



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

**Grado en Diseño digital y  
multimedia  
2025-26**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

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

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

**Curso Académico:** 2025-26

**Carácter:** Optativa

**Idioma:** Español / Inglés

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 2º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** D. Acoidán Méndez Jiménez

## 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.** Del discurso político a tu perfil en Instagram. **Todo es storytelling**

**Tema 2.** “No sé cómo se le ha ocurrido algo así”. **¿De dónde nacen las ideas?**

**Tema 3.** ¿Para qué sirve un guion? **Todo precisa un andamiaje**

**Tema 4.** Lo *vintage* está de moda pero no te aconsejo la máquina de escribir. **El software para escribir historias y por qué necesitamos un formato específico.**

**Tema 5.** Si tu personaje vive a cuerpo de rey, nos quedamos sin historia. **La importancia del conflicto y su tipología.**

**Tema 6.** Documentate, sé un listillo. **La verosimilitud.**

**Tema 7.** No todo es mafia y sangre, la autobiografía puede ser un aliado. **Recursos narrativos al alcance de tu mano.**

**Tema 8.** De la idea en la servilleta a la película, el cómic o la escena virtual:

- **Sinopsis**
- **Escaleta**
- **Tratamiento**
- **Guion literario**
- **Guion técnico**
- **Storyboard**

**Tema 9.** Tierno, adorable, cruel, valiente, vulnerable... **El personaje.**

**Tema 10.** No me lo digas con tus personajes... ¡hazlo!. **Acción, escena y diálogos.**

**Tema 11.** Si piensas, dices y escribes lo mismo... se dormirán. **El subtexto.**

**Tema 12.** Conoce bien qué tipo de cimiento eliges o tu narración puede caer. **Tipos de estructura: Aristóteles, McKee, Eugene Vale...**

**Tema 13.** Hitchcock era un maestro en esto: **suspense, misterio y sorpresa.**

**Tema 14.** La página en blanco. **O cómo afrontar un bloqueo creativo (suponiendo que tal cosa exista).**

**Tema 15.** Logline, storyline, pitch y otras palabras cool del guionista en la industria. **Sé profesional.**

**Tema 16.** Ya he terminado mi guion... ¿y ahora qué? **El mercado audiovisual.**

## 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:

- **Actividad Dirigida 1 (AAD1):** Tira ilustrada. Dibujar una tira cómica con el propósito de contar una historia con el menor número de recursos posibles.
- **Actividad Dirigida 2 (AAD2):** Escribir por encargo. Visita a la Biblioteca Nacional de España. Cada estudiante, a partir de las noticias encontradas en los periódicos el día de su nacimiento, bocetará distintas sinopsis con los titulares encontrados para desarrollar proyectos futuros.
- **Actividad Dirigida 3 (AAD3):** Escribir a partir de la realidad. Grabación de un diálogo real y construcción de una escena a partir del mismo.
- **Actividad Dirigida 4 (AAD4):** Sinopsis argumental y escaleta. Cada grupo elaborará a partir de su sinopsis argumental, la escaleta secuencial de su proyecto, resumiendo qué ocurrirá en cada punto del cortometraje, cómic o escena virtual que hayan decidido como proyecto final. Se valorará el tono, ritmo, la verosimilitud y la originalidad de la misma.
- **Actividad Dirigida 5 (AAD5):** Pitch final. Cada grupo presentará su proyecto final: Storyline, sinopsis... Se valorará su capacidad para construir una estructura sólida, coherente y con un tono adecuado.
- 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 final (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

- Bradbury, Ray. (2005) Zen en el arte de escribir. Barcelona: Minotauro.
- Bresson, Robert. (1997). Notas sobre el cinematógrafo. Madrid: Árdora
- Mckee, R. (2002) El Guion. Madrid: Alba.

### Bibliografía recomendada

#### (Historia)

- Gubern, Roman. (2014). Historia del cine. Barcelona: Anagrama.

