Universidad Europea del Atlántico

GUÍA DOCENTE 2026-2027

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Guion Dramático, Guion Argumental y Documental
PLAN DE ESTUDIOS:	Grado en Publicidad y Relaciones Públicas
FACULTAD:	Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Optativa
ECTS:	6
CURSO:	Tercero
SEMESTRE:	Segundo
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	Castellano
PROFESORADO:	Dr. Federico Fernández
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	federico.fernandez@uneatlantico.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS PREVIOS:

Para desarrollar esta materia se han de haber cursado las asignaturas de la materia: LENGUAJE AUDIOVISUAL de este plan de estudios

CONTENIDOS:

- Tema 1. Conceptos previos. La estructura

1.1. La estructura en tres partes

1.2. La división en actos

1.3. La estructura en la secuencia

- Tema 2. El largometraje
  - 2.1. La estructura del largometraje
  - 2.2. El primer acto en detalle
  - 2.3. Puntos de inflexión o puntos de giro
- Tema 3. Las subtramas
  - 3.1. La trama principal
  - 3.2. Subtrama de interés romántico
  - 3.3. Subtramas temáticas
- Tema 4. El personaje
  - 4.1. Primera descripción de personajes.
  - 4.2. La creación del personaje
  - 4.3. El personaje en la trama
- Tema 5. Fases académicas en la creación del guion
  - 5.1. De la idea a la sinopsis
  - 5.2. De la sinopsis al tratamiento
  - 5.3. Del tratamiento al guion literario
- Tema 6. Los diálogos
  - 6.1. El dialogo en la creación de acción dramática
  - 6.2. Las funciones del diálogo
  - 6.3 Reglas de aplicación
- Tema 7. Del guion de cine al guion multimedios
  - 7.1. Guion dramático, base de todos los guiones
  - 7.2. Guion dramático de ficción para TV
  - 7.3. El guion multimedia
- Tema 8. El guion de adaptación
  - 8.1. Las fuentes del guion
  - 8.2. Del material literario al drama fílmico
  - 8.3. Las técnicas de la adaptación
- Tema 9. El guion. Herramienta para la producción
  - 9.1. Finalidad del guion.

9.2 Evaluación económica de la producción

9.3 Evaluación artística del guion

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CG1 Capacidad para reconocer, analizar e interpretar diversos procesos de comunicación.
- CG3 Capacidad para crear y comunicar mensajes a públicos diversos.

COMPETENCIAS PROPIAS DE LA ASIGNATURA:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CEO6. Distinguir y aplicar criterios y técnicas específicas para la construcción del guion audiovisual en proyectos televisivos, videográficos, y multimedia.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

En esta asignatura se espera que los alumnos alcancen los siguientes resultados de aprendizaje:

- Conocer técnicas y estilos para la redacción y presentación de guiones audiovisuales.
- Comprender las funciones del guionista en las etapas de la producción audiovisual.
- Desarrollar técnicas para elaborar guiones con creatividad y calidad.
- Conocer las fases de construcción del guion.
- Reconocer la importancia de los personajes y de los elementos narrativos en una obra audiovisual.
- Diferenciar la creación del guion para diferentes medios audiovisuales.
- Conocer las prácticas del guionista y su relación con otras fases de la producción audiovisual.

METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

METODOLOGÍAS DOCENTES:

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- Método expositivo.
- Estudio y análisis de casos.
- Resolución de ejercicios.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje orientado a Proyectos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno participará en las siguientes actividades formativas:

Actividades formativas		Horas
Actividades dirigidas	Clases expositivas	12
	Clases prácticas	15
	Seminarios y talleres	10,5
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades	10,5
Actividades autónomas	Preparación de clases	22,5
	Estudio personal y lecturas	45
	Elaboración de trabajos	22,5
	Trabajo individual en campus virtual	4,5
Actividades de evaluación	Actividades de evaluación	7,5

El primer día de clase, el profesorado proporcionará información más detallada al respecto.

En cumplimiento con las medidas institucionales de garantía de la calidad académica y trazabilidad de la autoría, se destinará un mínimo del 10 % de las horas lectivas de la asignatura a la realización, supervisión y seguimiento de trabajos, actividades prácticas u otras actividades evaluables que requieran evidencias del proceso de aprendizaje del estudiantado.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

Actividades de evaluación		Ponderación
Evaluación continua	Actividades evaluación continua	15 %
	Examen parcial	30 %
	Interés y participación del alumno en la asignatura	5 %
Evaluación final	Examen teórico-práctico	50 %

La calificación del instrumento de la evaluación final (tanto de la convocatoria ordinaria como de la extraordinaria, según corresponda) **no podrá ser inferior, en ningún caso, a 4,0 puntos** (escala 0 a 10) para aprobar la asignatura y consecuentemente poder realizar el cálculo de porcentajes en la calificación final.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltese el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de un examen teórico-práctico con un valor del 50% de la nota final de la asignatura. El resto de la nota se complementará con la calificación obtenida en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.

RÉGIMEN DE USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LAS ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Esta asignatura se rige por el Protocolo de Medidas para Garantizar la Calidad y la Integridad Académicas de UNEATLANTICO, en lo relativo al uso de herramientas de inteligencia artificial en actividades académicas y evaluativas.

Para cada actividad de evaluación, el régimen de uso de IA aplicable y el sistema de trazabilidad de autoría requerido se especificarán expresamente en el enunciado correspondiente a dicha actividad.

El incumplimiento de las condiciones establecidas en el enunciado de la actividad de evaluación dará lugar a la aplicación del régimen de sanciones previsto en el Reglamento Académico del Alumno.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Las siguientes referencias son de consulta obligatoria:

- Fernández Diez., F (2005). *El libro del guion*. Madrid: Díaz De Santos.
- Fernández Diez., F. (2015). *Guion dramático, guion argumental y documental*. Material didáctico propio de la institución.
- McKee, R. (2009). *El guion* (2ª ed.). Barcelona: Alba Editorial.
- Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables, guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona: Paidós Ibérica

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Las siguientes referencias no se consideran de consulta obligatoria, pero su lectura es muy recomendable para aquellos estudiantes que quieran profundizar en los temas que se abordan en la asignatura.

- Bou Bouzá, G. (1997*). El guion multimedia*. Madrid: Anaya multimedia.
- Fernández Diez., F. (1996*). Arte y técnica del guion*. Barcelona: Ediciones UPC.
- Field, S. (1996*). El manual del guionista*: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso. Madrid: Plot Ediciones.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

No aplica

OTRAS FUENTES DE CONSULTA:

Filmografía citada y utilizada como ejemplo a lo largo del curso:

- Evans, C.; Pollack, S.; Richards, D. y Schwary, R. L. (productores) y Pollack, S (director) (1982). *TOOTSIE* [película]. EE.UU.: Columbia Pictures Corporation. Para el análisis de la estructura.

- Belmar, N y Ergas, M. (productores) y García Berlanga, L. (director) (1963). *El Verdugo* [película]. España: Naga Films (Madrid) y Zabra Films (Roma).

  Ejercicios de reescritura de secuencias

- Spiegel, S. y Woolf, J. (productores) y Huston, J. (director) (1951). *La Reina de África* [película]. EE. UU.: Horizon Pictures.

  Para estudio de transformación de los personajes