



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

### Datos Generales

---

Asignatura: GUIÓN MULTIMEDIA AVANZADO.

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA.

Carácter: OBLIGATORIA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 2º

Distribución temporal: 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.   |
|                   | CE7 | Aplicar la creatividad y la innovación partiendo de las bases que proporcionan la tecnología, la antropología, la cultura y la  |

<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 2025/26

|  |      |   |
|--|------|---|
|  |      | 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>

- 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.
- 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.

<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 2025/26

- 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. |
| MD5 | Aprendizaje cooperativo.         |
| MD6 | Tutorías.                        |

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

| Actividades formativas | Horas previstas | % presencialidad |
|------------------------|-----------------|------------------|
| AF1: Clase teórica.    | 22              | 100              |

<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 2025/26

|   |            |     |
|---|------------|-----|
| 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:

- 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.



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

- 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».
- 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.



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

### 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>

- <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>

---

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