



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2051219 **Nombre:** Storyboard para animación y videojuegos

Créditos: 6,00 **ECTS** **Curso:** 2 **Semestre:** 2

Módulo: NARRACIÓN

Materia: NARRATIVA AUDIOVISUAL **Carácter:** Formación Básica

Rama de conocimiento: Artes y Humanidades

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

2052A Fernando Tamarit Cobo (**Profesor responsable**)

fernando.tamarit@ucv.es



Organización del módulo

NARRACIÓN

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
PSICOLOGÍA	6,00	Psicología del juego, jugabilidad y diseño de niveles	6,00	3/2
NARRATIVA AUDIOVISUAL	12,00	Guión para animación y videojuegos	6,00	2/1
		Storyboard para animación y videojuegos	6,00	2/2

Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

- R1 Secuenciar los procesos creativos de forma ordenada y favorable al desarrollo del proyecto narrativo.
- R2 Mejorar progresivamente las historias conforme avanza el proyecto narrativo y creativo.
- R3 Elaborar historias con unidad y coherencia entre todas sus partes (personajes, tiempos, espacios, etc.).
- R4 Describir detalladamente la forma y función de los storyboards, ya sean de proyectos de animación o videojuegos.
- R5 Transformar en storyboard un guion ya sea para un proyecto de animación o videojuego.
- R6 Dibujar, con la precisión propia de un storyboard, un guion ya sea propio o ajeno.
- R7 Detallar en los storyboards las posiciones de cámara y visión o cualquiera otra indicación técnica necesaria.



Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

GENERALES

Ponderación

1 2 3 4

- G1 Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.

X

ESPECÍFICAS

Ponderación

1 2 3 4

- E6 Desarrollar el guion de un proyecto de animación y videojuegos.

X

- E7 Elaborar storyboards para proyectos de animación o videojuegos.

X

- E8 Aplicar los principios de la narrativa audiovisual para elaborar distintos argumentos aplicables a los productos interactivos y de animación.

X



Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
	30,00%	Pruebas escritas
	70,00%	Elaboración de proyectos

Observaciones

La asistencia tendrá un porcentaje de 10% sobre la nota final. Cada falta de asistencia restará un 1% de la nota final, hasta un máximo del 10% en la asignatura.

El contenido práctico tendrá un porcentaje del 40% sobre la nota final. El examen final tendrá un porcentaje del 50% sobre la nota final.

La nota del examen se obtendrá de la suma de una parte práctica final obligatoria entregada al final

del cuatrimestre y la nota final obtenida en el examen de la asignatura.

De no aprobarse el examen, quedará suspendida la convocatoria, apareciendo en el acta reflejada la nota obtenida en el examen, norma que se aplicará tanto en primera como segunda convocatoria.

La presencia en el aula del alumno al inicio del examen conllevará la evaluación del mismo, sin posibilidad de poder reclamar como no presentado, aunque el alumno se ausente nada más comenzar dicho examen.

Una vez aprobada la primera convocatoria no se podrá presentar trabajos para subir la nota obtenida en esta, ni dejar dicha convocatoria como suspendida para poder presentarse a la segunda en caso de petición por parte del alumno.

En cualquiera de los casos, si la primera convocatoria no ha sido aprobada el alumno debe realizar y superar el examen de segunda convocatoria para aprobar la asignatura.

Deberá obtenerse en el examen final de 1ª y 2ª convocatoria un mínimo de aprobado (50% de la calificación en dicha prueba) para computar y promediar las calificaciones de las prácticas y asistencia obtenidas durante el curso. Dicha prueba final constará de una parte teórica y otra práctica, siendo obligatorio aprobar la parte teórica para sumar la práctica. El suspenso de la parte teórica supondrá el suspenso completo del examen. Las respuestas de la parte teórica que contengan faltas de ortografía no serán calificadas.

Para poder presentarse al examen de primera convocatoria será obligatorio presentar y aprobar el proyecto final personal con un 50% de la calificación de este en la fecha y hora establecida en la plataforma.

Las notas por asistencia y prácticas sólo podrán obtenerse en la primera convocatoria y se



guardarán de cara al examen de segunda convocatoria para promediar con este en caso de no superar la primera convocatoria.

