



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

### Datos Generales

---

Asignatura: GUIÓN MULTIMEDIA

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA

Carácter: OBLIGATORIA

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 1º

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

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Koldo Gutiérrez

Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica para adquirir los conocimientos relacionados con el lenguaje audiovisual: de los diferentes tipos del plano, al montaje, pasando por la puesta en escena. Los/las estudiantes mejorarán sus dotes de escritura y aprenderán los diferentes tipos de estructura narrativa, conocerán los mecanismos de la dramaturgia y descubrirán cómo buscar un tema y a crear conflictos y personajes mediante diferentes tipos de guión. También aprenderán los fundamentos de la Ficción interactiva (IF) mediante Twine, una herramienta para crear relatos virtuales al estilo “elige tu propia aventura” y a usar la IA para generar imágenes con un propósito narrativo.

### Datos Específicos

---

#### Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	RA1	Aplicar la programación estructurada básica y sus datos.
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.
	CE6	Dar respuesta a problemáticas sociales y de comunicación humana desde la disciplina Multimedia.
	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.



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

	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\*

#### 1. Lenguaje visual

- 1.1 Planos, secuencias y movimientos de cámara
- 1.2 Storytelling audiovisual
- 1.3 Composición, iluminación y color
- 1.4 Puesta en escena
- 1.5 Teoría y análisis del montaje

#### 2. Guión audiovisual

- 2.1 Diferencias entre narrativa, historia y guión.
- 2.3 Formato, estilo, estructuras, tramas y subtramas
- 2.3 Ejes narrativos.
- 2.4 Argumentos de ficción.
- 2.5 Mecanismos de la dramaturgia
- 2.6 ¿Qué es El Tema?
- 2.7 Conflictos, creación y desarrollo de personajes

#### 3. Guión

- 3.1 Storyline.
- 3.2 Guión técnico y literario.
- 3.3 Guión lineal y no lineal.
- 3.4 Storyboard y uso de IA generativa para imágenes

#### 4. Guión multimedia

- 4.1 Interactividad
- 4.2 Navegación
- 4.3 Guión técnico
- 4.4 Producto no secuencial
- 4.5 Interactive Fiction (IF): Ficción interactiva o elige tu propia aventura virtual con Twine

#### 5. Escenografía

#### 6. Edición

(\*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)

### Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

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



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	0	10
SE2 Evaluación de trabajos	0	70
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	20	100

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

- 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.



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

- 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»
  - 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

- Bogost, Ian (2010). Newsgames: Journalism at Play. The MIT Press.
- McKee, R. (1997). El guión. Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Editorial Alba.
- Manovich, Lev (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Paidós.

#### Bibliografía Complementaria

- Baricco, Alessandro (2019). The Game. Anagrama.
- Field, S. (1994). El libro del guión: Fundamentos de la escritura de guiones. Plot Ediciones.



# Guía Docente

## Curso Académico 2024/25

- Gitner, S. (2015). Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World. Routledge.
- Hon, A. (2022). You've been played. How Corporations, Governments, and Schools Use Games to Control Us All. Basic Books.
- Kroker, A. y M. (2021). Hackeando el futuro: Estética de choque, teoría pulp y ciberpunk. Holobionte.
- Narula, H. (2022). Virtual Society: The Metaverse and the New Frontiers of Human Experience. Currency
- Peirano, Marta (2020). El enemigo conoce el sistema: manipulación de ideas, personas e influencias después de la economía de la atención. Debate.
- Rushkoff, Douglas (2020). Programa o serás programado: Diez mandamientos para la era digital. Debate.
- Susca, Vincenzo (2022). Afinidades colectivas. Sociología de la cultura digital. Prometeo.
- Urraco Solanilla, M. y Martínez Mesa, F.J. (2019). De esclavos y robots y esclavas. Catarata.

### Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados

- <https://www.cccb.org/es>
- <https://www.e-flux.com/>
- Espacio Fundación Telefónica Madrid: <https://www.youtube.com/@CulturaSiglo21/videos>