

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMU)
ASIGNATURA : Guion Audiovisual I (3309)
TIPO DE ASIGNATURA : Teórico-práctica
MODALIDAD : Presencial
CURSO ACADÉMICO: 2026-2027
GRUPO: 2627-M1
CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatoria (OB)
ECTS: 6,0
CURSO: 1º
TEMPORALIDAD: 2º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE: Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL DOCENTE

NOMBRE Y APELLIDOS: JOSÉ LUIS CARREÑO VILLADA
EMAIL: jlcarreno@uemc.es
TELÉFONO: 983 00 10 00
HORARIO DE TUTORÍAS: Lunes a las 12:00 horas
INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES : • Licenciado Comunicación Audiovisual (Universidad <i>Universidad Europea Miguel de Cervantes</i>) • Diplomado Magisterio - Especialidad Educación Primaria (Universidad <i>Universidad de Valladolid</i>) • Master universitario: Investigación de Medios de Comunicación como Agente Social e Histórico • Doctorado: Lengua, Literatura y Comunicación (2021) • Y acreditado en la figura de Universidad privada por ANECA (2025) • Y acreditado en la figura de Contratado doctor por ANECA (2025) • Y acreditado en la figura de Contratado doctor por ACSUCYL (2024) • Y acreditado en la figura de Universidad privada por ACSUCYL (2024) • Y acreditado en la figura de Ayudante doctor por ACSUCYL (2024)
EXPERIENCIA DOCENTE : • Cuenta con experiencia de Más de 10 años en docencia universitaria en el nivel del Grado (Especialista en comunicación audiovisual)
EXPERIENCIA PROFESIONAL : • Tiene experiencia en el ámbito profesional de 4 años en el sector Privado (Operador de cámara) • Tiene experiencia en el ámbito profesional de 2 años en el sector Privado (Técnico de Sonido) • Tiene experiencia en el ámbito profesional de Más de 10 años en el sector Privado (Producción y gestión de espectáculos) • Tiene experiencia en el ámbito profesional de 1 año en el sector Privado (Producción Audiovisual)
EXPERIENCIA INVESTIGADORA : • 6 años (Proyectos Retención del talento: Proyecto Raíces (2025/2026); Proyecto Museos Olvidados (2023/2024); Proyecto Arte Patrimonial (2018/2020). Publicaciones: 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 <i>Conexiones digitales: la revolución de la comunicación en la sociedad contemporánea</i> (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. <i>VISUAL REVIEW</i>.

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. [Rm] 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.)

OTROS DATOS CV :

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.

El docente ha formado parte de varios largometrajes y 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 endirecto en la ciudad de Valladolid ganando dos premios por su gestión dentro del ámbito cultural.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

GRANDES COMPETENCIAS :

- GC1 - 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.
- GC4 - 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE :

El alumno será capaz de:

- CO1.1 - Conocer los principios sociológicos, económicos, históricos, políticos, jurídicos, artísticos y

comunicativos.

- CO1.2 - Comprender la relación entre las distintas áreas de conocimiento y su vínculo con la comunicación audiovisual.
- HD1.1 - Analizar los fenómenos socio-culturales para la producción en la comunicación audiovisual.
- HD1.2 - Aplicar los conocimientos básicos en sociología, economía, historia, política, legislación, arte y comunicación en el ejercicio de la profesión de la comunicación audiovisual.
- SC1.1 - Interpretar los fenómenos sociológicos, económicos, históricos, políticos, jurídicos, artísticos y comunicativos para comprender los hechos actuales y realizar creaciones audiovisuales de calidad.
- CO4.1 - Conocer las corrientes artísticas y creativas presentes en la evolución histórica de la comunicación audiovisual.
- CO4.2 - Comprender los diferentes aspectos surgidos de la evolución y desarrollo de los elementos constructivos de una pieza audiovisual.
- CT4.1 - Desarrollar la capacidad creativa y productiva desde una actitud ética y responsable.
- HD4.1 - Aplicar los conceptos de las corrientes artísticas y creativas a la producción de una pieza audiovisual de calidad.
- SC4.1 - Interpretar y valorar las corrientes artísticas y creativas presentes en la evolución histórica de la comunicación audiovisual.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA :

La asignatura Guion audiovisual I tiene como objetivo trabajar la creatividad del alumno, ahondando en el mundo de las ideas del mercado publicitario, periodístico y audiovisual. Conocer los procesos de creación que van de la idea al guion técnico, así como su estructura, pasando por el tratamiento de los personajes.

