

-PROGRAMA DE UNIDAD CURRICULAR					
I.- DATOS GENERALES					
Nombre de la Carrera o Programa: COMUNICACIÓN SOCIAL-EDUCACIÓN-FILOSOFÍA-LETRAS-PSICOLOGÍA					
Nombre de la Asignatura: Electiva Guion de Cine Fantástico					
Departamento y/o cátedra: Electivas Intrafacultad					
Régimen: Semestral	Número de Unidades Crédito: 3				
Ubicación en el plan de estudios: CS(7°-8°-9°)-EDPR(7°-8°)-EDIN(8°)-FI(3°-4°-5°)-LT(8°)-PS(7°-8°-9°-10°)					
Tipo de asignatura:	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Obligatoria</td> <td style="width: 20px; height: 15px;"></td> <td style="padding: 2px;">Electiva</td> <td style="width: 20px; height: 15px; text-align: center;">X</td> </tr> </table> N° horas semanales : Teóricas 1 Prácticas 1	Obligatoria		Electiva	X
Obligatoria		Electiva	X		
Fecha de aprobación del Programa en el Consejo de Facultad: 20-02-2017. Actualización: 14-03-2022					

II.- JUSTIFICACION
<p>La fantasía es un género de ficción en donde intervienen fenómenos sobrenaturales e inexplicables, verbigracia la magia, y estos, su vez, representan acciones y problemáticas propias de la vida real, pues como define Dostoievski “lo fantástico debe estar tan cerca de lo real que uno casi tiene que creerlo”.</p> <p>Cada vez son más las historias de este género que abundan en el medio audiovisual y escrito. Del mismo modo, es una gran herramienta para conectar, a través de la imaginación, con el pensamiento crítico y moral debido a que plantea situaciones que, fácilmente, cualquier persona puede vivir en su día a día como, por ejemplo, los conflictos por el poder y sus implicaciones en la sociedad. Así mismo, permite la conexión con la cultura y el folklore, a través de presentar elementos propios de la mitología de diferentes culturas del mundo.</p> <p>El cine nos ha proporcionado numerosas películas fantásticas que han quedado en la mente de los espectadores bien sea por sus personajes o por sus efectos visuales. Pero detrás de toda buena película de fantasía hay un gran guion y una extensa investigación para hacer que tanto historia como personajes sean verosímiles.</p> <p>Es por ello que se debe contar con la formación necesaria para que, además de interpretar y valorar los mensajes de las películas y series de este género, pueda crearlas de forma eficiente y, sobre todo, profunda.</p> <p>La asignatura <i>Electiva: Guion de cine fantástico</i> supone el conocimiento de la historia de este género del cine, a través de sus películas ícono, logrando determinar los pasos a seguir para crear el héroe de la historia y, en consecuencia, desarrollar la habilidad</p>

de escribir un guion de cortometraje para cine fantástico.

El escritor, en este caso guionista, de fantasía, tiene en sus manos el poder de crear historias contundentes que, más que ser del agrado y entretenimiento de los espectadores, sean un vehículo de ideas y mensajes que fomenten el pensamiento crítico. Por lo cual esta asignatura contribuirá con el desarrollo de las Competencias Aprender a aprender con calidad al proponer al estudiante la abstracción, análisis y síntesis de información, y con la Competencia Aprender a Convivir y a Servir al propiciar el encuentro con la realidad sociocultural, manifestando respeto y valoración de la diversidad y multiculturalidad.

III.- CONTRIBUCION DE LA ASIGNATURA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

Competencias general 1 (CG1): APRENDER A APRENDER CON CALIDAD

Unidad de competencia 1 (CG1 – U1): Abstrae, analiza, y sintetiza información	<ol style="list-style-type: none"> 1.-Identifica elementos comunes en diferentes situaciones o contextos 2.-Integra los elementos de forma coherente 3.-Valora críticamente la información
Unidad de competencia 2: Se comunica eficazmente de forma escrita.	<ol style="list-style-type: none"> 1.-Estructura lógicamente el discurso escrito 2.-Adapta el discurso escrito a las características de la audiencia 3.-Demuestra un estilo propio en la organización y expresión del contenido de escritos largos y complejos.

