



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2051212 **Nombre:** Guión para animación y videojuegos

Créditos: 6,00 ECTS **Curso:** 2 **Semestre:** 1

Módulo: NARRACIÓN

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

Rama de conocimiento:

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

2052A Mateo Terrasa Torres (**Profesor responsable**)

mateo.terrasa@ucv.es



Organización del módulo

NARRACIÓN

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

Conocimientos recomendados

Los propios del grado.

Resultados de aprendizaje

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

-

RA del título que concreta

Tipo RA: Descripción

-



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

Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R2, R5, R6	30,00%	SE1 - Pruebas escritas.
R1, R3, R4, R7, R8	70,00%	SE8 - Elaboración de proyectos.

Observaciones

Plagios, copias y falta de citas:

La detección de plagio o copia de cualquier trabajo lleva acarreada la suspensión del mismo. Se considera plagio el uso de trabajos de otros no citados por el autor o el uso abusivo de material no propio para la elaboración del mismo. (Más del 35%). La copia en el examen supone el suspenso de la asignatura completa, no pudiéndose presentar en segunda convocatoria.

Faltas de ortografía:

Se penalizarán las faltas de ortografía en los trabajos presentados **hasta 2 puntos**, tanto en actividades individuales como grupales y en el examen.

Trabajos escritos y pruebas orales:

En el transcurso de la asignatura se deberán realizar varios trabajos escritos individuales y grupales así como pruebas orales y un trabajo final. Los **criterios de evaluación de estos trabajos** serán explicados en el aula por el profesor con la antelación oportuna y guardados en el aula virtual para su consulta. Dichos trabajos son evaluados una vez presentados y la nota no podrá ser modificada una vez puesta y revisada, mediando, en consecuencia, con la nota obtenida en el examen.

No se admitirán trabajos fuera del plazo establecido y su entrega se realizará siempre a través del aula virtual.

Examen y nota final:

El aprobado del examen final es imprescindible (nota mínima 5 sobre 10) para computar y promediar con el resto de las calificaciones obtenidas en el transcurso de la asignatura. No



se podrá compensar el suspenso en el examen con una nota alta en las prácticas. Por lo tanto, no aprobar el examen implica el suspenso de la convocatoria. En cualquier caso, si la primera convocatoria no ha sido aprobada el alumno podrá realizar y superar el examen de segunda convocatoria para aprobar la asignatura.

Copiar en el examen supone el suspenso de la asignatura completa, no pudiéndose presentar en segunda convocatoria.

Criterios para la concesión de matrícula de honor:

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación **igual o superior a 9.0**. Su número no podrá exceder del **cinco por ciento de los alumnos matriculados** en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior.

Evaluación única:

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, **la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial**. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación.

Por lo que a la asignatura de Guión para Animación y Videojuegos se refiere, **el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 80%**, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a los siguientes criterios:

En 1ª convocatoria:

· Realizar todos los trabajos individuales y en grupo de la carpeta de guion que equivalen al 50% de la nota: relato original, guion de corto original, guion adaptado, mini biblia de serie, GDD + guion de videojuego.

· Se deben respetar las fechas de entrega indicadas en el aula virtual y cumplir con el seguimiento establecido y la mejora en el proceso de escritura entre la entrega original y la final.

· Las actividades realizadas en clase deberán entregarse en las fechas estipuladas.

· Para las actividades que impliquen una presentación el alumnado deberá grabarse y responder al feedback del profesor.

· Aprobar el examen.

En 2ª convocatoria:

· Se mantendrán los trabajos realizados en la primera convocatoria y se deberán entregar los trabajos no entregados en la primera convocatoria.

· Aprobar el examen.

Sobre el uso de la IA:

Aunque **no se recomienda el uso de IA generativa** en la asignatura de Guión para animación y



videojuegos, los alumnos podrán utilizarla para:

- Consulta y aprendizaje asistido.
- Búsqueda de recursos y referencias alternativos.
- Mejorar la redacción de los textos, siempre que el contenido sea original.

Los alumnos no podrán usar la IA para:

- Presentar como propio el trabajo generado por IA.
- Realizar cualquier parte del proceso creativo de la escritura de guion o del análisis de producciones audiovisuales y/o interactivas mediante IA.

