

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Guión Audiovisual II

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMU)

GRUPO: 2526-T1

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Optativo

ECTS: 6,0

CURSO: 2º

SEMESTRE: 2º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL PROFESOR

NOMBRE Y APELLIDOS: JOSÉ LUIS CARREÑO VILLADA

EMAIL: jlcarreno@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Lunes a las 13:00 horas

CV DOCENTE:

Profesor de la Universidad Europea Miguel de Cervantes. Técnico Superior en la producción de radio, televisión y espectáculos; Diplomado en Magisterio en la rama de Educación Primaria, Licenciado en Comunicación Audiovisual, con un Máster en la investigación de medios de comunicación como agente social e histórico y Doctor en Lengua, Literatura y Comunicación.

Con más de 6 años de experiencia en el entorno televisivo y cinematográfico y 11 años dedicado en la producción de espectáculos y eventos culturales.

Docente vinculado al área de Comunicación Audiovisual. Doctor acreditado especializado en análisis de narrativas transmedia, arquitectura digital y convergencia mediática. Las asignaturas que ha impartido el docente a lo largo de su etapa en la UEMC han estado vinculadas a terrenos creativos y otras asignaturas de carácter más técnico destacando áreas como la producción audiovisual, el guion de cine y televisión o aquellas de tienen más importancia los entornos tecnológicos analógicos y digitales.

CV PROFESIONAL:

Durante años sujeto al mundo de la televisión, en el ámbito de la televisión y producción local tanto en funciones de redacción como de operador de cámara, así como realizador para las dos temporadas de "4 Gaming Station" de la televisión de Murcia. El docente ha participado en diferentes cortometrajes subvencionados por la Junta de Castilla y León y en los últimos años ha ganado junto a otros docentes de la UEMC un reconocimiento en el Festival Internacional de Arquitectura y Cine con el micrometraje "In memoriam" y el Premio Periodismo Provincia de Valladolid por el proyecto de "Arte Patrimonial" emitido por La 8 de CyL y ha sido el productor musical del cortometraje preseleccionado para la 38 edición de los Premios Goya "Un día más" del director Juan Carrascal Iñigo y jefe de producción del cortometraje "Bicimaníacos" (2024) de Artal y Carrascal.

El docente ha participado en varios largometrajes y ha trabajado, como ayudante de sonido, durante 2 años para la empresa de sonido MEG en el Auditorio Miguel Delibes y como técnico de sonido y gestor cultural en diferentes eventos y asociaciones a lo largo de su carrera profesional.

Además, el docente está ligado a la escena cultural de la ciudad con movimientos vinculados a la música en directo en la ciudad de Valladolid ganando dos premios por su gestión dentro del ámbito cultural

CV INVESTIGACIÓN:

Actualmente el docente se encuentra inmerso en la investigación de medios de comunicación y sus relaciones con el entorno digital. Algunos de sus capítulos de libro, así como artículos científicos que se pueden encontrar son:

Carreño Villada, J. L., Monsalvo, M. Á. D., & Iglesias, M. L. (2024). Cobertura televisiva del fallecimiento de Isabel II a través de redes sociales. In *Conexiones digitales: la revolución de la comunicación en la sociedad contemporánea* (pp. 491-511). McGraw Hill España.

López-Iglesias, M., Tapia-Frade, A., & Carreño Villada, J. L. (2024). Identidad Visual de Museos de Arte Contemporáneo en Facebook, Instagram y Web: Un Análisis Comparado. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review/Revista Internacional de Cultura Visual*, 16(2), 67-80.

Monsalvo, M. Á. D., & Carreño Villada, J. L. (2023). Estrategias colaborativas en la enseñanza metodológica de radio y televisión. In *Cortocircuitos reflexivos en comunicación* (pp. 153-162). Servicio de Publicaciones.

Carreño Villada, J. L., Díaz Monsalvo, M. Á., & López Iglesias, M. (2023). El comportamiento de las televisiones autonómicas en redes sociales: el caso de Facebook. *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, 62, 123-142.

