



Centro adscrito



# **GRADO EN DISEÑO MULTIMEDIA Y GRÁFICO**

## **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

### **GUÍA DOCENTE**

#### **STORYBOARDING Y GUIÓN APLICADO**

**CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Título:</b>	Grado en Diseño Multimedia y Gráfico
<b>Módulo:</b>	Módulo de Diseño
<b>Denominación de la asignatura:</b>	Storyboarding y Guión Aplicado
<b>Código:</b>	39021
<b>Curso:</b>	3
<b>Semestre:</b>	Primero
<b>Tipo de asignatura</b> (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
<b>Créditos ECTS:</b>	6
<b>Modalidad/es de enseñanza:</b>	Presencial
<b>Profesor:</b>	Raúl San Julián
<b>Lengua vehicular:</b>	Español
<b>Página web:</b> <a href="http://www.esne.es">www.esne.es</a>	

## 2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

### Profesor:

D. Raúl San Julián

### Datos de contacto:

[raul.sanjulian@ese.es](mailto:raul.sanjulian@ese.es)

TUTORÍAS ACADÉMICAS: Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno. Martes y miércoles de 17:15 a 19:15.

## 3. REQUISITOS PREVIOS

### Esenciales:

Las propias del título.

### Aconsejables:

Conocimientos básicos sobre Historia del arte, programas de edición de video, dibujo artístico, técnico, ilustración y comic.

## 4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Pertenece al módulo específico de Diseño, pero por su complejidad sirve de puente entre las asignaturas del módulo Artístico y las propias de Ciencias aplicadas y tecnologías.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

*Storyboarding* y *Guión aplicado*, como asignatura de III curso, pretende profundizar en varias asignaturas del curso anterior (*Comunicación audiovisual*, *Ilustración y Comic*, *Dibujo artístico*, etc.) y preparar el terreno para asignaturas de III y IV curso (*Publicidad*, *Edición de Video Publicitario*, etc.).

La asignatura combina el trabajo artesano del Guión, tan necesario en el trabajo audiovisual y publicitario; la labor artística del Storyboard, pieza clave en el diseño de cualquier pieza audiovisual; y el arduo y minucioso trabajo de crear y diseñar un concept de un corto, serie o película, donde el alumno tendrá que aprender a trabajar en fases, con un equipo, a largo plazo y rodando el spot del mismo, para vendérselo a un tribunal real de profesionales.

Estas tres partes pretenden ser un todo, involucrando al alumno en un trabajo práctico y creativo que busca potenciar su seguridad en la elaboración y presentación de historias visuales con pretensiones artísticas o comerciales.

*“Para crear lo fantástico, primero debemos entender lo real”* Walt Disney (Productor, animador, director y guionista norteamericano. Director y fundador de la Walt Disney

Company.

El objetivo principal de la asignatura es dotar al alumno de todas las herramientas necesarias para desarrollar una correcta representación visual de una Idea, a través de la construcción de un guión cinematográfico y la confección de un storyboard. Así mismo introducirle en la industria audiovisual, presentándole las diferentes fases de creación de un proyecto de manera profesional, quemando fases de desarrollo, rellenando la documentación adecuada y conociendo y dialogando a profesionales externos a la universidad.

Dicho esto, queremos recalcar la importancia de la creatividad y del trabajo en equipo en todo el proceso que rodeará cada unidad didáctica. Considerando ambas partes de la asignatura (guión-storyboard) como procesos creativos que necesitan de un tiempo y un espacio de experimentación amplios, buscaremos crear un ambiente en el aula, más parecido a un taller que a una master class; un espacio creativo, donde los propios alumnos compartan sus trabajos, sus frustraciones, sus anhelos y sus estrategias, en un espacio agradable donde el alumno se sienta libre y responsable de su trabajo y su desarrollo.