La nota por asistencia se obtendrá al inicio de la clase en el momento que se pase lista, si un alumno no está presente en ese momento se considerará falta de asistencia no justificada, a no ser que haya advertido previamente al profesor que va a llegar tarde por tutorías, trabajo u otro motivo justificado. Es responsabilidad del alumno indicar que está en clase en el momento en el que se le nombra para poder marcar su asistencia.

En caso de suspender la primera convocatoria se podrá presentar un trabajo de cara a la segunda convocatoria a criterio del profesor, que sustituirá a uno no entregado o con baja calificación de la primera convocatoria; la calificación del primer trabajo quedaría anulada y se sustituirá por la obtenida en este nuevo trabajo.

No se permitirá la entrega de prácticas fuera de la fecha y hora establecida en la plataforma para cada una. La entrega de prácticas sólo podrá realizarse por medio de la plataforma.

El formato de las prácticas entregadas será determinado en cada enunciado de las mismas. La entrega en un formato diferente al especificado supondrá el suspenso de la práctica sin calificación posible.

La copia o falsificación de diseños o trabajos extraídos de internet, otro medio o compañero supondrá el suspenso inmediato de todas las prácticas de la asignatura sin posibilidad de presentar trabajo extra tanto en primera como segunda convocatoria.

En virtud de la normativa reguladora de la evaluación y calificación de las asignaturas de la UCV en su artículo 8.1 se establece que el alumno que no haya asistido, al menos, al 50% de las clases de la presente asignatura no podrá presentarse al examen en primera convocatoria. Se considerará como no asistencia tanto las faltas justificadas como no justificadas.

Quedarán excluidos de esta normativa aquellos alumnos que previamente y tras comunicar al profesor su situación personal reciban por parte del profesor el permiso de presentarse al examen en primera convocatoria si el docente considera justificada la ausencia, ya sea por motivos laborales, coincidencias de asignaturas, segundas matrículas, enfermedades graves, etc. Para acogerse a esta exención es absolutamente imprescindible haberlo hablado con el profesor al inicio de la asignatura y haber aceptado el procedimiento de evaluación que el profesor estime más adecuado. En ningún caso se podrá apelar por defecto o al final de la asignatura a estas situaciones para incumplir la norma.

El uso de móviles en clase está prohibido. Bajo normativa universitaria se podrá expulsar a un alumno del aula si está utilizando el teléfono, la expulsión supondrá la consideración de no asistencia ese día en clase con la consiguiente pérdida de calificación

Por otro lado, el profesor puede establecer como criterios de no asistencia el retraso reiterado, la falta de atención en el aula (uso de móviles sin autorización, falta de participación, etc) pudiéndose sumar al cómputo general de no asistencia y en consecuencia contribuyendo a superar el límite que impide examinarse así como afectar al porcentaje establecido en la guía docente de asistencia y participación.

Esta norma es complementaria a los porcentajes de evaluación de la no asistencia y participación, así como la evaluación y realización de trabajos o casos en el aula o durante el



curso que seguirán sus propios criterios de evaluación. Ambos porcentajes se recogen en la presente guía docente.

Inteligencia artificial

El uso de la inteligencia artificial para la realización de prácticas digitales quedará siempre realizado bajo consulta con el docente, siendo este el que indique qué se puede trabajar y realizar con esta tecnología.

Su uso, en caso de estar permitido, quedará descrito en el enunciado de la práctica o fijado por el docente en clase.

En ningún caso se podrá presentar un trabajo realizado íntegramente con esta técnica ni presentar alguna práctica sin la consulta previa con el docente. De producirse este hecho se considerará como una falta muy grave y quedarán suspendidas todas las prácticas de la asignatura.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 22 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada por el profesor responsable de la asignatura a estudiantes que hayan obtenido la calificación de "Sobresaliente". El número de menciones de "Matrícula de Honor" que se pueden otorgar no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos incluidos en la misma acta oficial, salvo que éste sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

- | | |
|----|---------------------------------|
| M2 | Clase magistral participativa |
| M3 | Aprendizaje cooperativo |
| M5 | Estudio de casos |
| M6 | Aprendizaje basado en proyectos |



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida. M2	R4, R5, R6, R7	12,00	0,48
Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados. M5	R1, R2, R5, R6, R7	18,00	0,72
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. M6	R3, R4, R5, R6, R7	30,00	1,20
TOTAL		60,00	2,40



