

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

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

ASIGNATURA : Guion Audiovisual II (3332)

TIPO DE ASIGNATURA : Teórico-práctica

MODALIDAD : Presencial

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

GRUPO: 2627-T1

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Optativa (OP)

ECTS: 6,0

CURSO: 2º

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 13:00 horas

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES :

- Licenciado Comunicación Audiovisual (Universidad *Universidad Europea Miguel de Cervantes*)
- Diplomado Magisterio - Especialidad Educación Primaria (Universidad *Universidad de Valladolid*)
- 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 *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. [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.
- GC3 - 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.
- 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.
- CO3.1 - Conocer los elementos, técnicas y estrategias de la comunicación digital.
- CO3.2 - Comprender el potencial y el contexto de la comunicación digital para el desempeño de la comunicación audiovisual.
- HD3.2 - Analizar y desarrollar productos audiovisuales digitales.
- SC3.1 - Interpretar y valorar los avances tecnológicos digitales para su uso en la comunicación.
- SC3.2 - Desempeñar la comunicación digital atendiendo a su potencial creativo y 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 II permite al alumno conocer cómo funciona la ficción televisiva y cinematográfica, la creación de tramas, así como el uso de recursos y estructuras narrativas, pasando por documentos de creación de guiones y otro tipo de formatos.

CONTENIDOS MÍNIMOS :

Ficción televisiva y cinematográfica.

Tramas maestras y subtramas.

Recursos y estructuras narrativas en la construcción de guiones.

Construcción de biblia audiovisual para el desarrollo de productos de ficción seriados.

Otro tipo de formatos y guiones audiovisuales.

RECURSOS DE APRENDIZAJE :

- Recursos didácticos: Casos, Recursos multimedia
- Recursos tecnológicos : Plataformas de aprendizaje en línea, Software especializado
- Recursos audiovisuales: Vídeos y podcast

OBSERVACIONES DEL 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

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Vale, Eugene (2006): Técnicas del guion para cine y televisión. Gedisa. ISBN: 84-7432-223-
- Field, Syd (2000): Prácticas con cuatro guiones. Plot. ISBN: 84-86702-34-8
- Sánchez-Escalonilla, Antonio (2010): Estrategias de guión cinematográfico. Ariel. ISBN: 978-84-344-6801-6
- 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: 84-86702-27-5
- Robert McKee (2009): El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Alba Editorial. ISBN: 9788484284468
- John Truby (2009): Anatomía del guion. Alba Editorial. ISBN: 9788484284437
- Robert McKee (2022): El personaje. El arte de crear personajes en la página, el escenario y la plantilla. Alba Editorial. ISBN: 9788490658697
- Blake Snyder (2010): ¡SALVA AL GATO!: EL LIBRO DEFINITIVO PARA LA CREACION DE UN GUION. Alba Editorial. ISBN: 9788484285823

- Linda Seger (2000): COMO CREAR PERSONAJES INOLVIDABLES, GUIA PRACTICA PARA EL DESARROLLO DE PERSONAJES EN CINE, TELEVISION, PUBLICIDAD, NOVELAS Y NARRACIONES CORTAS. Ediciones Paidós. ISBN: 9788449309496

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

TIPO DE ASIGNATURA :

Teórico-práctica

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.

ACTIVIDADES FORMATIVAS :

- Clases teóricas
- Clases prácticas
- Evaluación
- Trabajo autónomo

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 Pinzas 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	EF	¿Se evalúa en CO?	Sistema evaluación	¿Se mantiene en CE?	Convocatoria extraordinaria
Trama y género		X															X	Pruebas orales:1% Ejecución de prácticas:5%		
Rompiendo la estructura			X														X	Pruebas orales:1% Ejecución de prácticas:5%		
Ficha de personaje					X												X	Pruebas orales:1% Ejecución de prácticas:5%		
De la pantalla al guion										X				X			X	Ejecución de prácticas:11%		
Guion original + Dossier de venta														X	X		X	Pruebas orales:6% Ejecución de prácticas:25%		
Prueba teórica específica Durante todo el curso se realizará un seguimiento continuo del alumno que contemplará: su participación activa en el aula, su disposición al trabajo colaborativo, su asistencia a las sesiones, su implicación en las actividades prácticas, y su evolución en el desarrollo de competencias. Este seguimiento se valorará con un 10% bajo el ítem Técnicas de Observación.																X	X	Pruebas escritas:30% Técnicas de observación:10%		

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

Actividades

Importante: Durante todo el curso se realizará un seguimiento continuo del alumno que contemplará: su participación activa en el aula, su disposición al trabajo colaborativo, su asistencia a las sesiones, su implicación en las actividades prácticas, y su evolución en el desarrollo de competencias. Este seguimiento se valorará con un 10% bajo el ítem Técnicas de Observación.

