

Programa de Asignatura
Guion III

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Comunicaciones					
2. Carrera	Cine y Comunicación Audiovisual					
3. Código	CIG227					
4. Ubicación en la malla	II año, IV semestre					
5. Créditos	UDD	6	SCT	3		
6. Tipo de asignatura	Obligatorio	x	Electivo		Optativo	
7. Duración	Bimestral		Semestral	x	Anual	
8. Módulos semanales	Clases Teóricas		Clases Prácticas	2	Ayudantía	
9. Horas académicas	Clases	68	Ayudantía		Otras horas por periodo completo	34
10. Pre-requisito	Guion I					

B. Aporte al Perfil de Egreso

La asignatura Taller de Guion III, tiene como objetivo no solo consolidar los conocimientos previos adquiridos en los cursos de guion I y II, sino también expandir las habilidades de los estudiantes en áreas específicas y avanzadas de la escritura de guiones.

Pretende desarrollar en los estudiantes los conceptos fundamentales de la escritura de un guion de ficción, con énfasis principalmente en la profundización de conceptos. Además, se profundizará en los principios del diseño narrativo, proponiendo la experimentación con modelos estructurales no lineales, los géneros y los diálogos.

Esta asignatura se ubica en el cuarto semestre y pertenece al ciclo de Bachillerato, contribuyendo a la formación de Competencias Genéricas UDD Futuro de: Visión Global, Pensamiento Crítico y Comunicación, así como a las Competencia Específicas de la Carrera de Cine; Creatividad y Realización de obras cinematográficas.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje Generales que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
Visión Global	Compara diferentes estructuras narrativas y estilos de guion a nivel internacional, reconociendo la diversidad cultural y su influencia en la narrativa cinematográfica.
Pensamiento Crítico	
Comunicación	
Competencias Específicas	Retroalimenta constructivamente sobre los trabajos de guion de sus compañeros, utilizando criterios objetivos y conocimientos técnicos. Genera ideas originales y conceptos innovadores para guiones, experimentando con diferentes géneros y formatos narrativos. Escribe un guion de cortometraje donde incorpora los conceptos claves de la asignatura.
Creatividad	
Realización de obras cinematográficas	

D. Unidades de Contenido y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
Unidad I: Los géneros cinematográficos 1.1. Concepto de cine de género 1.2. Fundamentos de Género y Convenciones 1.3. Estructura Narrativa en Diferentes Géneros 1.4 Desarrollo de Personajes en el Contexto de Género	<i>Visión Global</i>	Explica cómo los géneros cinematográficos reflejan y comentan sobre contextos socioculturales y políticos globales.
	<i>Pensamiento Crítico</i>	Analiza las convenciones de género y su aplicación en las narrativas cinematográficas, identificando tanto técnicas exitosas como áreas de posible innovación.
	<i>Comunicación</i>	Comunica de manera efectiva las características distintivas de los géneros cinematográficos, utilizando terminología técnica específica del campo.
UNIDAD II. Adaptaciones cinematográficas 2.1 Introducción a las adaptaciones. 2.2 Proceso de adaptación. 2.3 ejercicio de escritura de adaptación usando los géneros como referentes.	<i>Visión Global</i>	Identifica las características propias de la adaptación cinematográfica entendiendo que se puede adaptar desde la narrativa, la pintura, la música, el comic, etc.
	<i>Pensamiento Crítico</i>	Identifica los elementos narrativos y temáticos esenciales de una obra que deben preservarse en la adaptación,
	<i>Comunicación</i>	
	<i>Creatividad</i>	



	<i>Realización de obras cinematográficas</i>	aplicando un juicio crítico para decidir qué modificar o excluir. Comunica de manera efectiva y persuasiva las intenciones y visiones detrás de sus adaptaciones, tanto en forma escrita como oral. Toma riesgos creativos en sus adaptaciones, utilizando los géneros como referentes para explorar nuevos ángulos y perspectivas en sus narrativas. Analiza cómo un guion adaptado pasa de la página a la pantalla, comprendiendo las implicaciones de su trabajo en la producción cinematográfica.
UNIDAD III. Diálogo Avanzado 3.1 Tipos de diálogos 3.2 Método Leyton de escritura de diálogos	<i>Visión Global</i> <i>Pensamiento Crítico</i> <i>Comunicación</i> <i>Creatividad</i> <i>Realización de obras cinematográficas</i>	Incorpora diálogos auténticos que sean fieles a los personajes provenientes de diversas realidades socioculturales. Evalúa la función del diálogo en diversas obras cinematográficas, discerniendo entre diálogos que avanza la trama, revelan el carácter o cumplen una función estilística. Escribe diálogos claros, concisos y efectivos que comuniquen las intenciones de los personajes y los temas de la historia. Experimenta diferentes métodos de escritura de diálogos, incluido el Método Leyton, para encontrar estilos de diálogo que mejor se adapten a sus propias historias. Aplica las técnicas abordadas, en el trabajo de su proyecto final.
UNIDAD IV. Estructura no Lineales 4.1 Estructuras alternativas 4.2 Tipos de estructuras alternativas:	<i>Visión Global</i> <i>Pensamiento Crítico</i> <i>Comunicación</i>	Aplica estructuras narrativas alternativas para reflejar una variedad de experiencias y perspectivas culturales, mejorando su capacidad para contar historias que resuenen globalmente.

