



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 Elaborar historias con unidad y coherencia entre todas sus partes (personajes, tiempos, espacios, etc.).
- R2 Describir detalladamente la forma y función de los storyboards, ya sean de proyectos de animación o videojuegos.
- R3 Transformar en storyboard un guion ya sea para un proyecto de animación o videojuego.
- R4 Dibujar, con la precisión propia de un storyboard, un guion ya sea propio o ajeno.
- R5 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

E7 Elaborar storyboards para proyectos de animación o videojuegos.

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

El contenido práctico junto con la participación tendrá un porcentaje del 70% sobre la nota final. El examen final tendrá un porcentaje del 30% sobre la nota final.

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.

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 participación 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.

Las notas por asistencia y participación obtenidas en la primera convocatoria 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 la/s pruebas prácticas que el profesor considere oportuno de cara a la segunda convocatoria.

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. Este criterio



se aplicará tanto a los estudiantes de primera como segunda y sucesivas matrículas.

No está permitido entregar enlaces de wetransfer por plataforma ni de ninguna otra web o app. Este criterio se aplicará tanto a los estudiantes de primera como segunda y sucesivas matrículas.

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. Este criterio se aplicará tanto a los estudiantes de primera como segunda y sucesivas matrículas.

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. Este criterio se aplicará tanto a los estudiantes de primera como segunda y sucesivas matrículas.

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 afectar al porcentaje establecido en la guía docente de puntuación por participación.

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.

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 Storyboard para animación y videojuegos se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 70%, 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:



Presentación del 80% de las pruebas prácticas planteadas para los estudiantes de evaluación continua, siempre bajo una tutorización previa a la entrega de estos ya sea por mail o por teams en caso de imposibilidad de acceder a las clases. El plazo de entrega será el mismo para todos los estudiantes.

Y a los siguientes criterios en 2ª convocatoria:

Presentación del 80% de las pruebas prácticas planteadas para los estudiantes de evaluación continua, siempre bajo una tutorización previa a la entrega de estos ya sea por mail o por teams. El plazo de entrega será el mismo para todos los estudiantes.

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 | 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	R1, R2, R3, R4, R5	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	R3, R4, R5	14,00	0,56
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	R1, R2, R3, R4, R5	34,00	1,36
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	R1, R2, R3, R4, R5	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	R1, R2	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	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.
- PANOFISKY, E. (1994) *Estudios sobre iconología*, Alianza Universidad, Madrid.