

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD		
Identificador:	31812		
Titulación:	DOBLE GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS		
Módulo:	DISEÑO DE VIDEOJUEGOS		
Tipo:	OBLIGATORIA		
Curso:	2	Periodo lectivo:	Primer Cuatrimestre
Créditos:	3	Horas totales:	75
Actividades Presenciales:	30	Trabajo Autónomo:	45
Idioma Principal:	Castellano	Idioma Secundario:	Inglés
Profesor:		Correo electrónico:	

PRESENTACIÓN:

En la asignatura los alumnos trabajarán una base teórica sobre las diferentes formas de narración para videojuegos, teniendo en cuenta las estrategias de guion necesarias para la escritura del guion de un videojuego. El objetivo es que el alumno adquiriera una especialización sobre las reglas dramáticas más importantes en el desarrollo de estructuras, personajes y diálogos para un guion de videojuego y sea capaz de entender el funcionamiento narrativo y conceptual del un videojuego.

Asimismo, el alumno se familiarizará con diferentes tipos de documentación relativas al diseño de videojuegos, haciendo especial hincapié en el diseño de escenario y en la creación de un storyboard.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Capacidad para utilizar estrategias de aprendizaje en forma autónoma para su aplicación en la mejora continua del ejercicio profesional.
	G02	Capacidad para realizar el análisis y la síntesis de problemas propios de su actividad profesional y aplicarlos en entornos similares.
	G03	Capacidad para conseguir resultados comunes mediante el trabajo en equipo en un contexto de integración, colaboración y potenciación de la discusión crítica.
	G04	Capacidad para hacer un razonamiento crítico de la información, datos y líneas de actuación y su aplicación en temas relevantes de índole social, científico o ético.
	G05	Habilidad para comunicar en lengua castellana e inglesa temas profesionales en forma oral y escrita.
	G06	Capacidad para resolver los problemas o imprevistos complejos que surgen durante la actividad profesional dentro de cualquier tipo de organización y la adaptación a las necesidades y exigencias de su entorno profesional.
	G07	Capacidad para manejar diferentes modelos complejos de conocimiento mediante un proceso de abstracción y su aplicación al planteamiento y resolución de problemas.
	G08	Capacidad para comprender el papel del método científico en la generación de conocimiento y su aplicabilidad a un entorno profesional.
	G09	Capacidad para trabajar con respeto al medio ambiente y la sociedad mediante el uso adecuado de la tecnología y su aplicación en el fomento de una economía y ambiente sostenible.
	G10	Habilidad para dominar las tecnologías de la información y comunicación y su aplicación en su ámbito profesional.
Competencias Específicas de la titulación	E01	Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en la ingeniería. Aptitud para aplicar los conocimientos sobre: álgebra; geometría; cálculo diferencial e integral; optimización y métodos numéricos
	E02	Capacidad para comprender y dominar los conceptos sobre las leyes generales de la mecánica clásica, de campos, ondas y electromagnetismo y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos.
	E03	Capacidad para desarrollar el uso y la programación de ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos y su aplicación en el desarrollo de videojuegos.
	E04	Capacidad para comprender y dominar los conceptos fundamentales de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.
	E05	Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y

	los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.
E06	Capacidad de conocer, comprender y evaluar la estructura y arquitectura de los computadores, así como los componentes básicos que los conforman.
E07	Capacidad para realizar el diseño, análisis e implementación de aplicaciones fundamentadas en las características de las bases de datos.
E08	Capacidad para conocer y dominar las características, funcionalidades y estructura de los Sistemas Distribuidos, las Redes de Computadores e Internet y diseñar e implementar aplicaciones basadas en ellas.
E09	Capacidad para conocer y dominar las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.
E10	Capacidad para conocer las características, funcionalidades y estructura de los sistemas operativos.
E11	Capacidad para desarrollar juegos en red para múltiples jugadores/ as.
E12	Capacidad para comprender y analizar la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas en las plataformas de videojuegos.
E13	Capacidad para conocer, diseñar y evaluar los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas incluyendo videojuegos.
E14	Capacidad para aplicar los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica en diversos entornos
E15	Capacidad para aplicar los principios fundamentales y técnicas básicas de la programación en tiempo real.
E16	Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.
E17	Capacidad para comprender y analizar la estructura y funcionamiento de los principales sistemas hardware y periféricos en el ámbito de los videojuegos
E18	Capacidad para comprender y aplicar los principios de ergonomía y "Diseño para todos" con el fin de desarrollar interfaces y dispositivos accesibles de forma universal en el ámbito de los videojuegos.
E19	Capacidad para conocer y aplicar los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.
E20	Capacidad para efectuar la generación y análisis de recursos expresivos y narrativos y su aplicación a los videojuegos.
E21	Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes.
E22	Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.
E23	Capacidad para utilizar procesos creativos en el diseño y desarrollo de videojuegos.
E24	Capacidad de visión espacial y conocimiento de las técnicas de representación gráfica, tanto por métodos tradicionales de geometría métrica y geometría descriptiva, como mediante las aplicaciones de diseño asistido por ordenador.
E25	Capacidad para realizar el diseño y la creación de elementos gráficos y su aplicación en el desarrollo de videojuegos.
E26	Capacidad para realizar el diseño y la creación de personajes animados y su aplicación en el desarrollo de videojuegos.
E27	Capacidad para aplicar los métodos en la creación y preservación de imágenes sintéticas.
E28	Capacidad para realizar el diseño y construcción de modelos con la información necesaria para la creación y visualización de imágenes interactivas.
E29	Capacidad para conocer y aplicar las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos.
E30	Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
E31	Capacidad para realizar la evaluación de videojuegos desde sus diferentes enfoques.
E32	Capacidad para realizar la evaluación, uso y extensión de motores de juegos.
E33	Capacidad para elaborar desarrollos de producción en el campo de los videojuegos.
E34	Capacidad para crear y analizar juegos en sus elementos fundamentales y desarrollar la comprensión de cuáles son las claves que determinan su funcionamiento y desarrollo.
E35	Capacidad para conocer y comprender el sector de los videojuegos desde el punto de vista empresarial
E36	Capacidad para identificar y aplicar los aspectos legales y éticos del sector de los videojuegos
E37	Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros y su aplicación en el desarrollo de videojuegos