CONTENIDOS MÍNIMOS :

Creatividad trabajando desde los preceptos de la imaginación hasta la consecución de un producto concreto.

Se trabajará con el mundo de las ideas dentro del mercado periodístico, publicitario y audiovisual. El logline.

Procesos de creación audiovisual desde la idea hasta el guion técnico dentro de la ficción en el ámbito del cortometraje y el largometraje. De la sinopsis y la estructura al guion técnico.

Desarrollo y construcción de personajes. Análisis de guion.

RECURSOS DE APRENDIZAJE :

- **Recursos didácticos:** Recursos multimedia
- **Recursos tecnológicos :** Plataformas de aprendizaje en línea, Software especializado, Aplicaciones para la gestión del aula, Herramientas de presentación
- **Recursos interactivos :** Juegos educativos
- **Recursos audiovisuales:** Vídeos y podcast

OBSERVACIONES DEL CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Tema 1 ¿Qué es un guion?

-Consideraciones previas.

-La forma dramática en las historias.

-Estrategias de dramatización.

-Tipos de elocución.

-Cómo hacer creíble una ficción.

-Definiciones básicas.

-Herramientas para escribir un guion: Celtx/Scenarist

Tema 2 Como escribir un guion. Los primeros pasos.

- La idea
- El storyline
- El tema y la trama
- La estructura, el paradigma como motor de la acción.
- Los nudos de acción y su escaleta

TEMA 3. Como presentar mi guion a un cliente. Las etapas de creación.

- El logline
- El tratamiento
- La escaleta
- El guion de cortometraje, la excepción.
- El guion literario
- El guion técnico

Tema 4 Procedimientos narrativos y otros aspectos del guion cinematográfico.

- Dramatización
- Puntos de vista
- Dosificación de la información
- Tiempo narrativo: Elisión/elipsis/paralipsis
- Otras claves del guion

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Vale, Eugene (2006): Técnicas del guion para cine y televisión. Gedisa . ISBN: ISBN:84-7432-223-5
- Field, Syd (2000): Prácticas con cuatro guiones. Plot . ISBN: ISBN:84-86702-34-8
- Field, Syd (2004): El libro del guión : fundamentos de la escritura de guiones : una guía paso a paso, desde la primera idea hasta el guión acabado. Plot. ISBN: ISBN:84-86702-27-5
- Sánchez-Escalonilla, Antonio (2010): Estrategias de guión cinematográfico. Ariel. ISBN: ISBN:978-84-344-6801-6
- Gómez Martínez, Pedro (2011): El guión en las series televisivas. Fragua Comunicación. ISBN: ISBN:978-84-7074-451-8
- Brenes, Carmen Sofía (2001): ¿De qué tratan realmente las películas?. Letras de cine. ISBN: ISBN:84-8469-047-4
- Balló, Jordi (2004): La semilla inmortal. Anagrama . ISBN: ISBN:84-339-0548-1

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

TIPO DE ASIGNATURA :

Teórico-práctica

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

La metodología en esta asignatura se dividirá en sesiones teóricas y prácticas, las sesiones teóricas, denominadas también clases magistrales, serán de exposición oral por parte del profesor siendo acompañadas con presentaciones y contenido audiovisual.

MÉTODO DIALÉCTICO:

En las sesiones prácticas y laboratorio se trabajará en torno a talleres y seminarios donde se pondrán de manifiesto las diferentes etapas y procesos por los que hay que pasar para elaborar un guion audiovisual para por último poder llegar a obtener, al menos, un guion completo. Estos talleres y seminarios son imprescindibles para llevar a cabo el trabajo de fin de curso.

MÉTODO HEURÍSTICO:

Será de gran importancia el trabajo en grupo. Los alumnos deberán ser capaces de crear un guion desde la idea hasta su guion literario de la misma forma que un equipo de guionistas saca adelante una serie de televisión, un programa, una película...todo ello fundamentado en sesiones de debate que pone de manifiesto la labor heurística.

ACTIVIDADES FORMATIVAS :

- Clases teóricas
- Clases prácticas
- Trabajo autónomo

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

SEMANA 1

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS: El “síndrome del folio en blanco”; el reto creativo.