A su vez, deseando que los alumnos puedan a lo largo del curso cerrar los llamados *ciclos de comunicación*, por la satisfacción personal y profesional que supone, y las necesidades que el mundo laboral les exigirá en poco tiempo, cada uno de los trabajos irá sumándose a los anteriores. Es decir, cada fase del curso será *un peldaño más en una escalera* que partiendo de una IDEA pretende como objetivo último, que los alumnos puedan presentar sus trabajos bien en exhibición pública, bien a concurso o bien como material de su portfolio.

Durante el proyecto final, el alumno generará la idea matriz de un corto, una serie de televisión o una película en grupo; desarrollará un argumento concreto (con su estructura), transformándolo a su vez, en tratamiento y escaleta, para finalmente escribir un guión literario y técnico, que se convertirá en un storyboard y que se digitalizará para realizar un animática comercial del mismo. Tras este proceso se realizará una sesión pública de pitching para presentar al centro su trabajo delante de un tribunal de productores reales. Tras recoger las impresiones del público cada equipo preparará (con ayuda de los alumnos del Grado de Diseño de Interiores y de Moda) minuciosamente la preparación y el rodaje de un teaser/tráiler que se estrenará el día de la entrega final y que luego se mandará a concursos y foros de contenido televisivo y cinematográfico real.

La metodología utilizada, nos permitirá poner en práctica todo lo que teóricamente vayamos estudiando. Al finalizar la asignatura los alumnos tendrán un Art-Book propio con sus storyboards, y animaticas, que podrán incluir en sus portfolios profesional, así como todos los trabajos de investigación y diseño que habrán realizado previamente. Además de todo ello, en el proyecto final de la asignatura (realizada en grupo) se instará a los alumnos a participar con sus obras en los más prestigiosos festivales y foros de producción de ámbito nacional e internacional.

### Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Supone la continuación de la asignatura de Comunicación Audiovisual y se complementa con actividades transversales en Edición de Vídeo.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

### COMPETENCIAS GENÉRICAS

**CG0** - Hablar bien en público.

**CG3** - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior.

**CG4** - El estudiante aprenderá a usar una gama de técnicas y generación de ideas creativamente.

**CG5** - Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica.

**CG9** - Trabajar con un equipo humano de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas. Y planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

**CG12** - Habrá desarrollado un aprendizaje específico de los procesos básicos del diseño, como un método de creación y de fabricación, de elementos de aplicación en el Diseño Multimedia y Gráfico; podrá aplicar métodos para la elaboración de proyectos completos; habrá adquirido conocimientos legales que le permitan en el futuro ejercer una actividad dentro del marco normativo, y, finalmente, podrá desarrollar el programa requerido por un Proyecto de Diseño Multimedia y Gráfico, donde se trabajen aspectos conceptuales, formales y técnicos, desarrollando la documentación específica necesaria.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**CE4** - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

**CE5** - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.

**CE7** - El estudiante deberá interpretar independiente e imaginativamente los briefs de diseño para hallar las intenciones de los objetivos comunicativos gráficos y complejos e interpretar estos briefs para cumplir tareas de comunicación gráfica compleja de forma efectiva e imaginativa. Deberá adaptar las ideas para cubrir una amplia variedad de aplicaciones.

**CE8** - Actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo. Aclarar y cumplir el alcance y objetivos de tareas complejas. Generar y desarrollar una amplia variedad de ideas. Seleccionar formatos de presentación apropiados para las ideas y el público objetivos

y preparar las ideas para una presentación imaginativa en un Standard profesional.  
**CE14** - Se situará al estudiante dentro del marco legal de la posible actuación como diseñador. Y se le orientará en el desarrollo del plan personal de su propio negocio.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Al finalizar la asignatura, el estudiante habrá adquirido conocimientos específicos sobre la realización cinematográfica, composición artística y técnica. Será capaz de “generar” y “contar” su historia mediante imágenes dramáticas, coherentes y atractivas.

## 6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

### Breve descripción de los contenidos

Con el Storyboarding se recorren todos los aspectos que se deben conocer para la ejecución de un buen guión (estructura, elementos básicos, técnicas de análisis y escritura, etc.). La animación introduce en el dibujo animado, aproximándose a los procesos de creación, producción y distribución.