- In media res, in extrema res, en bucle temporal o multi-perspectiva para contar historias de formas innovadoras. - Flashback, flashforward, foreshadowing.	<i>Creatividad</i> <i>Realización de obras cinematográficas</i>	Deconstruye la implementación de técnicas como in media res, flashbacks, y flashforwards, y su influencia en la comprensión y el engagement de la audiencia. Crea estructuras narrativas alternativas que desafíen las formas tradicionales de contar historias, mostrando originalidad y pensamiento innovador en sus proyectos. Escribe guiones con estructuras no lineales que sean factibles desde el punto de vista de la producción, considerando los desafíos técnicos y narrativos que estas estructuras presentan.
---	---	--

E. Estrategias de Enseñanza

En Guion III, utilizaremos la siguiente estrategia de enseñanza:

En el curso de guion avanzado, los estudiantes profundizarán en cómo la teoría se entrelaza con la práctica mediante el análisis de casos de estudio reales y proyectos de escritura de guiones que reflejen la diversidad de géneros cinematográficos y estructuras narrativas. Al adoptar una metodología de aprendizaje basada en proyectos, se fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, animando a los estudiantes a experimentar con técnicas narrativas innovadoras, como las estructuras no lineales, y a pulir su habilidad para la escritura de diálogos a través de talleres interactivos y retroalimentación continua.

También se hará uso de software específico y de vanguardia en la disciplina para el procesamiento de datos e información. Asimismo, se incorporarán herramientas de Inteligencia Artificial para generar contenido conceptual, gráfico y/o audiovisual, así como herramientas que fomenten el trabajo colaborativo en red, la comunicación, el intercambio de ideas y la gestión bibliográfica.

La integración de debates en clase, la mentoría personalizada y el ejercicio práctico prepararán a los estudiantes para comunicar sus ideas con claridad y convicción, y para enfrentar los desafíos prácticos de la realización cinematográfica. Con la ayuda de herramientas tecnológicas y recursos en línea, el curso busca no solo equipar a los estudiantes con las habilidades necesarias para escribir guiones efectivos, sino también desarrollar una perspectiva global que les permita contar historias que resuenen en un escenario internacional.

F. Estrategias de Evaluación

Los procedimientos que serán utilizados para evaluar el logro de los objetivos de aprendizaje se suscriben a la realización de un dossier final de proyecto. Además, se fomentarán evaluaciones formativas y/o sumativas que permita evidenciar el uso/dominio de herramientas tecnológicas propias de la disciplina y la profesión.

Las notas parciales de la asignatura se evalúan a través de:

Evaluación 1: Análisis de Guion

- Evaluación escrita donde los estudiantes analizan un guion de cortometraje existente, enfocándose en la estructura narrativa, desarrollo de personajes y uso de diálogos.
- Formato: Entrega de un ensayo analítico.

Evaluación 2: Proyecto de Adaptación Parcial

- Descripción: Los estudiantes seleccionan una obra no cinematográfica y adaptan una parte clave, enfocándose en cómo se traducen los elementos narrativos y temáticos a la pantalla.
- Entrega de un extracto de guion adaptado.

Evaluación 3: Guion de Cortometraje

- Descripción: Creación de un guion de cortometraje completo que integre los conceptos aprendidos durante el curso, como estructuras alternativas y diálogos avanzados.
- Formato: Entrega de un guion de cortometraje finalizado.

Examen Final: Presentación de Pitch de Guion

- Descripción: Desarrollo de un pitch para un proyecto de cortometraje original, incluyendo storyline, sinopsis, concepto, personajes y guion y fundamentación cómo se abordará la narrativa no lineal.
- Formato: Presentación oral y entrega de un documento de pitch.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- “El guión” por Robert McKee, ed El Alba
- “EL ARTE DE LA ADAPTACIÓN: Cómo convertir hechos y ficciones en películas”, Linda Seager. Distribuciones Agapea.
- “Mientras escribo”, Stephen King, De Bolsillo.

Bibliografía Complementaria:

- Snyder, Black. "Salva el gato". El Alba.

Otros recursos complementarios:

- Charlas TED sobre estructura narrativa.
- Lecture #1: Introduction — Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy

Filmografía: En cada semestre que se imparta esta asignatura, se incluirá un grupo de piezas audiovisuales (cortometraje, largometraje, series de televisión, documentales, entre otras) que estarán detalladas en el calendario del curso, a través de la plataforma institucional de la Universidad del Desarrollo.

