



*Storyline* y guión aplicado/  
*Storyline* and applied scrip

**Grado en Diseño digital y  
multimedia  
2023-24**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** *Storyline* y guión aplicado/ *Storyline* and applied scrip

**Titulación:** Grado en Diseño digital y multimedia

**Curso Académico:** 2023-24

**Carácter:** Optativa

**Idioma:** Español / Inglés

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 2º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** D . Miguel Casanova Rodríguez

## 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. Introducción al Storytelling.** De dónde nacen las ideas y cómo nos relacionamos con nuestro público.

**Tema 2. El guionista.** ¿Qué hace y por qué es necesario?

**Tema 3. La estructura I.** ¿Cuál es la mejor forma de contar mi historia?

**Tema 4. La estructura II.** La escena, la secuencia, el acto y la historia.

**Tema 5. Tipos de trama.** Arquitrama, minitrama y antitrama.

**Tema 6. El personaje.** Realidad vs. cliché.

**Tema 7. Formato y software.** El porqué de un formato concreto y utilidades de diferentes programas aplicados a la producción.

**Tema 8. El espacio y el tiempo en el storytelling.** Recursos para contar mucho en poco.

**Tema 9. El diálogo.** La interacción entre personajes. ¿Cómo se comunica el ser humano?

**Tema 10. La creatividad.** La escena como búsqueda.

**Tema 11. El subtexto.** Lo que se quiere decir, no se puede decir.

**Tema 12. Logline, storyline, tagline y pitch.** Vender tu historia en pocas palabras.

**Tema 13. Página en blanco.** Soluciones al bloqueo creativo.

**Tema 14. Industria.** Conocimiento del mundo laboral.

## 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): Creación de personaje. La observación es una de las claves para contar una historia. Ésta está protagonizada por personajes y, para su creación, es imprescindible la observación. Se escribirá una biografía de personaje ficticia a partir de una persona de la vida real, contemplada en un espacio público.
- 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 mueven 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. Esta es una mezcla entre escaleta, tratamiento y storyboard.
- Actividad Dirigida 5 (AD5): Pitching. Presentación oral del proyecto simulando un pitch comercial. El alumnado tendrá que hacer un recorrido por los principales ejes de la historia: universo, tramas, personajes, temática etc.

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) + *Dossier de venta*

## 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%

Convocatoria Extraordinaria: La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

#### 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

- Lavandier, Yves. (2033). *La dramaturgia*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias
- Mckee, R. (2002) *El Guion*. Madrid: Alba.

### Bibliografía recomendada

#### (Manuales)

- Kane, Leslie (2005) *Conversaciones con David Mamet*. España: Alba.
- Klinkenborg, Verlyn (2012) *Several shorts sentences about writing*. Estados Unidos: Vintage
- Mamet, David (2015) *Los tres usos del cuchillo*. España: Alba.
- Mamet, David (2011) *Verdadero y falso*. España: Alba

#### (Teatro)

- Carballal, Lucía (2021). *Las últimas*. Segovia: La uña rota.
- Carballal, Lucía (2023). *Los pálidos*. Segovia: La uña rota.
- Remón, Daniel (2018). *El diablo*. Madrid: INAEM. Premio Calderón de la barca.
- Remón, Pablo (2018). *Abducciones*. Segovia: La uña rota.
- Remón, Pablo y Martín Maiztegui, Roberto (2018). *El milagro español*. Fundación SGAE.
- Casanovas, Jordi (2019). *Jauría*. Madrid: Ediciones Antígona

### Filmografía

#### LARGOMETRAJES

- **Big Fish** (Tim Burton, 2003)
- **El Reino** (Rodrigo Sorogoyen, 2018)
- **El silencio de los corderos** (Jonathan Demme, 1991)
- **Juegos Secretos** (Todd Field, 2006)
- **La isla mínima** (Alberto Rodríguez, 2014)
- **Los idus de marzo** (George Clooney, 2011)
- **Magical Girl** (Carlos Vermut, 2014)
- **Malditos Bastardos**, (Quentin Tarantino, 2009)
- **Mantícora** (Carlos Vermut, 2022)
- **Match Point** (Woody Allen, 2005)
- **No sé decir adiós** (Lino Escalera, 2017)
- **Nueve vidas** (Rodrigo García, 2005)
- **Relatos Salvajes** (Damián Szifrón, 2014)
- **Steve Jobs** (Danny Boyle, 2015)
- **Two Lovers** (James Gray, 2008)

CORTOMETRAJES

- **16 de diciembre** (Álvaro Gago, 2019)
- **Amistad** (Alejandro Marzoa, 2010)
- **Australia** (Lino Escalera, 2017)
- **En la azotea** (Damià Serra Cauchetiez, 2015)
- **Los Cárpatos** (Daniel Remón, 2014)
- **Madre** (Rodrigo Sorogoyen, 2017)
- **Mindanao** (Borja Soler, 2021)
- **Todo un futuro juntos** (Pablo Remón, 2014)
- **Tuck me in** (Ignacio Rodó, 2014)

**5. DATOS DEL PROFESOR**

Nombre y Apellidos	D. Miguel Casanova Rodríguez
Departamento	Arte
Titulación académica	-Grado en Cine y Medios Audiovisuales. Especialidad: Guion (ESCAC) -Máster en Guion de Cine y Televisión (Universidad Carlos III)
Correo electrónico	<a href="mailto:mcasanov@nebrija.es">mcasanov@nebrija.es</a>
Localización	Campus de Princesa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Es guionista de los cortometrajes «En la azotea» (Nominado al Goya a Mejor Cortometraje de Ficción 2017, nominado en la Berlinale, y Premio SGAE Nova Autoría al Mejor Guion en el Festival de Cine de Sitges) y «Moros en la costa» (Mejor Corto y Premio del Público en LesGaiCineMad 2019 y Mejor Corto en el Festival de Cine de Girona), ambos de Damià Serra Cauchetiez. Su guion de largometraje «La Noche Gira» fue galardonado con el Primer Premio del Sindicato de Guionistas Alma y la Universidad Carlos III de Madrid.</p> <p>Durante cinco años forma parte del equipo de la productora Mod Producciones, dirigida por Fernando Bovaira, trabajando en el desarrollo y la producción de películas como «Lo dejo cuando quiera» de Carlos Therón, «Mientras dure la guerra», de Alejandro Amenábar, o las series para Movistar+ «El día de mañana», de Mariano Barroso, y «La Fortuna» de Alejandro Amenábar.</p> <p>Ha escrito y dirigido los cortometrajes «Vergüenza» y «No te verán correr», seleccionados en festivales como Cortogenia, la Semana de Cine de Medina del Campo, el Certamen Internacional de Cortos de Soria o el Benidorm Skyline Film Festival. También ha desarrollado una serie para MOD Pictures (Fernando Bovaira), otra para The Good Mood (Daniel Écija) y ha escrito dos capítulos del podcast de Audible-Amazon «Por qué matamos» para The True Crime Factory (Carles Porta).</p> <p>Asimismo, compagina la escritura con la docencia, siendo profesor de guion en la ECAM (Escuela de Cine de la Comunidad de Madrid) desde el 2020, coordinando la asignatura de Escritura de Proyectos Finales en el Máster de Guion de Cine y TV de la Universidad Rey Juan Carlos, y tutorizando proyectos de serie en el Máster de Creación de Guiones Audiovisuales de The Core School.</p>