

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Narrativa y Guion de Videojuegos
<b>Titulación</b>	Grado en Diseño de Videojuegos
<b>Escuela/ Facultad</b>	Arquitectura, Ingeniería y Diseño
<b>Curso</b>	Segundo
<b>ECTS</b>	6 ECTS
<b>Carácter</b>	Básica
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	Primer semestre
<b>Curso académico</b>	2022/2023
<b>Docente coordinador</b>	Álvaro Daza Hernández

## 2. PRESENTACIÓN

Las posibilidades narrativas y expresivas del videojuego ofrecen un campo de experimentación y creación que a día de hoy sigue sin haber explorado todas sus capacidades. En esta asignatura se abordarán los fundamentos de las teorías narrativas asentadas en otros medios narrativos como la literatura y el cine, orientándola a su conjugación y aplicación a un entorno interactivo donde el factor lúdico y la jugabilidad crean una relación simbiótica con las técnicas y procesos narrativos. Desde la estructuración del relato hasta las técnicas para narrarlo, pasando por la construcción de personajes o la construcción de mundos, en la asignatura conjugaremos los conocimientos teóricos junto con la constante práctica y entrenamiento de la escritura orientada al videojuego narrativo.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias básicas:

- CB1: 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.
- CB2: 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.
- CB3: 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.

- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

**Competencias transversales:**

- CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT06: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.
- CT12: Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.

**Competencias específicas:**

- CE6: Conocimiento de los principios de la narrativa en relación con de videojuegos y su especificidad cultural.
- CE7: Entender las interrelaciones existentes entre las diferentes representaciones artísticas, como los videojuegos, y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.
- CE18: Capacidad para sintetizar proyectos de videojuegos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.
- CE19: Capacidad para plasmar de manera escrita y representativa emociones concretas a través de un proyecto de videojuegos.
- CE34: Capacidad para aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales interactivos.

**Resultados de aprendizaje:**

- RA1: Dominar los diferentes recursos éticos y estéticos del proceso creativo.
- RA2: Conocer el estado y las tendencias de la industria del videojuego.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CT03, CT05, CT06, CT12, CE6, CE7, CE18, CE19, CE34	<b>RA1:</b> Dominar los diferentes recursos éticos y estéticos del proceso creativo.
CB3, CB4, CT05, CT12, CE6, CE7	<b>RA2:</b> Conocer el estado y las tendencias de la industria del videojuego.

## 4. CONTENIDOS

La materia está organizada en seis unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas:

### Unidad 1. Narrativa y narratología

- 1.1. Cuestiones de Género
- 1.2. Relatos e intrigas

### Unidad 2. El Conflicto

- 2.1. Tipologías, alcance y presencia en el relato.

### Unidad 3. Estructuras Narrativas

- 3.1. La Estructura de 3 Actos.
- 3.2. El Monomito y los Arquetipos.

### Unidad 4. La Construcción del Personaje

- 4.1. Evolución histórica y consideraciones teóricas de la entidad-personaje en los videojuegos.
- 4.2. Creando personajes: caracterización y dialécticas.
- 4.3. Héroes, Villanos y Arcos de Transformación.

### Unidad 5. Tiempo y Espacio narrativos

- 5.1. El Espacio como elemento narrativo.
- 5.2. La Construcción de Mundos.
- 5.3. Tiempo: Orden, Duración y Frecuencia.

### Unidad 6. El guion de videojuegos

- 6.1. El guion tradicional cinematográfico.
- 6.2. Las funciones del diálogo en el videojuego.
- 6.3. Árboles de diálogo
- 6.4. La construcción de un guion jugable: misiones, flowcharts y herramientas de trabajo.

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Aprendizaje basado en proyectos (PBS).
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller.

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

### Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	50
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	16
Exposición oral de trabajos	5
Actividades en talleres	5
Investigaciones y proyectos	30
Trabajo autónomo	20
Tutoría y seguimiento académico	20
Pruebas de conocimientos	4
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

### Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales virtual asíncrona	50
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	16
Exposición oral de trabajos	5
Actividades en talleres	5
Investigaciones y proyectos	30
Trabajo autónomo	20
Tutoría y seguimiento académico	20
Pruebas de conocimientos	4
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

### Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimientos (examen + trabajo final)	60%
Ejercicios de Análisis	15%
Ejercicios de Creación Narrativa	25%

**Modalidad online:**

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimientos (examen + trabajo final)	60%
Ejercicios de Análisis	15%
Ejercicios de Creación Narrativa	25%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

### 7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

### 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

## 8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Análisis y Creación de Conflictos	Semana 1-3

Actividad 2. Análisis y Creación de Estructuras	Semana 3-6
Actividad 3. Creación de Personajes	Semana 7-9
Actividad 4. Creación de Mundos y Realidades Alternativas	Semana 11-13
Actividad 5. Árboles de Diálogo	Semana 14-16
Actividad 6. Trabajo Final	Semana 16-18
Actividad 7. Examen de análisis	Semana 19

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Aristóteles (2014). *Retórica*. Madrid: Alianza Editorial
- Bal, Mieke (1990). *Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología)*. Madrid: Cátedra
- Chatman, Seymour (1990). *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus
- Crawford, Chris (1984). *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, California: McGraw-Hill/Osborne Media
- Field, Syd (1995). *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. Madrid: Plot
- Järvinen, Aki (2002). *Halo and the anatomy of the FPS*, en *Game Studies*, vol 2, issue 1
- Juul, Jesper (2005). *Half-real : Video games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press
- Marcos Molano, Mar y Martínez Loné, Paz (2006). *La dimensión simbólica del jugador de videojuegos (A propósito del punto de vista subjetivo de los juegos en primera persona)*. Icono 14, Vol. 4, Nº 2
- Murray, Janet (1997). *Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la Narrativa en el Ciberespacio*. Barcelona: Paidós Ibérica
- Ryall, Tom (1998). *Genre and Hollywood*, en *The Oxford Guide to Film Studies*, eds. PC. Gibson & J. Hill. Oxford: Oxford University Press, 327-38
- Swain, Dwight (1976). *Film scriptwriting a practical manual*. New York: Hastings House
- Turkle, Sherry (1997). *La Vida en la Pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós
- Wolf, Mark J. P. (2001). *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: [unidad.diversidad@universidadeuropea.es](mailto:unidad.diversidad@universidadeuropea.es) al comienzo de cada semestre.

## **11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN**

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.