CLASE PRÁCTICA: Charla TED Andrew Staton: Las claves de una gran historia

SEMANA 2

CLASE PRESENCIAL: Tema 1

CLASE PRÁCTICA: Aproximación a la escritura de guiones.

Partes formales del guion. Acercamiento al software Scenarist.

SEMANA 3

CLASE PRESENCIAL: Tema 1

CLASE PRÁCTICA: Scenarist iniciación.

SEMANA 4

CLASE PRESENCIAL: Tema 2

CLASE PRÁCTICA: Escribir guiones atendiendo a los elementos teóricos.

Fuentes de narración

SEMANA 5

PRÁCTICA: Visionado de una pieza audiovisual y transcripción y análisis del guion.

SEMANA 6

CLASE PRESENCIAL: Tema 2

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS: Encontrar historias a pie de calle.

TRABAJO EN GRUPO: Debate y análisis sobre la sesión anterior

SEMANA 7

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS: Prueba de 60 minutos sobre el uso de géneros

PRÁCTICA: Otras herramientas de Scenarist de interés.

SEMANA 8

CLASE PRESENCIAL: Tema 3

PRÁCTICA: Trabajando en nuestro guion.

SEMANA 9

Aprendiendo a leer y analizar guiones a través del viaje del héroe.

SEMANA 10

CLASE PRESENCIAL: Tema 3

PRÁCTICA: Trabajando en nuestro guion

SEMANA 11

CLASE PRESENCIAL: Tema 4

PRÁCTICA: Trabajando en nuestro guion

SEMANA 12

CLASE PRESENCIAL: Tema 4

PRÁCTICA: Plantilla de guion técnico y storyboard

SEMANA 13

PRÁCTICA: Introduciendo arreglos a nuestro guion y finalizando nuestro guion.

TRABAJO EN GRUPO: Preparación de las presentaciones de los guiones. Aprender a desarrollar la capacidad de convencer.

SEMANA 14

CLASE PRESENCIAL: Tema 5

TRABAJO EN GRUPO: Preparación de las presentaciones de los guiones. Aprender a desarrollar la capacidad de convencer.

Simulacro prueba teórica Kahoot.

SEMANA 15

PRESENTACION DE TRABAJOS: El pitching.

Los alumnos defenderán los guiones en los que han ido trabajando hasta el momento y los expondrán ante sus compañeros

"El planning puede verse modificado de forma puntual según necesidades y desarrollo del cuatrimestre"

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES :

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	EF	¿Se evalúa en CO?	Sistema evaluación	¿Se mantiene en CE?	Convocatoria extraordinaria
Síndrome del folio en blanco.	X																X	Pruebas orales:1% Ejecución de prácticas:5%		
Partes formales del guion.			X														X	Pruebas orales:1% Ejecución de prácticas:5%		
El viaje del héroe como la gran trama					X												X	Ejecución de prácticas:5%		
Reescribir el género								X									X	Pruebas orales:1% Ejecución de prácticas:6%		
Analizando guiones (Heteroevaluación)									X								X	Pruebas orales:2% Ejecución de prácticas:4%		
Trabajo grupal. Exposición de guiones.															X		X	Pruebas orales:5% Ejecución de prácticas:25%		
Prueba escrita																X	X	Pruebas escritas:35%		
Técnicas de observación																X	X	Técnicas de observación:5%		

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.

Durante todo el curso se hará un seguimiento del alumno, su participación en el aula, su disposición, su asistencia... cuya valoración es de un 5% bajo el ítem Técnicas de Observación.

Explicación sobre los trabajos:

ACTIVIDADES DESARROLLADAS

Las técnicas de observación van ligadas a la evaluación continua por lo que no solo se tendrá en cuenta en el desarrollo de cada actividad.

1. Síndrome del folio en blanco

Descripción : Esta actividad introductoria tiene como objetivo principal que el estudiante identifique y supere las barreras psicológicas y creativas inherentes al proceso de escritura de guiones introduciendo el concepto de

storyline.

Se evaluará:

- El desarrollo de la actividad como ejercicio práctico (EP: 5%).
- Una breve presentación oral mediante técnica de Elevator Pitch (PO: 1%).

