



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

### Datos Generales

---

Asignatura: GUIÓN MULTIMEDIA AVANZADO

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA

Carácter: OBLIGATORIA

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 2º

Distribución temporal: semestre, año, etc.: 2º SEMESTRE

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Jokin Goicoechea

#### Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica para el desarrollo y aprendizaje de guión multimedia avanzado. Se centra en el desarrollo de habilidades avanzadas para la creación de guiones utilizados en medios multimedia, como videojuegos, películas interactivas o experiencias digitales. Los estudiantes exploran técnicas narrativas específicas, estructuras no lineales y la integración de elementos multimedia para contar historias impactantes. El curso aborda conceptos avanzados de escritura creativa, adaptándolos al entorno digital y fomentando la comprensión de la interactividad y la experiencia del usuario.

### Datos Específicos

---

#### Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)<sup>1</sup>

Contenidos (CON)	RA1	Desarrollar piezas multimedia completas (texto, imágenes, hardware, interacción, etc.).
Habilidades (COM)	CG3	Desarrollar habilidades para reunir, procesar y analizar información procedente de diversas fuentes para aplicarlas en la toma de decisiones aplicadas al campo de la multimedia.
	CG6	Ser hábil en la comunicación, tanto por escrito como verbalmente, en el idioma propio y en otras lenguas extranjeras.
Destrezas (H)	CE6	Dar respuesta a problemáticas sociales y de comunicación humana desde la disciplina Multimedia.

<sup>1</sup> La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

	CE7	Aplicar la creatividad y la innovación partiendo de las bases que proporcionan la tecnología, la antropología, la cultura y la justificación de las ideas.
	CE13	Conocer las herramientas y lenguajes asociados al diseño Transmedia e Hipermedia y a las aplicaciones móviles y Web.
	CE17	Conocer los conceptos de lenguaje audiovisual, ejes narrativos y guion lineal y no lineal en producciones Multimedia.

### Contenido de la Asignatura<sup>2</sup>

En esta asignatura se estudiará:

- 1/ Productos multimedia interactivos
  - 1.1. Diferentes géneros
  - 1.2. Tipos de aplicaciones multimedia
- 2/ El guión en los géneros multimedia
  - 2.1. Ficción, educativo, promocionales, web
- 3/ El guión de productos multimedia
  - 3.1. Conceptos básicos
  - 3.2. Secuenciales e interactivos
- 4/ Diseño de la interactividad
  - 4.1. Idea y sinopsis
  - 4.2. Secuencialidad o no linealidad
  - 4.3. La temporalidad
  - 4.4. Interactividad e interacción
  - 4.5. Reglas
    - 4.5.1. Según Bou
    - 4.5.2. Según Mok
- 5/ Diseño de navegación
  - 5.1. Organización de la información
  - 5.2. Modelos de organización
  - 5.3. Sistemas de navegación
  - 5.4. Diagrama de flujos

---

<sup>2</sup> Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subapartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

### 6/ Narrativa multimedia

- 6.1. Narrativa embebida vs Narrativa emergente
- 6.2. Disonancia ludonarrativa: fricción entre narrativas
- 6.3. Métodos para evitar la disonancia ludonarrativa
- 6.4. Environmental storytelling
- 6.5. World building
- 6.6. Generar empatía para conectar y crear un vínculo emocional
- 6.7. Creación de personajes memorables
- 6.8. Recursos narrativos: voz en off, romper la cuarta pared, narrador no fiable...
- 6.9. Juegos de interfaz: historias emotivas a través de frías pantallas
- 6.10. Metáforas jugables: contando una historia a través de mecánicas

### 7/ Generar historias

- 7.1. El germen de todo: cómo surgen las ideas
- 7.2. De la idea al guión

### 8/ Conceptos avanzados de ficción

- 8.1. Micro y macroestructura
- 8.2. Mundo vs personaje
- 8.3. La presentación del personaje. Objetivos, necesidades, anhelos
- 8.4. Tagline, logline, sinopsis
- 8.5. Subtexto
- 8.6. Simbolismos
- 8.7. Cortometraje vs largometraje
- 8.8. Formato. Introducción al software de escritura profesional. Final Draft

## Metodologías Docentes y Actividades Formativas<sup>3</sup>

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo
MD2	Estudio de casos
MD3	Aprendizaje basado en problemas
MD4	Aprendizaje basado en proyectos

<sup>3</sup> Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica	22	100
AF2: Clase prácticas	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	40	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales)	10	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	50	0
AF6: Pruebas de evaluación	6	0
<b>Total</b>	<b>150</b>	

### Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	0	10
SE2 Evaluación de trabajos	0	40
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	50	100

- El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
  - 0-4,9: Suspenso (SS).
  - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
  - 7,0-8,9: Notable (NT).
  - 9,0-10: Sobresaliente (SB)
- 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 una materia 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»



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
  - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
  - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

### Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

#### Bibliografía Básica

- ORIHUELA, Jose Luis, SANTOS, Maria Luisa (2000). Introducción al diseño digital (diseño y creatividad).
- BOU, Guillem (2003). El guión multimedia.

#### Bibliografía Complementaria

- FILM CRIT HULK! (2012). Screenwriting 101.
- TUBAU, Daniel (2015). El espectador es el protagonista.
- ONDAATJE, Michael (2007). El arte del montaje: Una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje.
- TRUFFAUT, François (1966). El cine según Hitchcock.
- LUMET, Sidney (1995). Making movies.
- KING, Stephen (2000). Mientras escribo.

#### Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

- <https://miquelpellicer.com/amp/2021/03/6-ejemplos-de-nuevas-narrativas-en-los-medios-de-comunicacion/>
- <https://guk.eus/blog/ejemplos-de-nuevas-narrativas-y-formatos-de-contenido-multimedia/>
- [https://www.researchgate.net/profile/Ramon-Salaverria/publication/333719359\\_Narrativa\\_periodistica\\_multimedia\\_fundamentos\\_semiotico-narratologicos/links/5d00da45a6fdccd13094269d/Narrativa-periodistica-multimedia-fundamentos-semiotico-narratologicos.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ramon-Salaverria/publication/333719359_Narrativa_periodistica_multimedia_fundamentos_semiotico-narratologicos/links/5d00da45a6fdccd13094269d/Narrativa-periodistica-multimedia-fundamentos-semiotico-narratologicos.pdf)
- <https://www.yorokobu.es/narrativas-multimedia/>
- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1983596>