	E38	Capacidad para realizar un proyecto original que integren las competencias adquiridas en su formación con su presentación y defensa ante un tribunal universitario y que se relacione en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos.
--	-----	--

REQUISITOS PREVIOS:

La asignatura no precisa conocimientos previos. Al tratarse de una habilidad que necesita entrenamiento, se requiere del alumno ganas de divertirse con el reto de escribir / dibujar y una curiosidad natural por lo que le rodea.

Asimismo es muy recomendable tener presentes los contenidos vistos en el curso anterior en relación a la materia tratada respecto a la creación de personajes y estructuras dramáticas: Narrativa del Videojuego.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

1 - Introducción
1.1 - Guion y storyboard: Historia del videojuego
1.2 - Product Sheet
2 - Componentes clave en guiones y storyboards
2.1 - El conflicto
2.2 - Protagonista, antagonista, npcs
2.3 - El escenario
3 - El storyboard
3.1 - Diseño sobre escenario.
3.2 - Diseño plano a plano: Frameforge
4 - Géneros y Narrativa poliédrica.
4.1 - Diseño de personajes y viaje del héroe
4.2 - Aventuras y RPGs
5 - Narrativas Lineales
5.1 - Arcades, FPS y juegos de plataformas
5.2 - Serious games y simuladores
5.3 - Juegos de deporte y conducción
6 - El dialogo a través del guión
6.1 - Amor, humor y surrealismo
6.2 - Terror, horror y asco
6.3 - Diálogos realistas y relaciones interpersonales

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

a) Sesiones teóricas

El profesor expondrá apoyado en recursos TIC (portátil, proyector, Internet) y la pizarra la mayor parte teórica básica de la asignatura. El material utilizado en cada sesión estará siempre en la PDU con antelación para que los alumnos puedan realizar una lectura previa. Posibilidad puntual de presentación de clase teórica mediante la fórmula peripatética.

b) Sesiones prácticas

La técnica de guionización y storyboarding requieren práctica activa, ejemplos con los que compararse y análisis crítico de lo realizado por lo que una parte importante de las clases se dedicará a realizar ejercicios prácticos rápidos y corrección grupal con el objetivo de descubrir uno mismo sus habilidades y cultivar un criterio profesional y metodológico sobre la materia.

e) Sesiones de tutoría

Los estudiantes podrán preguntar al profesor aquellas dudas que no han podido ser resueltas durante las clases o que hayan surgido en su tiempo dedicado al trabajo autónomo. Para las sesiones de tutoría se podrán utilizar los distintos medios tecnológicos útiles para dicho fin y el horario de las mismas se acordará durante el periodo de clases según la disponibilidad de alumnos y docente.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	11
	Casos prácticos	3
	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	14
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	1
	Proyección de películas, documentales etc.	1
		0
Trabajo Autónomo	Asistencia a tutorías	1
	Estudio individual	8
	Preparación de trabajos individuales	12
	Realización de proyectos	21
	Lecturas obligatorias	2
	Otras actividades de trabajo autónomo	1
Horas totales:		75

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

Pruebas escritas:	20	%
Trabajos individuales:	55	%
Prueba final:	15	%
Asistencia y actitud:	10	%
TOTAL	100	%

*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía básica:

.DILLE Flint. The Ultimate Guide to video game writing and design. Skyp Press, 2007.
DESPAIN, Wendy. Professional techniques for video game writing. Wellesley: AK Peters, 2008
EISNER, Will. Graphic Storytelling and Visual Narrative. New York: Norton
MARTÍN RODRÍGUEZ, Iván. Análisis Narrativo del guión de videojuego. Síntesis, 2015
McCLOUD, Scott. Hacer comics. Bilbao: Astiberri Ensayo, 2006.

Bibliografía recomendada:

CORBAL, José A. Curso de Narrativa en Videojuegos. RA-MA. 2017
GONZÁLEZ, Daniel. "El diseño de videojuegos" Ed. Rama. Madrid. 2012.
MCKEE, Robert. El guión. Barcelona: Alba Editorial, 2004

Páginas web recomendadas:

Gamasutra	http://www.gamasutra.com/
Game Industry	http://www.gameindustryareerguide.com/how-to-become-a-video-game-writer/
International Game Developers	http://www.igda.org/group/game-writing
Skyp Intro	http://guiondevideojuegos.com/

* Guía Docente sujeta a modificaciones