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios... M2, M5, M6	R3, R4, R5, R6, R7	30,00	1,20
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. M5, M6	R2, R3, R4	30,00	1,20
Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados. M5, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	30,00	1,20
TOTAL		90,00	3,60



Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
Historia del Storyboard, orígenes.	Historia del Storyboard, orígenes.
Funciones de un Storyboard: Tiempo, dinero, comunicación.	Funciones de un Storyboard: Tiempo, dinero, comunicación.
Cómo construir un Storyboard y Desarrollar una narración gráfica: Narración, los tipos de plano, tomas, y movimientos de la cámara, el dibujo o la imagen.	Cómo construir un Storyboard y Desarrollar una narración gráfica: Narración, los tipos de plano, tomas, y movimientos de la cámara, el dibujo o la imagen.
Diferentes tipos de Storyboard.	Diferentes tipos de Storyboard.
Recursos gráficos: Técnicas tradicionales de dibujo, utilización de programas informáticos: Illustrator, Photoshop.	Recursos gráficos: Técnicas tradicionales de dibujo, utilización de programas informáticos: Illustrator, Photoshop.



Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Historia del Storyboard, orígenes.	1,00	2,00
Funciones de un Storyboard: Tiempo, dinero, comunicación.	1,00	2,00
Cómo construir un Storyboard y Desarrollar una narración gráfica: Narración, los tipos de plano, tomas, y movimientos de la cámara, el dibujo o la imagen.	10,00	20,00
Diferentes tipos de Storyboard.	8,00	16,00
Recursos gráficos: Técnicas tradicionales de dibujo, utilización de programas informáticos: Illustrator, Photoshop.	10,00	20,00

Referencias

- BEÁ, J.M. (1990) *La técnica del cómic*, Iru, Barcelona
- EISNER, W. (2003) *La narración gráfica*, Norma, Barcelona
- HART, J. (2001) *La técnica del storyboard. Guión gráfico para cine, TV y animación*, IORTV, Madrid.
- MARTÍN, A. (2000) *Los inventores del cómic español 1873/1900*, Planeta De Agostini, Barcelona
- MERINO, A. (2003) *El cómic hispano*, Cátedra, Madrid
- PANOFKY, E. (1994) *Estudios sobre iconología*, Alianza Universidad, Madrid.



Adenda a la Guía Docente de la asignatura

Dada la excepcional situación provocada por la situación de crisis sanitaria ocasionada por la COVID-19 y teniendo en cuenta las medidas de seguridad relativas al desarrollo de la actividad educativa en el ámbito docente universitario vigentes, se procede a presentar las modificaciones oportunas en la guía docente para garantizar que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura.

Situación 1: Docencia sin limitación de aforo (cuando el número de estudiantes matriculados es inferior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso no se establece ningún cambio en la guía docente.

Situación 2: Docencia con limitación de aforo (cuando el número de estudiantes matriculados es superior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

1. Actividades formativas de trabajo presencial:

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, se realizarán a través de la simultaneidad de docencia presencial en el aula y docencia virtual síncrona. Los estudiantes podrán atender las clases personalmente o a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En todo caso, los estudiantes que reciben la enseñanza presencialmente y aquéllos que la reciben por videoconferencia deberán rotarse periódicamente.

En el caso concreto de esta asignatura, estas videoconferencias se realizarán a través de:

☒ Microsoft Teams

☐ Kaltura



Situación 3: Confinamiento por un nuevo estado de alarma.

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

1. Actividades formativas de trabajo presencial:

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, así como las tutorías personalizadas y grupales, se realizarán a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En el caso concreto de esta asignatura, a través de:

☒ Microsoft Teams

☐ Kaltura

Aclaraciones sobre las sesiones prácticas:



2. Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

MODALIDAD PRESENCIAL

En cuanto a los sistemas de evaluación:

- ☒ No se van a realizar modificaciones en los instrumentos de evaluación. En el caso de no poder realizar las pruebas de evaluación de forma presencial, se harán vía telemática a través del campus UCVnet.
- ☐ Se van a realizar las siguientes modificaciones para adaptar la evaluación de la asignatura a la docencia no presencial

Según la guía docente		Adaptación	
Instrumento de evaluación	% otorgado	Descripción de cambios propuestos	Plataforma que se empleará

El resto de instrumentos de evaluación no se modificarán respecto a lo que figura en la guía docente.

Observaciones al sistema de evaluación: