



Storyline
y guión aplicado
**Grado en Diseño digital
y multimedia**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: *Storyline* y guion aplicado

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Carácter: Optativa

Idioma: Castellano / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: D. Acoidán Méndez Jiménez

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- 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.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Conocer los principios fundamentales de la construcción de un guion y establecer los mecanismos para su adaptación a las diferentes plataformas transmedia.
- Escribir y guionizar relatos o acciones dramáticas para un determinado contexto en diferentes plataformas.

1.2. Resultados de aprendizaje

Crear y desarrollar contenidos aplicados al ámbito virtual y digital.
Desarrollar, producir y materializar escenarios virtuales y la interacción que se produce en los mismos, así como dominar las herramientas digitales necesarias en el proceso de trabajo.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Creación de ideas argumentales y planificación de las estructuras narrativas y su desarrollo práctico.

Creation of script ideas and planning of narrative structures and their practical implementation

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente. Metodología.

Tema 1. Del discurso político a tu perfil en Instagram. **Todo es storytelling**

Tema 2. “No sé cómo se le ha ocurrido algo así”. **¿De dónde nacen las ideas?**

Tema 3. ¿Para qué sirve un guion? **El oficio de guionista.**

Tema 4. Lo vintage está de moda pero no te aconsejo la máquina de escribir. **Celtx, Final Draft y el formato profesional de los guiones.**

Tema 5. Si tu personaje vive a cuerpo de rey, nos quedamos sin historia. **La importancia del conflicto y su tipología.**

Tema 6. Documentate, sé un listillo. **La verosimilitud.**

Tema 7. No todo es mafia y sangre, la autobiografía puede ser un aliado. **Recursos narrativos al alcance de tu mano.**

Tema 8. De la idea en la servilleta a la película, el cómic y el videojuego:

- Sinopsis
- Escaleta
- Tratamiento
- Guion literario
- Guion técnico
- Storyboard.

Tema 9. Tierno, adorable, cruel, valiente, vulnerable... **El personaje.**

Tema 10. No me lo digas con tus personajes... ¡hazlo!. **Acción, escena y diálogos.**

Tema 11. Si piensas, dices y escribes lo mismo... se dormirán. **El subtexto.**

Tema 12. Conoce bien qué tipo de cimiento eliges o tu narración puede caer. **Tipos de estructura: Aristóteles, McKee, Eugene Vale...**

Tema 13. Hitchcock era un maestro en esto: **suspense, misterio y sorpresa.**

Tema 14. Logline, storyline, pitch y otras palabras cool del guionista en la industria. **Sé profesional.**

Tema 15. Ya he terminado mi guion... ¿y ahora qué? **El mercado audiovisual.**

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares, que recibirán calificación:

- Actividad Dirigida 1 (AD1): Tira cómica. Utilizando el personaje creado en segundo curso, cada alumno creará una tira de personaje, es decir, la mínima expresión gráfica de una historia.
- Actividad Dirigida 2 (AD2): Transcribir una conversación real. Dialogar es una de las tareas que más gustan a algunos guionistas. Las opiniones sobre su dificultad se mueve entre polos opuestos. Para hacer nuestro oído a la oralidad de la vida cotidiana, grabaremos una conversación real y la transcribiremos al formato de guion para analizar cómo nos expresamos.
- Actividad Dirigida 3 (AD3): Elaboración de la sinopsis del proyecto final. Utilizando las diez preguntas de Yorke los alumnos elaborarán la sinopsis de su proyecto final de la asignatura (el guion de un cortometraje, cómic o escena virtual)
- Actividad Dirigida 4 (AD4): Elaboración de una escaleta. Al igual que en la actividad anterior, teniendo en cuenta su proyecto, los alumnos elaborarán una escaleta de su trabajo final.
- Actividad Dirigida 5 (AD5): Elaboración de un tratamiento. Al igual que en la actividad anterior, teniendo en cuenta su proyecto, los alumnos elaborarán un tratamiento de su trabajo final.
- Actividad Dirigida 6 (AD6): Dossier de venta y Pitching. Diseño de un dossier de venta sobre su proyecto que incluya los elementos más importantes y valor añadido de cada narración: historia, personajes, temática etc. Será acompañado de un pitch de venta.

