

## CARRERA OFICIAL EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura:

# Guión

Curso: 2º CURSO

Créditos ECTS: 6 ECTS

### DESCRIPCIÓN:

La asignatura de 'guión' es el espacio ideal para la convergencia de muchos de los conocimientos adquiridos y desarrollados por el alumnado en otras asignaturas. El hecho de que los videojuegos se formalicen visualmente y que presenten en su gran mayoría (y como mínimo) un contexto narrativo permite inferir lo idóneo de esta materia para el plan de estudios. En relación al interés profesional de la asignatura, cabría señalar la importancia del contenido que en ella se imparte, dada su directa vinculación con los procesos de pre-producción no sólo de los videojuegos, sino de muchos otros productos audiovisuales, tales como el cine de animación, el cine de imagen real y la publicidad.

### OBJETIVOS:

- Tendrá la capacidad de trabajar con un equipo humano en la generación y desarrollo de ideas, y capacidad para planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.
- El alumno de forma colaborativa será capaz de idear y dar forma a un proyecto conceptual original cuya forma de difusión requiera de presentaciones tanto textuales como visuales.
- Entenderá el proceso de diseño y desarrollo de un videojuego como un proyecto multidisciplinar, y será capaz de plantear dicho proyecto en términos de trabajo en equipo. Asimismo, será capaz de idear proyectos de videojuegos, plasmando dichas ideas gráficamente y por escrito de forma estructurada, ordenada y comprensible.
- El alumno habrá adquirido conocimientos específicos sobre la generación de ideas, sobre cómo darles forma de guión y cómo representarlas gráficamente como arte secuencial.

### ¿QUÉ VAS A APRENDER?

LENGUAJE EMOCIÓN ESTRUCTURA, PERSONAJE STORYBOARD COMPOSICIÓN LA CINEMÁTICA  
ROUGH, CLEAN UP, COLOR DIÁLOGOS EN UN VIDEOJUEGO SLUGGING, SCRATCH TRACK