Díaz Monsalvo, M. Á., & Carreño Villada, J. L. (2023). El perfil competencial en la radio: una propuesta de actualización a los cambios generacionales. *Zer: Journal of Communication Studies/Revista de Estudios de Comunicación/Komunikazio Ikasketen Aldizkaria*, 28(54).

Carreño Villada, J. L., & Monsalvo, M. Á. D. (2023). El alumno como generador de contenido audiovisual en la narración transmedia. In *Cortocircuitos reflexivos en comunicación* (pp. 47-56). Servicio de Publicaciones.

Iglesias, M. L., & Carreño Villada, J. L. (2023). La casa de papel. Conexión entre Netflix y audiencia. In *Encrucijada del audiovisual en la era de lo virtual* (pp. 609-627). McGraw Hill España.

Iglesias, M. L., Carreño Villada, J. L., & Díaz-Chica, Ó. (2023). Relaciones del consumo persuasivo en la sociedad digital y la cultura participativa. *[RMD] Revista Multidisciplinar*, 5(2), 41-55.

López Iglesias, M., Santos Fernández, D., & Carreño Villada, J. L. (2022). Experiencia del uso de las TIC con nativos digitales.

Carreño Villada, J. L., & Monsalvo, M. Á. D. (2020). La realización de cortometrajes como parte del aprendizaje colaborativo en el modelo educativo transversal. In *El cortometraje: valoración y grandeza del formato* (pp. 247-263).

Carreño Villada, J. L., & Díaz Monsalvo, M. Á. (2019). Tiempo Muerto, estudio de caso de un proyecto transmediático para la consecución de competencias universitarias. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 46, 66-91.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

La asignatura **Guion Audiovisual II** profundiza en el proceso de escritura de guiones, consolidando los conocimientos adquiridos en la asignatura previa (Guion Audiovisual I) y avanzando hacia un dominio más técnico, narrativo y profesional del guion como herramienta creativa y de producción.

El enfoque se centra en la **construcción narrativa avanzada**, abordando las **tramas maestras**, **estructuras narrativas complejas**, **diseño de personajes con profundidad psicológica**, **técnicas de diálogo cinematográfico** y **métodos de venta de proyectos audiovisuales**. Se introducen autores y modelos narrativos relevantes (Field, Snyder, Jung, Corbett, entre otros), así como herramientas prácticas y estrategias para la escritura profesional y colaborativa.

Los estudiantes desarrollarán una **comprensión crítica del guion**, así como habilidades específicas para su escritura y análisis, desde el diseño inicial hasta la creación de dossieres de venta y presentación oral de proyectos (pitching). Asimismo, se busca afianzar una **actitud creativa, autónoma y colaborativa**, fomentando

el trabajo por proyectos y la capacidad de trasladar ideas narrativas a formatos audiovisuales viables.

Requisitos previos:

Se recomienda haber superado la asignatura **Guion Audiovisual I** y poseer las siguientes competencias:

- Conocimiento de la **estructura básica del guion** (sinopsis, tratamiento, escenas).
- Uso funcional de herramientas de escritura de guion (Celtx o Scenarist).
- Capacidad para **analizar obras audiovisuales** desde un punto de vista narrativo.
- Familiaridad con el lenguaje y los códigos del **medio audiovisual contemporáneo**.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **Las tramas del guion**
 1. Tramas maestras una para antes de volver a la escritura
 2. Fases clásicas en la escritura
 3. Organigrama dramático
 4. Rompiendo las normas del guion y sus estándares
 5. Explora otras líneas. La magia del guion
2. **Personajes**
 1. Ficha de personaje básica
 2. Los 12 arquetipos de Jung
 3. Creación de personajes según Corbett
 4. Inspiración en la construcción de personajes
3. **Construcción de diálogos**
 1. Las “reglas en la construcción de diálogos”
 2. Encontrar la voz en el personaje
 3. La naturalidad, caracterización y motivación a través del diálogo
 4. Estructura del diálogo
4. **Estructuras narrativas**
 1. Recordando a Syd Field
 2. Estructurar según Turby
 3. Estructura según Snyder
 4. Diseñar una escena (Nudos de acción)
 5. Las pinzas dramáticas
5. **Venta de guiones**
 1. El dossier de venta
 2. Pitching
 3. Mercados audiovisuales

OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Tema 1 Las tramas del guion

1.1 Tramas maestras una parada antes de volver la escritura

1.2 Fases clásicas en la escritura

1.3 Organigrama dramático

1.4 Rompiendo las normas del guion y sus estándares.

1.5 Explora otras líneas. La magia del guion

Tema 2 Personajes

2.1 Ficha de personaje básica

2.2 Los 12 arquetipos de Jung

2.3 Creación de personajes según Corbett

2.3.1- Los personajes secundarios

2.3.2- Los conflictos

2.3.3- Arcos de transformación

2.4 Inspiración en la construcción de personajes

Tema 3 Construcción de diálogos

3.1 Las “reglas en la construcción de diálogos”

3.2 Encontrar la voz en el personaje

3.3 La naturalidad, caracterización y motivación a través del diálogo

3.4 Estructura del diálogo

Tema 4 Estructuras narrativas

4.1 Recordando a Syd Field

4.2 Estructurar según Turby

4.3 Estructura según Snyder

4.4 Diseñar una escena (Nudos de acción)

4.5 Las pinzas dramáticas

Tema 5 Venta de guiones

5.1 El Dossier de venta

5.2 Pitching

5.3 Mercados audiovisuales

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

·Clase ordinaria

·Sala de ordenadores con software específico. Celtx/ Kit Scenarist y Adobe Premiere.

·Exposición de películas.

·Visionado de cortometrajes y series.

·Descubrimiento de piezas audiovisuales a través del uso de plataformas digitales de uso público (Vimeo, Youtube...)

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS GENERALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se define a través de grandes competencias (GC), ubicadas temporalmente en esta categoría de "competencias generales"
- GC01. Competencia para la adquisición de las bases y fundamentos de la comunicación: Diagnosticar, analizar, valorar y relacionar las distintas corrientes audiovisuales desde una perspectiva global proveniente de conocimientos propios de la sociología, las teorías de la comunicación y el análisis del discurso, la historia, el derecho, la economía o la comunicación corporativa, y asegurando un ejercicio de la comunicación audiovisual de calidad.
- GC02. Competencia para la adquisición de los conocimientos de las fases productivas de la comunicación audiovisual: Conocer y aplicar todos los conocimientos en comunicación audiovisual en las distintas fases de producción de toda creación audiovisual (preproducción, producción y postproducción).
- GC03. Competencia para la comunicación digital: Conocer, analizar, criticar y aplicar el potencial digital y

sus posibilidades creativas en la difusión y elaboración de contenidos de calidad, la búsqueda de información y las estrategias de colaboración y comunicación.

- GC04. Competencia para el desarrollo de la creatividad audiovisual: Conocer y aplicar las distintas corrientes audiovisuales, así como desarrollar la capacidad creativa para el desarrollo de productos audiovisuales desde cualquiera de sus vertientes de producción.
- GC06. Competencia para el emprendimiento y la innovación: Analizar y valorar el entorno mediático y de la comunicación audiovisual, así como el científico-tecnológico, económico, político y social, identificando necesidades de adaptación del mercado comunicativo y oportunidades de innovación; elaborar y liderar estrategias de cambio o emprendimiento, valorando adecuadamente riesgos y fortalezas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- SbC3.1_Subcompetencia_Interpretar y valorar los avances tecnológicos digitales para su uso en la comunicación.
- SbC3.2_Subcompetencia_Desempeñar la comunicación digital atendiendo a su potencial creativo y de calidad.
- SbC4.1_Subcompetencia_Interpretar y valorar las corrientes artísticas y creativas presentes en la evolución histórica de la comunicación audiovisual.
- C3.1_Conocimiento_Conocer los elementos, técnicas y estrategias de la comunicación digital.
- C3.2_Conocimiento_Comprender el potencial y el contexto de la comunicación digital para el desempeño de la comunicación audiovisual.
- C4.1_Conocimiento_Conocer las corrientes artísticas y creativas presentes en la evolución histórica de la comunicación audiovisual.
- C4.2_Conocimiento_Comprender los diferentes aspectos surgidos de la evolución y desarrollo de los elementos constructivos de una pieza audiovisual.
- H3.2_Habilidad o Destreza_Analizar y desarrollar productos audiovisuales digitales.
- H4.1_Habilidad o Destreza_Aplicar los conceptos de las corrientes artísticas y creativas a la producción de una pieza audiovisual de calidad.
- CT4.1_Compentencia transversal, valor o actitud_Developar la capacidad creativa y productiva desde una actitud ética y responsable.
- SbC1.1Subcompetencia_Interpretar los fenómenos sociológicos, económicos, históricos, políticos, jurídicos, artísticos y comunicativos para comprender los hechos actuales y realizar creaciones audiovisuales de calidad.
- C1.1_Conocimiento_Conocer los principios sociológicos, económicos, históricos, políticos, jurídicos, artísticos y comunicativos.
- C1.2_Conocimiento_Comprender la relación entre las distintas áreas de conocimiento y su vínculo con la comunicación audiovisual.
- H1.1_Habilidad o Destreza_Analizar los fenómenos socio-culturales para la producción en la comunicación audiovisual.
- H1.2_Habilidad o Destreza_Aplicar los conocimientos básicos en sociología, economía, historia, política,