Examen parcial. Prueba tipo test + Escribir una escena. A partir de unas circunstancias dadas, cada alumno "dialogará" una escena con un máximo de dos páginas de longitud.

Trabajo final. Prueba tipo test + Guion literario del proyecto (entre 10 y 15 páginas) + Pitching

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 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.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Prueba parcial	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	60%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas, proyectos y exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas se considerará falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Bradbury, Ray. (2005) *Zen en el arte de escribir*. Barcelona: Minotauro.

- Bresson, Robert. (1997). *Notas sobre el cinematógrafo*. Madrid: Árdora
- Mckee, R. (2002) *El Guion*. Madrid: Alba.

Bibliografía recomendada

(Historia)

- Gubern, Roman. (2014). *Historia del cine*. Barcelona: Anagrama.

(Manuales)

- Aristóteles. (2013). *Poética*. Madrid: Alianza Editorial.
- Chejov, Anton (2005) *Sin trama y sin final*. Barcelona: Alba Editorial
- King, Stephen. (2016) *Mientras escribo*. Madrid: DeBolsillo.
- Klinkenborg, Verlyn (2012) *Several shorts sentences about writing*. Estados Unidos: Vintage
- Vogler, C. (2002) *El viaje del escritor*. Madrid: Ma Non Troppo.

(Relatos biográficos, reflexiones del autor)

- D'ors, Pablo (2017). *Biografía del silencio*. Madrid: Siruela.
- Mamet, David (1997). *Una profesión de putas*. Madrid: Destino.
- Steinbeck, John (1990). *Working Days*. Estados Unidos: Penguin Random House
- Tarkovski, Andrei (2017). *Atrapad la vida: Lecciones de cine para escultores del tiempo*. Madrid: Errata Naturae.
- Truffaut, Francois (2010). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza Editorial.
- Waldo Emerson, Ralph (2009) *Confianza en uno mismo*. Madrid: Gadir.

(Teatro)

- Beckett, Samuel (2006) *Teatro reunido*. Barcelona: Tusquets.
- Carballal, Lucía (2018). *Una vida americana*. Madrid: Ediciones Antígona.
- García Lorca, Federico (2016). *Teatro completo*. Madrid: Galaxia Gutenberg.
- Lori-Parks, Suzan (2006). *365 days. 365 plays*. Estados Unidos: Theatre Communications Group
- Mayorga, Juan (2014). *Teatro 1989 - 2014*. Segovia: La uña rota.
- Messiez, Pablo (2016). *Las palabras y las obras*. Madrid: Con tinta me tienes.
- Pinter, Harold (2003). *Polvo eres. Luz de luna. Tiempo de fiesta. El lenguaje de la montaña*. Guipúzcoa: Hiru Teatro.
- Remón, Daniel (2018). *El diablo*. Madrid: INAEM. Premio Calderón de la barca.
- Remón, Pablo (2018). *Abducciones*. Segovia: La uña rota.
- Sanzol, Alfredo (2014). *Sí pero no lo soy. Risas y destrucción. Días estupendos*. Bilbao: Artezblai.

Revistas

- Revista Leer. (<https://revistaleer.com>)
- Tales. La revista del relato corto (<https://talesliterary.com>)
- Yorokobu. Revista de innovación, creatividad y tendencias. (<https://www.yorokobu.es>)

Webgrafía / Recursos digitales

- <https://bloguionistas.wordpress.com>
- <https://elcultural.com>
- <https://elpais.com/cultura/babelia.html>
- <https://www.jotdown.es>

Filmografía

LARGOMETRAJES

- Bertolucci, Bernardo (Reino Unido, 2003). **Soñadores**
- Jarmusch, Jim (Estados Unidos, 2016). **Paterson**

- Jonze, Spike (Estados Unidos, 2002) **Adaptation**, (*Todas las películas del guionista Charlie Kaufman)
- Lacuesta, Isaki (España, 2019). **Entre dos aguas**
- Laxe, Oliver (España 2016). **Mimosas**
- Laxe, Oliver (España 2019) **O que arde**
- Lelio, Sebastián (Chile, 2017). **Una mujer fantástica**
- Linklater , Richard (Estados Unidos, 2014). **Boyhood**
- Moretti, Nani (Italia, 1993) **Caro Diario**
- Siminiani, Elías León (España, 2012). **Mapa**
- Simón, Carla (España, 2017). **Verano 1993**
- Sorrentino, Paolo (Italia, 2013) **La gran belleza**
- Szifrón, Damián (Argentina, 2014). **Relatos Salvajes**
- Toda la filmografía de Pedro Almodóvar
- Trueba, Jonás (España, 2019). **La virgen de agosto**
- Truffaut, Francois (Francia, 1959) **Los cuatrocientos golpes**
- Vermut, Carlos (España, 2014). **Magical Girl**
- Vigalondo, Nacho (Canadá, 2016). **Colossal**
- Wenders, Wim (Alemania, 1984). **Paris, Texas**

CORTOMETRAJES

(Por diálogos)

- Martín Maiztegui, Roberto (España, 2018) **Sushi**
- Planell, David (España, 2005) **Ponys**.
- Remón, Daniel (España 2014) **Los cárpatos**
- Remón, Pablo (España, 2011) **Todo un futuro juntos**

(Por estructura)

- Aledo, Marta (España, 2018) **Seattle**
- Chaia, Guillermo (España, 2010) **El coito te nubla**
- Planell, David (España, 2003) **Carisma (NOTA: Los dos hilos - Piglia)**
- Vigalondo, Nacho (España, 2003) **7:35 de la mañana**
- Gago, Álvaro (España, 2019) **16 de decembro**

(Por tono)

- Díaz Cruz, Óscar (España, 2014) **Teratoma**
- García Ibarra, Chema (España 2009) **Protopartículas**
- Rebollo, Javier (España, 1999) **El equipaje abierto**
- Tembleque, David (España, 2019) **Xiao Lu**

(Documentales)

- Guerra, Octavio (España, 2013) **La máquina de los rusos**
- León Siminiani, Elías (España, 2009) **Límites primera persona**
- Oksman, Sergio (España, 2012) **Story for the Modlins**

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Acoidán Méndez Jiménez
Departamento	Arte
Titulación académica	Master en Guión de Cine y Series de Televisión Graduado en Comunicación Audiovisual
Correo electrónico	amendezji@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa. Sala de Profesores
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Acoidán Méndez es Graduado en Comunicación Audiovisual en la URJC y Master de Guion en Cine y Series de TV en la misma universidad. Estudió el primer curso de la Licenciatura en Arte Dramático en University of Kent. Su inquietud por profundizar en las diferentes formas narrativas le llevan a realizar cursos complementarios en la EICTV de San Antonio de los Baños o <i>whorkshops</i> creativos con Pablo Remón, Pedro Mairal o Pablo Messiez entre otros.</p> <p>Fundó la productora Ficciono, un proyecto audiovisual basado en el <i>storytelling</i> con el que han trabajado para instituciones como la ONCE, la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria o el Congreso Internacional de energías nucleares IYNC.</p> <p>En el ámbito docente, imparte clases de guion de largometraje en CUESA, el Centro Universitario de Estudios Sociales Aplicados de la Universidad Rey Juan Carlos. Además, ha creado el taller de autoficción “El volcán: historias desde el interior” un innovador formato que consiste en capacitar a los alumnos para convertir anécdotas o experiencias personales en estructuras dramáticas que luego serán contadas en un show en directo.</p> <p>Su último trabajo como guionista ha sido en Bambú Producciones en el desarrollo del documental Bajo Escucha. El acusado de Isaki Lacuesta. Actualmente, trabaja en el desarrollo de un proyecto teatral y varios guiones cinematográficos.</p>
---	--