2. Partes formales del guion

Descripción : Actividad teórico-práctica centrada en el dominio técnico de la estructura formal y diferentes elementos del guion cinematográfico. El estudiante aprenderá a analizar los diferentes elementos del guion así como aplicarlos en una narración propia.

Se evaluará:

- El desarrollo de la actividad como ejercicio práctico que tendrá dos partes (EP: 5%):
 - Análisis de los elementos formales de un cortometraje la parte de análisis
 - Escritura de un storyline propio y su análisis
- Una breve presentación oral mediante técnica de Elevator Pitch (PO: 1%).

3. El viaje del héroe como la gran trama

Descripción : Taller práctico de aplicación del modelo del "Viaje del Héroe" de Joseph Campbell adaptado al guion cinematográfico contemporáneo. El estudiante analizará películas de referencia identificando las 12 etapas del monomito y su traducción en estructura dramática de tres actos.

Se evaluará:

- La entrega del análisis estructural aplicado a una de las películas propuestas (EP: 5%)

4. Reescribir el género o la hibridación del género

Descripción : Actividad de escritura creativa centrada en la subversión y reinención de las convenciones genéricas. El estudiante explorará las expectativas del espectador asociadas a diferentes géneros cinematográficos (drama, comedia, thriller, terror, etc.) y desarrollará estrategias narrativas para jugar con ellas, ya sea mediante la hibridación, la inversión de roles, o la deconstrucción de tópicos.

El alumno creará secuencias, a través de software específico que reinvente un género establecido. Se evaluará:

- La entrega del ejercicio de reescritura creativa (EP: 6%)
- La defensa oral de las decisiones narrativas adoptadas (PO:1%)

5. Analizando guiones (Heteroevaluación)

Descripción desarrollada: Actividad colaborativa de análisis crítico y evaluación entre pares de guiones desarrollados por los estudiantes. Cada alumno deberá leer y evaluar el trabajo de al menos dos compañeros aplicando rúbricas estructuradas. Posteriormente, se realizará una sesión de feedback guiado donde se discutirán las fortalezas y áreas de mejora de cada proyecto. Esta metodología de heteroevaluación desarrolla la capacidad de análisis crítico, la argumentación fundamentada y la recepción constructiva de críticas.

Se evaluará:

- La calidad del análisis escrito entregado (EP: 4%)
- La participación en la sesión de feedback oral (PO: 2%)

6. Trabajo grupal. Exposición de guiones

Descripción desarrollada: Actividad culminante de presentación pública del proyecto de guion desarrollado durante el curso. Organizados en grupos reducidos, los estudiantes prepararán una exposición profesional que incluya: pitch oral de la historia, presentación de los elementos clave del guion, y lectura dramatizada de una secuencia representativa. La actividad simula un entorno profesional de pitching ante productoras, desarrollando competencias de comunicación oral, defensa de proyectos y trabajo colaborativo.

La evaluación tendrá un peso significativo en la nota final, considerando:

- La calidad del guion completo entregado (EP: 25%),

- La claridad y persuasión de la exposición oral (PO: 5%)

7. Prueba teórica específica

Descripción desarrollada: Prueba teórica final que evalúa de manera integral los conocimientos y competencias adquiridos durante la asignatura. Esta prueba escrita representa el 35% de la calificación final y permite verificar el dominio individual de los contenidos de la asignatura, complementando la evaluación continua basada en proyectos prácticos.

La prueba teórica específica 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 Scenarist... El alumno deberá superar la parte relativa a las preguntas cortas y será el test lo que determine su nota. En el test cada una de las respuestas incorrectas resta siendo obligatorio contestar a todas las preguntas.

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 para poder obtener el aprobado. La segunda vez que se entregue la práctica el alumno solo podrá obtener una nota máxima de 7. El alumno dispondrá de una semana desde el momento que la nota aparece en el campus virtual para repetir la práctica. En el caso de no entregarla en el plazo fijado se marcará la práctica como suspensa.

En el caso de las prácticas ordinarias el alumno deberá obtener una media de aprobado.

El trabajo final grupal deberá calificarse por encima del 5 para poder aprobar la asignatura, en el caso de suspender este trabajo el grupo deberá volver a entregarlo en la siguiente convocatoria.

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.

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.

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:

Tipo de asignatura	Pruebas escritas	Pruebas orales	Ejecución práctica	Técnicas de observación
Teórico-práctica	35 %	10 %	50 %	5 %