Criterios de cita y atribución:

· En caso de usar la IA en alguna de las actividades, se deberá citar en qué parte de la actividad ha sido, que IA se ha usado y para qué se ha usado (consulta de fuentes, análisis de estilo, ampliación de conocimientos etc.).

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados 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	MD2 - Clase magistral participativa.
M3	MD3 - Aprendizaje cooperativo
M5	MD5 - Estudio de casos.
M6	MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
-----------	--	-------------	-------	------



AF2 - 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.	R1, R2, R3, R5, R6	MD2 - Clase magistral participativa.	14,00	0,56
AF3 - Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.	R4, R7	MD3 - Aprendizaje cooperativo	7,00	0,28
AF5 - 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.	R5, R6	MD5 - Estudio de casos.	6,00	0,24
AF6 - 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.	R1, R3	MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	33,00	1,32
TOTAL			60,00	2,40



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R1, R2, R3, R5, R6	MD2 - Clase magistral participativa.	6,00	0,24
AF6 - 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.	R1, R3	MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	50,00	2,00
AF3 - Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.	R4, R7	MD3 - Aprendizaje cooperativo	13,00	0,52
AF5 - 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.	R5, R6	MD5 - Estudio de casos.	21,00	0,84
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
Bloque 1 – El arte de contar historias: teoría del relato y narrativa	Plantear un primer contacto con el arte de contar historias, sean estas escritas, audiovisuales o interactivas, las relaciones transmedia que se pueden establecerse entre ellas y los recursos narrativos que utilizan.
Bloque 2 – El guion audiovisual para animación: el proceso de creación de una historia	Describir los principios de la escritura de guion audiovisual para la creación de una obra animada, desarrollando las diferentes estrategias y fases requeridas para ello.
Bloque 3 – Animación serial: fórmulas y estrategias de la narrativa serial	Poner en práctica las especificidades de la escritura de guiones para la narrativa serial animada.
Bloque 4 – El relato interactivo audiovisual y de videojuegos: ludonarrativa y escritura de guion	Examinar los elementos, estrategias y herramientas estéticas y narrativas de los relatos interactivos, tanto videojuegos como audiovisual interactivo y estudiar las singularidades de la escritura de guiones para videojuegos.



Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Bloque 1 – El arte de contar historias: teoría del relato y narrativa	6	12,00
Bloque 2 – El guion audiovisual para animación: el proceso de creación de una historia	11	22,00
Bloque 3 – Animación serial: fórmulas y estrategias de la narrativa serial	5	10,00
Bloque 4 – El relato interactivo audiovisual y de videojuegos: ludonarrativa y escritura de guion	8	16,00

Referencias

Bibliografía obligatoria:

Aranda, Daniel. 2016. Cómo construir un buen guion audiovisual. Editorial UOC.

Bateman, Chris. 2020. Game Writing. Narrative Skills for Videogames. Bloomsbury Academic.

Case, Julialicia. 2024. Story Mode: The Creative Writer's Guide to Narrative Video Game Design. Bloomsbury Academic

Cuadrado Albarado, Alfonso y Planells de la Maza, Antonio José. 2020. Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración. UOCpress.

Jiménez, Gabriel. 2013. Golpe a golpe, versión a versión. Manual de escritura de guiones cinematográficos. Icono 14 editorial.

McKee, Robert. 2002. El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Alba Editorial.

Nicklin, Hannah. 2022. Writing for games. Theory & Practice. CRC Press.

Sánchez-Escalonilla, Antonio. 2013. Estrategias de guion cinematográfico. El proceso de creación de una historia. Ariel.

Seager, Linda. 1991. Cómo convertir un buen guion en un guion excelente. Rialp.

Bibliografía secundaria:

Balló, Jordi y Pérez, Xavier. 1997. La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine. Anagrama.

Douglas, Pamela. 2011. Cómo escribir una serie dramática de televisión. Alba editorial.

Fernández-Vara, Clara. 2015. Introduction to Game Analysis. Routledge.

Scott, Jeffrey. 2003. How to write for animation. The Overlook Press.

Yorke, John. 2014. Into the Woods. Penguin.