

Guía de aprendizaje

Narrativa y Guión de Videojuegos:

Curso: 2º

Código: 9822001202

Profesor coordinador: Álvaro Daza Hernández

Titulación: Grado en Diseño de Videojuegos

Escuela/ Facultad: Arquitectura, ingeniería y diseño

Idiomas: Castellano

La misión de la Universidad Europea de Madrid es proporcionar a nuestros estudiantes una educación integral, formando líderes y profesionales preparados para dar respuesta a las necesidades de un mundo global, para aportar valor en sus profesiones y contribuir al progreso social desde un espíritu emprendedor y de compromiso ético. Generar y transferir conocimiento a través de la investigación aplicada, contribuyendo igualmente al progreso y situándonos en la vanguardia del desarrollo intelectual y técnico.



Índice

1. Datos básicos de la asignatura/módulo	4
2. Presentación de la asignatura/módulo	4
3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
4. Seguimiento y evaluación.....	7
4.1. Convocatoria ordinaria	7
4.2. Convocatoria extraordinaria	8
5. Bibliografía	8
6. Cómo comunicarte con tu profesor	9
7. Recomendaciones de estudio	9

1. Datos básicos de la asignatura/módulo

ECTS	6 ECTS
Carácter	BÁSICA
Idioma/s	ESPAÑOL
Modalidad	PRESENCIAL
Trimestre/Semestre	3º SEMESTRE

2. Presentación de la asignatura/módulo

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 la composición visual para narrarlo, pasando por la construcción de personajes o las convenciones de género, 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.
- 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, CE19, CE34	RA1: Dominar los diferentes recursos éticos y estéticos del proceso creativo.
CB3, CB4, CT05, CT12, CE6, CE7	RA2: Conocer el estado y las tendencias de la industria del videojuego.

A continuación, se detalla la distribución de tipos de actividades formativas y la dedicación del estudiante a cada una de ellas:

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Lecciones Magistrales	45 h
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	40 h
Exposición de trabajos	5 h
Actividades en talleres	20 h
Trabajo autónomo	20 h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	20 h
TOTAL	150 h

Para desarrollar las competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje indicados, deberás realizar las actividades que se indican en la tabla inferior:

Resultados de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad	Contenidos
RA1 RA2	Actividad 1	Actividades en talleres	UA 1, UA 2
RA1 RA2	Actividad 2	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	UA 3, UA 4
RA1 RA2	Actividad 3	Actividades en talleres	UA 5, UA 6
RA1 RA2	Actividad 4	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	UA 1, UA 2, UA 3, UA 4, UA 5, UA 6
RA1 RA2	Actividad 5	Exposición de trabajos	UA 1, UA 2, UA 3, UA 4, UA 5, UA 6
RA1 RA2	Actividad 6	Trabajo autónomo	UA 1, UA 2, UA 3, UA 4, UA 5, UA 6

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

4. Seguimiento y Evaluación

En la tabla inferior se indican las actividades evaluables, los criterios de evaluación de cada una de ellas, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura.

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
Actividad 1	Analiza la estructura narrativa con aplicación jugable, señalando el conflicto, los momentos nucleares, los picos de tensión...	5%
Actividad 2	Desarrolla con buen criterio una narración interactiva cerrada. Implementa con corrección y aplica una visión global a uno/varios árboles de decisiones.	20%
Actividad 3	Selecciona y delimita con claridad y buen criterio los elementos que determinan los rasgos principales de un personaje jugable. Explica y razona las implicaciones jugables que devienen de la construcción del personaje.	5%
Actividad 4	Colabora y construye en equipo una narración interactiva que contenga la estructura básica narrativa, al menos una construcción sólida de personaje y un ejemplo lúdico-narrativo correspondiente a una secuencia jugable.	30%
Actividad 5	Comunica con claridad y precisión los objetivos, procesos y conclusiones de tu ejercicio narrativo.	5%
Actividad 6	Prueba de conocimiento con relación a los conceptos adquiridos durante la asignatura.	35%

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

4.1. 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.

- Entregar el 100% de las actividades solicitadas durante la convocatoria ordinaria, dentro del plazo establecido para cada una de ellas. Las entregas fuera de plazo se penalizan con una evaluación máxima de 7,0 sobre 10.

4.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura. Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del profesor, o bien aquellas que no fueron entregadas.

5. Bibliografía

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- Chatman, S. 1980, Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y en el cine, Cornell University Press
- Bal, M. 1985, Teoría de la narrativa: (Una introducción a la narratología), Cátedra
- Genette, G. 1989, Figuras III, Lumen
- Juul, J. 2005, Half-real Videogames between Real Rules and Fictional Worlds, The MIT Press
- Turkle, S. 1997, La Vida en la Pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet, Paidós
- Murray, J. 1997, Hamlet en la Holocubierto. El futuro de la Narrativa en el Ciberespacio, Paidós
- Aristóteles, 1990, Retórica, Madrid, Gredos, TRAD. Quintín Racionero
- Crawford, C. 1985 The Art of Computer Game Design, Berkeley, California, McGraw-Hill/Osborne Media
- Mark J. P. Wolf, 2001, The Medium of the Video Game, University of Texas Press
- Skolnick, E. 2014, Video Game Storytelling, Watson-Guptill Publications
- Järvinen A, 2002, Halo and the anatomy of the FPS, en the International Journal of Computer and Game Research, vol 2, issue 1
- Ryall, T. 1998, 'Genre and Hollywood', en The Oxford Guide to Film Studies, eds. PC Gibson & J Hill, Oxford University Press, New York
- Field, S. 1984, El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso, Madrid, Plot Ediciones
- Swain, D. 1976, Film scriptwriting, New York, Ed. Hastings House

- Marcos Molano, Mar y Martínez Loné, Paz. La dimensión simbólica del jugador de videojuegos (A propósito del punto de vista subjetivo de los juegos en primera persona). Icono 14, nº 8 (2006)

6. Cómo comunicarte con tu profesor

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al profesor puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar con tu profesor una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por compañeros y profesores, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

7. Recomendaciones de estudio

La formación universitaria exige planificación y regularidad desde la primera semana. Es muy positivo el intercambio de experiencias y opiniones con profesores y demás estudiantes, ya que permiten el desarrollo de competencias básicas como la flexibilidad, la negociación, el trabajo en equipo, y, por supuesto, el pensamiento crítico.

Por ello te proponemos una metodología general de estudio basada en los siguientes puntos:

- Seguir un ritmo de estudio constante y sistemático.
- Asistir a clase y acceder a la asignatura en el Campus Virtual de manera continuada para mantenerte actualizado sobre el desarrollo de la misma.
- Participar activamente en ella enviando opiniones, dudas y experiencias sobre los temas tratados y/o planteando nuevos aspectos de interés para su debate.
- Leer los mensajes enviados por los compañeros y/o los profesores.

Se considera de especial interés y valor académico la participación activa en las actividades del aula física y virtual. La forma en que puedes participar es muy variada: preguntando, opinando, realizando las actividades que el profesor proponga, participando en las actividades colaborativas, ayudando a otros compañeros, etc. Esta forma de trabajar supone esfuerzo, pero permite obtener mejores resultados en tu desarrollo competencial.