legislación, arte y comunicación en el ejercicio de la profesión de la comunicación audiovisual.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Brady, J. (1995): El oficio del guionista. Gedisa. ISBN: 8474325404
- Carriere, J. C. y Bonitzer, P. (1991): Práctica del guion cinematográfico. . Paidós. ISBN: 9788475097282
- Chión, M. (2009): Como se escribe un guion. Catedra. ISBN: 8437607647
- Field, Syd (1996): El manual del guionista. Plot Ediciones. ISBN: 9788486702281
- López, N. (2008): Manual del guionista de comedias televisivas.. T&B Editores. ISBN: 9788496576773
- López, J. (2009): Teoría del guion cinematográfico. Síntesis. ISBN: 9788497566520
- Onaidía, M. (1992): El guion clásico de Hollywood.. Paidós. ISBN: 9788449302718
- Sánchez-Escalonilla, A. (2010): Estrategias de guion cinematográfico.. Ariel Cine.. ISBN: 9788434414785
- Seger, L. (2001): Cómo convertir un guion en un guion excelente.. Rialp. ISBN: 9788432147463
- Toledano, Gonzalo y Verde (2007): Como crear una serie de televisión.. T&B Editores. ISBN: 9788496576476
- VAA (2012): El guion para series de Televisión. . IORTV. ISBN: 9788488788863
- Vale, E. (1985): Técnicas del guion para cine y televisión. . Gedisa. ISBN: 8474322235
- Argüello, G. (1989): La paradoja del suspenso anómalo. Revista internacional de Filosofía. ISBN: 1989-4651
- Campbell, J. (1949): El héroe de las mil caras. Atlanta. ISBN: 978-84-122130-0-3
- Corbett, D. (2018): El arte de crear personajes: En narrativa, cine y televisión. ALBAS. ISBN: 9788490654446
- Cruz, C. (2014): Imágenes narradas: Cómo hacer visible lo invisible en un guion de cine . Laertes . ISBN: 9788419676610
- Field, S. (2002): Cómo mejorar un guion'. Plot Ediciones.. ISBN: 9788486702519
- López, I. (2014): Cómo escribir diálogos: Descubre la voz de tus personajes. Literaturas Editorial. ISBN: 9781500680923
- McKee, R. (2022): El personaje: El arte de crear personajes en la página, el escenario y la plantilla. Alba Editorial. ISBN: 9788490658697
- Rodríguez, F. (2009): Cómo escribir diálogos para cine y televisión. T&B editores. ISBN: 9788492626168
- Tobías, R. (1999): El guion y la trama. Fundamentos de la escritura dramática audiovisual. Ediciones Internacionales Universitarias. ISBN: 9788484691013
- Seger, L. (2000): Cómo crear personajes inolvidables, guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas. Paidós Ibérica. ISBN: 9788449309496
- Snyder, B. (2010): ¡Salva al gato!: El libro definitivo para la creación de un guion. Alba. ISBN: 9788484285823