1. Trama y género

Descripción : Actividad introductoria centrada en el desarrollo de una idea original aplicando estructuras narrativas y eligiendo un género con intención. El estudiante deberá seleccionar un género principal (puro o híbrido: thriller psicológico, comedia romántica, drama rural, ciencia ficción distópica, etc.) y justificar por qué ese género sirve a su historia. Posteriormente, identificará el tipo de trama maestra (búsqueda, venganza, redención, amor imposible, ascenso/decadencia...) y formulará la esencia de su proyecto mediante un logline

persuasivo ("[Protagonista]+[desea qué]+[pero qué lo impide]") y un high concept impactante ideal para elevator pitch.

2. Rompiendo la estructura

Descripción : Taller creativo de experimentación narrativa que desafía las convenciones del guion tradicional. El estudiante explorará cómo romper normas clásicas (orden lineal, protagonista único, final cerrado, causalidad lógica, diálogo funcional) con propósito narrativo, analizando ejemplos cinematográficos como *Pulp Fiction*, *Memento*, *Inception* o las obras de David Lynch. Deberá elegir un conflicto emocional (duelo, culpa, identidad, traición...) y escribir 1-2 páginas en formato guion (usando Scenarist) que rompa al menos una norma clásica. La actividad incluye una nota final justificativa (≤ 100 palabras) explicando por qué se rompió esa regla y cómo refuerza el tema o la experiencia del espectador.

3. Ficha de personaje

Descripción : Actividad práctica de construcción de personajes tridimensionales utilizando las herramientas psicológicas de David Corbett y los arquetipos de Jung. El estudiante no inventará desde cero, sino que observará a una persona real o recuperará un recuerdo emocional propio (transferencia emocional). Deberá completar el núcleo psicológico con las 5 piedras de Corbett: Deseo Consciente (meta), Necesidad Inconsciente, Miedo Profundo, El Secreto, y El Error/Revés. Además, definirá el arquetipo base y su sombra, el antagonista como espejo, el tipo de conflicto principal y el arco de transformación. La actividad culmina con la escritura en Scenarist de una escena de 2-3 páginas donde el personaje tome una decisión difícil bajo presión, mostrando (no contando) sus contradicciones mediante acciones, gestos y silencios.

4. De la pantalla al guion

Descripción : Actividad de análisis y transcripción inversa que desarrolla la comprensión del formato y la estructura del guion a partir de una obra ya producida. El estudiante deberá transcribir el cortometraje "After" (Notodofilmfest) a formato de guion literario utilizando Scenarist, prestando atención especial a los aspectos redaccionales: uso de acciones, diálogos, paréntesis y formato profesional. Además, deberá documentar dentro del propio archivo Scenarist (sección Investigación→Documentos→Carpetas) el proceso redaccional por etapas: idea a transmitir, logline, tipo de título, storyline, uso de la estructura (detonante, giros, clímax, tres actos), subtramas y relaciones menores, arcos de transformación, y escaleta de secuencias y nudos de acción. También completará el apartado de Investigación→Personajes con descripciones profundas de los personajes y sus relaciones. Esta actividad permite entender las decisiones de adaptación del guion a la pantalla y desarrollar la capacidad de visualización cinematográfica al escribir.

5. Guion original + Dossier de venta

Descripción desarrollada: Actividad culminante del curso que integra todas las competencias desarrolladas. El estudiante deberá crear un guion literario original completo utilizando Scenarist, prestando atención especial a: aspectos redaccionales (acciones, diálogos, paréntesis), profundidad en el conocimiento de los personajes y sus relaciones (subtramas y arcos de transformación reflejados en el apartado Investigación→Personajes de Scenarist). Además, elaborará un dossier de venta profesional que incluya: 1) Idea a transmitir y logline, 2) Tipo de título, 3) Storyline, 4) Referencias, 5) Personajes (con subtramas, relaciones menores y arcos de transformación), 6) Uso de la estructura (detonante, giros, clímax, tres actos), y 7) Escaleta de secuencias y nudos de acción. El dossier de venta se presentará en clase mediante la técnica de pitch, simulando un entorno profesional de desarrollo de proyectos. **Nota:** Esta práctica es obligatoria para hacer la media de la asignatura; no entregarla supone un suspenso automático.

6. Prueba teórica específica

Descripción : Examen teórico-práctico final que evalúa los conocimientos conceptuales adquiridos sobre teoría del guion, narrativa audiovisual, estructura dramática, géneros, construcción de personajes, y técnicas de escritura. La prueba incluirá preguntas teóricas, análisis de casos prácticos, y ejercicios de aplicación de conceptos.

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 35%. 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

Rompiendo la estructura

Ficha de personaje

Escenas y formas de hablar

De la pantalla al guion

Guion original + Dossier de venta

El mismo día de la prueba teórica el alumno después 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:

Tipo de asignatura	Pruebas escritas	Pruebas orales	Ejecución práctica	Técnicas de observación
Teórico-práctica	30 %	9 %	51 %	10 %