#### (Manuales)

- Aristóteles. (2013). Poética. Madrid: Alianza Editorial.
- Chejov, Anton (2005) Sin trama y sin final. Barcelona: Alba Editorial
- King, Stephen. (2016) Mientras escribo. Madrid: DeBolsillo.
- Klinkenborg, Verlyn (2012) Several shorts sentences about writing. Estados Unidos: Vintage
- Vogler, C. (2002) El viaje del escritor. Madrid: Ma Non Troppo.
- Villanueva, Liliana (2015) Las clases de Hebe Uhart. Argentina: Blatt & Rios

#### (Relatos biográficos, reflexiones del autor)

- D'ors, Pablo (2017). Biografía del silencio. Madrid: Siruela.
- Mamet, David (1997). Una profesión de putas. Madrid: Destino.
- Steinbeck, John (1990). Working Days. Estados Unidos: Penguin Random House
- Tarkovski, Andrei (2017). Atrapad la vida: Lecciones de cine para escultores del tiempo. Madrid: Errata Naturae.
- Truffaut, Francois (2010). El cine según Hitchcock. Madrid: Alianza Editorial.
- Waldo Emerson, Ralph (2009) Confianza en uno mismo. Madrid: Gadir.

#### (Teatro)

- Beckett, Samuel (2006) Teatro reunido. Barcelona: Tusquets.
- Carballal, Lucía (2021). Las últimas. Segovia: La uña rota.
- García Lorca, Federico (2016). Teatro completo. Madrid: Galaxia Gutenberg.
- Lori-Parks, Suzan (2006). 365 days. 365 plays. Estados Unidos: Theatre Communications Group
- Mayorga, Juan (2014). Teatro 1989 - 2014. Segovia: La uña rota.
- Messiez, Pablo (2016). Las palabras y las obras. Madrid: Con tinta me tienes.
- Pinter, Harold (2003). Polvo eres. Luz de luna. Tiempo de fiesta. El lenguaje de la montaña. Guipúzcoa: Hiru Teatro.
- Remón, Daniel (2018). El diablo. Madrid: INAEM. Premio Calderón de la barca.

- Remón, Pablo (2018). Abducciones. Segovia: La uña rota.
- Sanzol, Alfredo (2014). Sí pero no lo soy. Risas y destrucción. Días estupendos. Bilbao: Artezblai.
- Loza, Santiago (2014). Textos reunidos. Argentina: Editorial Biblos.
- Loza, Santiago (2019). Obra dispersa. Argentina: Editorial Entropía.

#### Revistas

- Revista Leer. (<https://revistaleer.com>)
- Tales. La revista del relato corto (<https://talesliterary.com>)
- Yorokobu. Revista de innovación, creatividad y tendencias. (<https://www.yorokobu.es>)

#### Webgrafía / Recursos digitales

- <https://bloguionistas.wordpress.com>
- <https://damautor.es>
- <https://elcultural.com>
- <https://elpais.com/cultura/babelia.html>
- <https://www.jotdown.es>

### 5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Acoidán Méndez Jiménez
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Máster en guion de cine y series de T.V
Correo electrónico	amendezji@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Concretar con el profesor previa petición por e-mail

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Guionista. Graduado en Comunicación Audiovisual en la URJC y Master de Guion en Cine y Series de TV en la misma universidad. Estudió el primer curso de la Licenciatura en Arte Dramático en University of Kent. Se ha formado de la mano de autores e intérpretes como Pablo Remón, Lucía Carballal, Fernanda Orazi o Pablo Messiez entre otros. En la actualidad investiga sobre modelos de producción, imparte clases y dirige el Máster en Dirección y Realización de Series de Ficción de la Unviersidad Nebrija.</p> <p>En su trayectoria profesional, ha sido doctor script en varias producciones cinematográficas, además ha trabajado en el desarrollo de formatos de no ficción, donde destaca su último proyecto para Bambú Producciones en el equipo de “Bajo escucha. El acusado”, un documental <i>true-crime</i> de Isaki Lacuesta pendiente de estreno.</p> <p>Compagina estas labores con el desarrollo de varios proyectos de ficción. En febrero de 2025 publicó su primera novela, <i>Algunos días</i>, en la editorial Plasson e Bartleboom.</p> <p><u>Publicaciones científicas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Méndez-Jiménez, A &amp; Escobar, I. (2022). Análisis de géneros y tendencias contemporáneas. En R. Gago, N. Grijalba &amp; M. Saavedra (eds.). <i>La nueva edad de oro de las series de ficción en España: mercado, narrativas y público</i> (pp. 131-142). Tirant lo Blanch.</li> <li>• Grijalba, N &amp; Méndez-Jiménez, A (2023). 20 años de historias, géneros, narrativas y puntos de vista. En N. Grijalba, R. Gago &amp; M. Saavedra (eds.). <i>XX AdN. La historia del festival universitario de cortometrajes más veterano de España</i> (pp. 173-187). Tirant lo Blanch.</li> </ul>
---	---