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- -Brenes, C. S. (2016): Explorando el tema. La noción poética de "sentido" al servicio de la escritura de guion.. Revista de Comunicación, 15, 166-182.. ISBN: No consta
- Galán Fajardo, E. (2007): Construcción de género y ficción televisiva en España. . Comunicar, XV(núm. 28, marzo, 2007), 229-236.. ISBN: No consta

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[Abcguiionistas es la primera consultora en español dedicada exclusivamente al guion de cine y televisión en sus múltiples aspectos.](http://www.abcguiionistas.com/) (http://www.abcguiionistas.com/)

Abcguiionistas es la primera consultora en español dedicada exclusivamente al guion de cine y televisión en sus múltiples aspectos.

[Noticias de guion de todo el mundo.](http://www.guiionnews.com/) (http://www.guiionnews.com/)

Noticias de guion de todo el mundo.

[Thesauro Cultural \(TheCult.es\) es un medio online que ofrece contenidos culturales, científicos y educativos de manera permanente, cada día del año.](http://www.thecult.es/) (http://www.thecult.es/)

Thesauro Cultural (TheCult.es) es un medio online que ofrece contenidos culturales, científicos y educativos

de manera permanente, cada día del año.

[Blog colectivo de guionistas en castellano.](http://bloguionistas.wordpress.com) (<http://bloguionistas.wordpress.com>)

Blog colectivo de guionistas en castellano.

[Revista digital sobre tecnologías y tendencias en audiovisual, broadcast, cine y new media.](http://www.panoramaaudiovisual.com/) (<http://www.panoramaaudiovisual.com/>)

Revista digital sobre tecnologías y tendencias en audiovisual, broadcast, cine y new media.

[Blog sobre la situación actual de los medios de comunicación. Punto de encuentro para hablar sobre medios online: iniciativas, innovación, ideas y novedades.](http://233grados.lainformacion.com/) (<http://233grados.lainformacion.com/>)

Blog sobre la situación actual de los medios de comunicación. Punto de encuentro para hablar sobre medios online: iniciativas, innovación, ideas y novedades.

[Revista digital sobre el ámbito del periodismo y la comunicación audiovisual donde se pueden encontrar artículos desde una perspectiva de investigación en la rama de las Ciencias Sociales](http://www.revistalatinacs.org/) (<http://www.revistalatinacs.org/>)

Revista digital sobre el ámbito del periodismo y la comunicación audiovisual donde se pueden encontrar artículos desde una perspectiva de investigación en la rama de las Ciencias Sociales

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

La asignatura combinará sesiones de carácter teórico con actividades prácticas. Las clases teóricas se desarrollarán a través de explicaciones del profesor apoyadas en materiales visuales como presentaciones y fragmentos audiovisuales, que facilitarán la comprensión de los conceptos clave y servirán como base para el trabajo posterior en el aula.

MÉTODO DIALÉCTICO:

Las sesiones prácticas se organizarán en forma de talleres y seminarios orientados a la experimentación y desarrollo progresivo del guion audiovisual. En estos espacios se abordarán las distintas fases del proceso creativo, desde la concepción de la idea hasta la escritura final, con el objetivo de que el alumnado llegue a elaborar un guion completo. Estas actividades resultan esenciales para la realización del proyecto final de la asignatura.