- Diseño de personajes.
- Construcción, anatomía expresiva.
- Diseño backgrounds.
- Layout.
- Silueta.
- Stretch / squash.
- Timing.
- Anticipación, acción, reacción.
- Lipsync.
- Leyes físicas.
- Métodos de animación.
- Consideraciones antes de empezar a animar.
- Efectos especiales.
- Postproducción.
- Cómo desarrollar storyboard.
- Interpretar un guión.
- Adaptación de un guión literario al técnico.
- Perspectiva, cámaras, iluminación. Fotografía.

Al mismo tiempo se aprenderá el arte del Pitching o venta de un proyecto, y el desarrollo de un proceso de preproducción cinematográfica, incluyendo la creación de una Biblia de proyectos.

## Temario detallado

### TEMA 1.- Introducción a la asignatura

1. La narración a través de las imágenes.
2. La transmisión de mensajes, símbolos y emociones.
3. Elementos formales del lenguaje audiovisual.
4. La posición del artista ante su obra y ante el mundo.
5. Preparación: alertas, materiales y estrategias.

### TEMA 2.- El Guión cinematográfico.

1. Fundamentos de la narración.
2. La fuente de la ideas.
3. El viaje del héroe y la estructura aristotélica.
4. Los arquetipos o el héroe de las mil caras.
5. El guión:
  - La historia
  - El argumento
  - El guión literario
  - La escaleta
  - El tratamiento
  - El guión técnico.

### TEMA 3.- El Storyboard

1. Introducción, historia y evolución del arte del Storyboard
2. El storyboard en el cine y la publicidad.
3. Funcionalidad y arte.
4. Características de la estructura y del formato de un Storyboard
5. Escritura y dibujo de un Storyboard.
6. Elección de encuadres, continuidad, angulación, claridad.
7. Puesta en escena de los personajes: Pre-Posing.
8. El Storyboard de referencia y el Storyboard de presentación.
9. Ambientes, fondos y sombras.
10. Información escrita y signos convencionales.
11. Timing.
12. La animática

### TEMA 4.- La producción audiovisual

1. El concepto motor
2. La industria audiovisual: formatos, estructuras, géneros
3. El arte del pitching
4. La biblia de venta de un proyecto
5. La venta de un proyecto a un tribunal
6. Creación de una productora con departamentos
7. Plan de estrategia, financiación y comunicación
8. Creación departamental de la Biblia de preproducción

9. Localizaciones y decorados
10. Casting y dirección de actores
11. Presupuesto y desglose de producción
12. Dirección de foto en el cine
13. El sonido en el rodaje
14. Plan de rodaje
15. Rodaje en interior y exterior
16. Postproducción
17. Exhibición y pitching de presentación

## 7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
TEMA 1 – La introducción a la asignatura	Septiembre
TEMA 2 – El guión cinematográfico	Octubre
TEMA 3 - Storyboards	Noviembre
TEMA 4 – La producción audiovisual	Diciembre/Enero

## 8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG0, CG3, CG4, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE14	40	-	40
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones.	CG1, CG2, CG3, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6	20	20	40



Pruebas de evaluación.					
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG1, CG2, CG3, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6	10	-	10
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CG1, CG2, CG3, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6	-	60	60

## 9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Trabajos voluntarios Asistencia y participación	La propia realización del mismo, la originalidad y el esfuerzo creativo.	(dentro del porcentaje del 10% de actitud)
Escritura de guión literario original	La originalidad narrativa, la corrección formal, el estilo elíptico, la dramatización, la forma implícita, la creación de personajes coherentes.	20%
Diseño y plasmación gráfica de un guión a un storyboard y a una animática	La corrección de la forma del storyboard; la fuerza visual, el respeto y riesgo en la utilización del lenguaje audiovisual, la previsualización de una historia de manera visual; la corrección del uso del timing en la animática; la complejidad de las capas, etc.	20%

