

**Teoría y Técnica del Guion**

Código: 104736  
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2503873 Comunicación Interactiva	OB	3	1

## Contacto

Nombre: Pau Lluís Gumiel

Correo electrónico: pau.lluis@uab.cat

### Idiomas de los grupos

Puede consultarlo a través de este [enlace](#). Para consultar el idioma necesitará introducir el CÓDIGO de la asignatura. Tenga en cuenta que la información es provisional hasta el 30 de noviembre del 2023.

## Prerrequisitos

Conocimientos básicos de Medios interactivos, narrativa y ficción en distintos medios audiovisuales. Se valorarán conocimientos en videojuegos y el interés en la creación de historias, personajes y worldbuilding.

Buena comprensión de lengua inglesa para poder analizar documentos y obras audiovisuales pertinentes para la asignatura.

## Objetivos y contextualización

- Profundización en el conocimiento de los principios básicos de la interactividad.
- Aprendizaje de competencias en la construcción de guiones audiovisuales.
- Aprendizaje de las especificidades de los guiones de producciones multimedia.
- Técnicas para la construcción de personajes y universos.
- Aprendizaje de competencias para el análisis y la evaluación de guiones de productos multimedia.
- Adquisición de conocimientos sobre géneros de productos multimedia y como estos condicionan el relato y el guion.
- Reflexionar sobre las temáticas de las producciones multimedia en temas sociales.
- Adquisición de conocimientos del condicionamiento de la industria en términos narrativos.

## Competencias

- Actuar con responsabilidad ética y con respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio evaluando las desigualdades por razón de sexo/género.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio valorando el impacto social, económico y medioambiental.
- Buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente y documento útil para la elaboración de mensajes, trabajos académicos, exposiciones, etc.
- Concebir, crear, animar e integrar espacios, personajes y objetos virtuales y de realidad aumentada.
- Diferenciar y aplicar las principales teorías, elaboraciones conceptuales y enfoques regulatorios de la comunicación interactiva.
- Gestionar el tiempo de forma adecuada y ser capaz de planificar tareas a corto, medio y largo plazos.
- Introducir cambios en los métodos y los procesos del ámbito de conocimiento para dar respuestas innovadoras a las necesidades y demandas de la sociedad.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- 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.

## Resultados de aprendizaje

1. Analizar las desigualdades por razón de sexo/género y los sesgos de género en el ámbito de conocimiento propio.
2. Analizar una situación e identificar sus puntos de mejora.
3. Comunicar haciendo un uso no sexista ni discriminatorio del lenguaje.
4. Contrastar y verificar la veracidad de las informaciones aplicando criterios de valoración.
5. Diferenciar lo sustancial de lo relevante en todos los tipos de documentos de la asignatura.
6. Dominar los recursos y técnicas narrativas para crear historias adaptadas a los mundos virtuales e inscribirlas en un género concreto.
7. Exponer por escrito y oralmente la síntesis de los análisis realizados.
8. Identificar las implicaciones sociales, económicas y medioambientales de las actividades académico-profesionales del ámbito de conocimiento propio.
9. Identificar situaciones que necesitan un cambio o mejora.
10. Planificar y ejecutar trabajos narrativos.
11. Ponderar los riesgos y las oportunidades de las propuestas de mejora tanto propias como ajenas.
12. Presentar los trabajos de la asignatura en los plazos previstos y mostrando la planificación individual y/o grupal aplicada.
13. Proponer nuevos métodos o soluciones alternativas fundamentadas.
14. Proponer proyectos y acciones que estén de acuerdo con los principios de responsabilidad ética y de respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
15. Proponer proyectos y acciones que incorporen la perspectiva de género.
16. Proponer proyectos y acciones viables que potencien los beneficios sociales, económicos y medioambientales.
17. Reconocer la división de las teorías narrativas por géneros en los nuevos medios de ocio virtual.
18. Valorar cómo los estereotipos y los roles de género inciden en el ejercicio profesional.

## Contenido

1. El guion audiovisual.
2. Especificidades del guion audiovisual interactivo.
3. Géneros y guion audiovisual.
4. Mecánicas de juego y guion audiovisual.

5. Construcción a nivel de guion de personajes, escenarios y objetos.
6. Diálogos y suministro de la información.
7. Tipos de guion: Del clásico a la subversión del guion tradicional.
8. Análisis de guiones interactivos.

El calendario detallado con el contenido de las distintas sesiones se facilitará el primer día en el aula durante la presentación de la asignatura. Esta planificación también se colgará en el Campus Virtual donde también se hallará la descripción detallada de los ejercicios y las prácticas, los diversos materiales docentes y cualquier información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura.

En caso de que existieran cambios o modificaciones en la asignatura por razones sanitarias, el profesorado informará de los cambios en la programación de la asignatura y las metodologías docentes.

La perspectiva de género se incluye en los contenidos de la asignatura, así como cuestiones de inclusión, un elemento de peso en la industria interactiva.

## Metodología

La asignatura tiene como objetivo principal el aprendizaje por parte del alumnado de teorías, técnicas y recursos que sirvan como herramientas para la elaboración de guiones audiovisuales interactivos.

Para adquirir estos conocimientos se llevará a cabo un trabajo en el aula que se compone de clases magistrales, seminarios, prácticas de laboratorio y debates llevados a cabo en el aula.

Estos se componen de la elaboración de elementos de guion o se harán a través del análisis de guiones y obras audiovisuales ya elaboradas.