MÉTODO HEURÍSTICO:

El trabajo colaborativo será una parte fundamental de la asignatura. El alumnado trabajará en equipo emulando la dinámica real de una sala de guion, desarrollando proyectos desde la idea inicial hasta la redacción del guion literario. A lo largo del proceso se fomentarán espacios de debate y reflexión colectiva, esenciales para enriquecer la escritura y consolidar la toma de decisiones narrativas, tal y como ocurre en la creación de guiones para series, películas o formatos televisivos.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

Semana 1

Tema: Introducción + 1.1 Tramas maestras

Semana 2

Tema: 1.2 Fases clásicas + 1.3 Organigrama dramático

Semana 3

Tema: 1.4 Rompiendo normas + 1.5 Exploración creativa

Semana 4

Tema: 2.1 Ficha personaje + 2.2 Arquetipos de Jung

Semana 5

Tema: 2.3 Creación de personajes según Corbett

Semana 6

Tema: 2.4 Inspiración en personajes

Semana 7

Tema: 3.1 Reglas del diálogo + 3.2 Voz del personaje

Semana 8

Tema: 3.3 Naturalidad y caracterización

Semana 9

Tema: 3.4 Estructura del diálogo

Semana 10

Tema: 4.1 Syd Field + 4.2 Turby

Semana 11

Tema: 4.3 Snyder + 4.4 Escenas y nudos

Semana 12

Tema: 4.5 Pirzas dramáticas

Semana 13

Tema: 5.1 Dossier de venta

Semana 14

Tema: 5.2 Pitching + 5.3 Mercados

Semana 15

Cierre y repaso final

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES:

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	¿Se evalúa?	CO	CE
Trama y género		X														X	X	X
Rompiendo la estructura			X													X	X	X
Ficha de personaje					X											X	X	X
Escenas y formas de hablar							X									X	X	X
De la pantalla al guion										X				X		X	X	X
Guion original + Dossier de venta														X	X	X	X	X

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

Para superar el curso es requisito imprescindible superar tanto la parte teórica de la asignatura como la parte relacionada con seminarios, trabajos en grupo y trabajos individuales.

Siendo la siguiente correspondencia:

Trama y género - 3,5% (2.5% de Ejecución de prácticas + 1% de Prueba oral)

Rompiendo la estructura - 3,5% (2.5% de Ejecución de prácticas + 1% de Prueba oral)

Ficha de personaje - 5% (4% de Ejecución de prácticas + 1% de prueba oral)

Escenas y formas de hablar 5%

De la pantalla al guion 7.5%

Guion original + Dossier de venta 28% (18.5% de Ejecución de prácticas + 9.5% de prueba oral)

Las técnicas de observación (12.5%) se valorarán teniendo en cuenta la participación, actitud, escucha y respeto y puntualidad y asistencia.

Las prácticas se entregarán a través de Moodle y en el caso de no sacar al menos un 5 podrá volver a entregar la práctica de nuevo en la semana de tutorías. En el caso de no entregarla en el plazo y forma fijado se marcará la práctica como suspensa.

El plagio total o parcial, esto incluye sistema de IA, en prácticas o trabajos al igual que más de tres faltas de ortografía supondrá un suspenso en la actividad.

La prueba teórica específica o prueba escrita (valor de 35%) constará de dos partes: preguntas tipo test y preguntas cortas a desarrollar en las que se podrá incluir algunas derivadas de todo el material facilitado en el aula incluidos seminarios, trabajos en grupo, uso de Celtx, Scenarist.. El alumno deberá superar la parte relativa a las preguntas cortas y será el test lo que determine su nota. En el test tres preguntas incorrectas invalidan una respuesta correcta.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

En la convocatoria extraordinario de Julio, los alumnos que hayan aprobado la parte práctica realizarán una prueba final con valor máximo del 40%. El resto de los alumnos deberán volver a entregar la parte práctica siendo la fecha límite hasta dos semanas antes de la prueba objetiva que también supondrán un 40% de su calificación final. Estas son las prácticas a realizar.

Trama y género - 2.5%

Rompiendo la estructura - 2.5%

Ficha de personaje - 4%

Escenas y formas de hablar 5%

De la pantalla al guion 7.5%

Guion original + Dossier de venta 18.5%

El mismo día de la prueba teórica el alumno despues de completar su prueba escrita deberá hacer una exposición oral de su Dossier de Venta (25%)

En esta asignatura la entrega de la parte práctica es indispensable tanto en la convocatoria ordinaria como extraordinaria para aprobar la asignatura.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Ejecución de prácticas	40%
Pruebas escritas	35%
Pruebas orales	12,5%
Técnicas de observación	12,5%