Presentación oral de un proyecto para su venta (pitching)	El lenguaje gestual; la confianza; la humildad, y la fuerza de las palabras; la síntesis de una historia; la economía de gestos y conceptos; la puesta en escena, el “corazón” y el riesgo escénico.	10%
Creación productora	Creación de una productora con división departamental, jerarquizada y equilibrada. Plan de rodaje y diseño de producción realistas que se deben cumplir; diseño y estilo transversal entre los distintos contenidos realizados; entrega de la documentación requerida, forma de entrega de la memoria y el DVD final y presentación pública del proyecto.	10%
Guión, diseño, stopryboard, producción, realización y edición del teaser o tráiler de una serie o película.	Capacidad de trabajar en equipo, generar documentos profesionales, y ocupar un departamento de producción con profesionalidad y responsabilidad. Originalidad en la propuesta narrativa, dominio del lenguaje utilizado, esfuerzo de producción y conceptualización, diseño de producción, puesta en escena y edición; naming, timing del corto y riesgo formal y dramático.	30%

## CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Para superar la asignatura es necesario aprobar todas las partes.

### ASISTENCIA A CLASE

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos quince minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

### ENTREGAS DE TRABAJOS

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura, a no

ser que el docente considere que puede volver a entregarlo antes de final de curso. La suspensión de un trabajo supone una nueva entrega del mismo el día final de la asignatura.

- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 8.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

#### **EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA**

- Es una evaluación continua, es decir: los alumnos deben entregar el mismo número de trabajos, sea en ordinaria o en extraordinaria.
- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria y deberán realizar un examen sobre los contenidos de la asignatura que será condición *sine qua non* para ser evaluados. La suspensión del examen, supone la suspensión de la asignatura, aunque el alumno haya presentado todos los trabajos requeridos.
- Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.

## **10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**

### **Bibliografía básica**

- Field, Syd. (2001) El libro del guión. Plot Ediciones. Madrid.
- Gonzalez Monaj, Raúl. (2006) Manual para la Realización de Storyboards.
- Universidad Politécnica de Valencia. SP. Valencia.
- Perez, Xavier y Ballo, Jordi. (1997) La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine. Editorial Anagrama. Barcelona.
- Vogler, Christopher. (2002) El viaje del escritor. Ma Non Troppo Editorial. Madrid.

### **Bibliografía Complementaria**

- Brett, Martin (2014) Hombres fuera de serie: de los soprano a The Wire y de Mad Men a Breaking Bad: crónica de una revolución creativa". Ariel. Madrid.
- Burch, Noël (2008) Praxis del cine. Fundamentos. Madrid
- Carrión, Jorge (2011) Teleshakespeare. Errata Naturae. Barcelona.
- Díez Puertas, Emeterio (2006) Narrativa fílmica. Escribir la pantalla, pensar el cine. Fundamentos. Madrid.
- Francés, Miquel (Coord.) (2009). Hacia un nuevo modelo televisivo: Contenidos

- para la televisión digital. Barcelona: Gedisa
- Francés, Miquel (2011). Contenidos y formatos de calidad en la nueva televisión. Madrid: Instituto RTVE.
  - González Requena, Jesús (1999). El discurso televisivo: Espectáculo de la posmodernidad (4ª edición). Madrid: Cátedra
  - Fernandez Diaz, Federico y Martinez Abadia, José. (2003) Manual Básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós Ibérica. Barcelona.
  - Hart, John. (1999) El arte del Storyboard. IORTV. Madrid.
  - March, Walter y Ondaatje, Michael. (2007) El Arte del Montaje. PlotEdiciones.Madrid.
  - Mark, Simon. (2009) Storyboards: como dibujar el movimiento. Editorial OMEGA.Barcelona.
  - Mckee, Robert. (2002) El Guión. Alba Editorial. Madrid. 2002.
  - Ramonet, Ignacio. (2003) La tiranía de la comunicación. Editorial Debate Madrid.
  - Revilla, Federico. (2007) Fundamentos antropológicos de la simbología. Editorial Catedra. Madrid.

## 11.- OBSERVACIONES

La falta de integridad académica (ausencia de citación de fuentes, plagios de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes), así como firmar en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicarán la pérdida de la evaluación continua y ordinaria, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas.