe (Trabajo grupal)</p>	<p>Presentaciones de los trabajos grupales: El Viaje del Héroe/Heroína (Trabajo grupal)</p> <p>LIBRO ILUSTRADO INFANTIL</p> <p>ENTREGA OBLIGATORIA</p>
<p>19 – 20</p> <p>17-22 nov</p>	<p>Los cuatro puntos clave en la escritura dramática Basándonos en los estudios de Genette o Sinisterra abordaremos:</p> <ul style="list-style-type: none">- El tiempo en la narración- La especialidad de cada personaje <p>Este juego de estructuras suele activar la originalidad, la atención, la intriga, etc.</p> <ul style="list-style-type: none">- La dosificación entre acción, acción visual y diálogo	<p>Diálogos y lenguaje</p> <ul style="list-style-type: none">- Teoría y funcionamiento del lenguaje- Distribución y comprensión del diálogo y monólogo.- Estructuras dialógicas <p>Prácticas con los puntos estudiados</p>

	<ul style="list-style-type: none">- La figuratividad de la convención <p>Prácticas con los puntos estudiados</p>	
<p>21 - 22</p> <p>24-29 nov</p>	<p>Diseño de personaje básica:</p> <p>Teoría</p> <ul style="list-style-type: none">- Teoría del personaje- Creación teórica del personaje- Personalidad y tipologías del personaje	<p>Práctica 5: Diseño de personaje práctica.</p> <p>TIRAS CÓMICAS</p> <p>Diseño de un concepto de tiras cómicas para una revista</p> <ul style="list-style-type: none">- Estudio del medio- Composición visual y originalidad- Creación de Firma o sello

<p>23 – 24</p> <p>1-13 dic</p>	<p>La emoción</p> <ul style="list-style-type: none">- Analizaremos cómo funciona la emoción general para personaje-argumento -espectador.- Procesos y mecanismos de la emoción.- Mecanización profesional de la emoción	<p>Práctica 6:</p> <p>Entender la emoción visual y dialógica</p> <p>(Adjunto el final del documento)</p>
--------------------------------	--	---

<p>25 – 26</p> <p>15-20 dic</p>	<p>PRÁCTICA 7. TALLER DE PROYECTOS: CÓMIC TRABAJO OBLIGATORIO (I)</p> <ul style="list-style-type: none">- Estructura de guion de cómic- Bases de investigación: este año trabajaremos con el contexto del Museo Thyssen.- Distribución de páginas y tramasEstudio de casos prácticos.	<p>PRÁCTICA 7. TALLER DE PROYECTOS: CÓMIC TRABAJO OBLIGATORIO (II)</p> <ul style="list-style-type: none">- Estructura de guion de cómic- Bases de investigación- Distribución de páginas y tramas <p>(Adjunto el final del documento)</p>
---------------------------------	--	--

Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Período Temporal
1. Guion audiovisual y sus formas estructurales	Septiembre-octubre
2. Tramas universales y puntos clave	Octubre-noviembre
3. Construcción de personaje y trabajo final	Diciembre

Actividades formativas

Aquí hay que indicar en forma tabulada lo que se formalizó en la Memoria de Grado. Por ejemplo:

Actividades Formativas	Horas de Actividad
Sesión teórica presencial	35
Trabajos o casos prácticos	20
Debates	5
Tutoría	10
Trabajo autónomo	76
Realización de examen final	4

Metodologías docentes

Se indica lo que se ha hecho constar en la Memoria de Grado. Por ejemplo:

- **Clase magistral presencial.** El profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías, etc., en el aula.
- **Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos.** El profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan, aplicando los contenidos aprendidos.
- **Aprendizaje colaborativo a través del debate:** El profesor planea temas para que los estudiantes debatan, aporten ideas o experiencias, propongan soluciones y compartan conocimientos en el aula.
- **Tutorías.** El profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.

Sistemas de evaluación

General

Sistema de Evaluación	Criterios de Evaluación	Ponderación sobre la Calificación Final
Resolución de trabajos o casos prácticos	La consecución de los objetivos marcados para cada práctica individual o grupal propuesta.	70 %
Participación en debates y asistencia y participación en clase	Se tendrá en cuenta el interés que muestra el estudiante por la asignatura y sus	10 %

	contenidos, así como su actitud y capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.	
Trabajos optativos	Se tendrá en cuenta la presentación de trabajos optativos hechos en clase, tanto grupal como individualmente	20 %

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 a pruebas intermedias. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva.

Asistencia a Clase

- 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.

Entregas 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 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).
- 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 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, el profesor podrá solicitar la realización o repetición de los trabajos suspendidos o no presentados, así como de un trabajo extra.
- En la evaluación extraordinaria, todos los trabajos serán realizados de forma individual. 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. Cuando sea posible la presentación de prácticas del alumno será digital vía campus.

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica

- Guión de Videojuego, Rubén Buren. Editorial Síntesis. 2017

Observaciones

En esta asignatura intentaremos estructurar una relación entre teoría y práctica, atendiendo muchas veces a la estructura de flipped classroom donde el alumno deberá leer y preparar las propias temáticas como haría en un proceso profesional.