Competencias general 2 (CG2): APRENDER A CONVIVIR Y SERVIR

Unidad de competencia 1 (CG2 – U1): Se involucra con su medio sociocultural	<ol style="list-style-type: none"> 1.-Identifica y asume como propias las problemáticas de su contexto sociocultural. 2.-Propone soluciones desde su campo disciplinar a problemas de su entorno. 3.-Valora su compromiso con el medio socio-cultural
Unidad de competencia 2 (CG2 – U2): Valora y respeta la diversidad y multiculturalidad	<ol style="list-style-type: none"> 1.-Reconoce la diversidad cultural como un fenómeno humano 2.-Interactúa con otros respetando la diversidad 3.-Valora el respeto a la multiculturalidad como práctica indispensable en el logro del bienestar colectivo

IV.- UNIDADES TEMÁTICAS

UNIDAD	Contenido
UNIDAD I Historia del cine fantástico	Contenido Historia y definición del género fantástico.

	Los inicios y la evolución del cine fantástico. Películas ícono del género.
UNIDAD II El guion	Contenido Qué es el guion. Estructura y formato del guion. Idea, sinopsis, tratamiento y escaleta.
Unidad III El viaje del héroe en el cine	Contenido Christopher vogler y su paradigma. Tipos de viaje según Vogler, aplicados al cine fantástico. Personajes del viaje del héroe en el cine fantástico. La Creación del héroe fantástico. Las misiones del héroe fantástico.
Unidad IV Creación del mundo fantástico	Contenido Teoría del worldbuilding (Construcción de universos de ficción). Los límites de la imaginación: Las dimensiones del universo. Fantasía y verosimilitud. Mitología, leyendas, magia y viajes interiores.

V.- ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE	
Docente	Estudiantes
1.Método expositivo, clase magistral. 2.Asignación de materiales de lectura y audiovisuales relativos al cine fantástico. 3.Demostración del proceso de la escritura de guion, fichas de personaje y biblias de universo. 4.Preguntas generadoras y lluvia de ideas sobre la unidad de contenido en proceso de estudio. 4.Talleres de escritura (el profesor guiará a los estudiantes durante todo el semestre para que estos puedan crear su propia historia de fantasía).	1. Participación. 2. Revisión de lecturas y visualización de piezas audiovisuales. 3. Producción escrita: guion, ficha de personaje y biblia de universo. 4. Elaboración de esquemas, resúmenes, mapas mentales. 5. Investigación sobre los elementos mitológicos y culturales relevantes para proyectos individuales.

6. Elaboración de esquemas y material gráfico para ejemplificar y analizar el contenido teórico.	
--	--

VI.- ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

1. Revisión de la historia del género fantástico en el cine.
2. Elaboración de esquemas sobre los diferentes sub-géneros y clasificación del género fantástico.
3. Análisis de películas del género fantástico.
4. Creación de idea y sinopsis para un guion fantástico.
5. Creación de héroe y universo fantástico.
6. Pitch de guion.
7. Guion de cortometraje fantástico.

VII.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Textos

Bibliografía básica general:

Card, Orson Scott (2013). *Cómo escribir ciencia-ficción y fantasía*. España: Alamut.

Field, Syd. (1985). *Screenplay. The foundations of screenwriting: A step-by-step guide from concept to finished script*. New York: Corgi Transworld.

Gubern, Román. (2016). *Historia del Cine*. Barcelona: Anagrama.

Lenne, Gérard. (1974). *El Cine Fantástico y sus mitologías*. Barcelona: Anagrama.

Martínez de Badra, Elisa. (1997). *El guion, fin y transición*. Caracas: Publicaciones UCAB.

Sánchez-Escalonilla, Antonio. (2002). *Guión de aventura y forja del Héroe*. Barcelona: Ariel.

Sánchez-Escalonilla, Antonio. (2014). *Estrategias del guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.

Seeger, Linda. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. España: Editorial. Paidós

Comunicación.

Vogler, Christopher. (2002). *El Viaje de un escritor*. Madrid: Ma non Troppo.

Páginas web

El escritor emprendedor. Blog. <https://escritoremprendedor.com/>

Blog de cine. <https://www.blogdecine.com/tag/cine-fantastico>

Actualizador: Sofía Avendaño