Además, habrá actividades a realizar y un proyecto final que se debe realizar de manera autónoma con tutorización por parte del profesorado de la asignatura.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

## Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Prácticas de Laboratorio	17,5	0,7	6, 7, 10, 12, 17
Seminarios	17,5	0,7	6, 7, 12, 17
Teoría	17,5	0,7	4, 5, 6, 7, 10, 12, 17
Tipo: Supervisadas			
Tutorías	7,5	0,3	6, 10
Tipo: Autónomas			

## Evaluación

La evaluación de la asignatura se compone de los siguientes elementos:

1. AE8 Examen teórico: 10% sobre la cualificación final.
2. AE3 Proyecto final práctico: 35% sobre la cualificación final.
3. AE2 Exposición de temas y debates sobre obras interactivas: 20% sobre la cualificación final.
4. AE3 Ejercicios evaluables realizados a clase: 20% sobre la cualificación final.
5. AE9 Participación en las sesiones: 10% (5% en participación directa en el aula i 5% en actividades de ludificación).
6. AE11 Autoevaluación de proyectos y evaluación compañeras y compañeros: 5%.

Los criterios de evaluación están relacionados con los resultados de aprendizaje, así como los indicadores de calidad específicos que se determinan oportunamente para cada experiencia evaluable.

Las últimas dos semanas del curso se dedicarán a actividades de recuperación, a las cuales se podrá acoger el alumnado que cumpla las siguientes condiciones:

- 1: Que se obtenga una nota de entre un 3,5 y un 4,9 en el examen teórico y las pruebas evaluables.
- 2: Participar como mínimo en 2/3 (66%) de las actividades evaluables.

La evaluación única de la asignatura se compone de los siguientes elementos:

- 1: Prueba teórica (25%): Se debe aprobar (nota de 5 o más) y constará de conocimientos adquiridos a lo largo del curso.
- 2: Estudio de caso (25%): Analizar tres referentes narrativos de tres medios audiovisuales.
- 3: Elaboración de un producto narrativo audiovisual (50%): Haciendo uso de los conocimientos tratados en la asignatura, crear un producto audiovisual con apartados como personajes, trama o parte del guion.

### Recuperación:

- a) Según la normativa, para poder participar en el proceso de recuperación, los estudiantes deben haber sido evaluados previamente al menos en 2/3 del total de actividades evaluables de la asignatura.
- b) Solo se puede recuperar el examen de teoría si el alumno/a ha obtenido una calificación inferior a 4,9. La prueba de recuperación consistirá en un examen escrito de evaluación de conocimientos teóricos.
- c) La nota obtenida en la resolución de las actividades 2 y 3 formará parte de la media ponderada de la nota final. Solo en caso de suspender esta prueba y si el alumno así lo considera, podrá optar por recuperarla con una prueba de la misma naturaleza.
- d) Las actividades 2 y 3 no son recuperables, y la nota obtenida en cada trabajo (ya sea aprobado o no) formará parte de la media ponderada de la nota final.

## Actividades de evaluación continuada

---

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Ejercicios evaluables en clase	20%	1,5	0,06	1, 3, 4, 5, 7, 14, 15, 18
Examen	10%	2	0,08	4, 5, 17
Exposición de temas y debates	20%	1,5	0,06	3, 4, 5, 7, 15, 18
Participación en las sesiones	10%	1	0,04	4, 5, 7
Proyecto final práctico	35%	1,5	0,06	1, 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18

## Bibliografía

Bates, Bob (2004). *Game Design*

De Paolis, Lucio Tomasso, & Bourdot, Patrick (Eds.). (2019). *Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics* (Vol. 11614). Cham: Springer International Publishing.  
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-25999-0>

Denton Bryant, Robert, & Giglio, Keith (2015). *Slay the Dragon! Writing Great Video Games*

Duran, Jaume (2021). *Narrativa, dramaturgia y guion audiovisual*. Bradu Editorial

Heussner, Tobias, Kristen Finley, Toya, Brandes Hepler, Jennifer, & Lemay, Anne (2015). *The Game Narrative Toolbox*

Huizinga, Johan (1972). *Homo ludens / Johan Huizinga*. Madrid: Alianza

Isbister, Katherine, & Schafer, Tim (2006). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*

Lodge, David (1991). *The Art of Fiction*

Rogers, Scott (2021). *LEVEL UP! Guía para ser un gran diseñador de videojuegos*

Rollings, Andrew, & Morris, David (2003). *Game Architecture and Design: A New Edition*

Rouse III, Richard (2004). *Game Design, Theory and Practice*

Russin U, Robin (2013). *Screenplay: Writing the Picture*

Salen Tekinbas, Katie, & Zimmerman, Eric (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*

Swink, Steve (2009). *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*

Tavinor, Grant (2009). *The Art of Videogames: 10 (New Directions in Aesthetics)*

Bibliografía web y recursos

Francisco Pérez, Luis (2017). *Guion literario: formato y plantilla*. Aprendercine.  
<https://aprendercine.com/guion-literario-formato-plantilla/>

Do you want to write video games? - Polygon. (2016).  
<https://www.polygon.com/2016/8/15/12455728/how-to-get-a-job-writing-games-maybe>

So You Want to Write for Video Games? - ScreenCraft. (2018)  
<https://screencraft.org/2018/11/30/so-you-want-to-write-for-video-games/> Why Video Game Characters Say Such Ridiculous Things. (2012).  
<https://kotaku.com/why-video-game-characters-say-such-ridiculous-things-5921878>

How to write a video game story - Polygon. (2019).

<https://www.polygon.com/features/2019/1/10/18165611/how-to-write-a-video-game-story-narrative-building-tips>

## **Software**

Conocimientos de software de ofimática como Word y Powerpoint. Otros programas como por ejemplo CeltX o Twine se estudiarán en los seminarios y sesiones.