

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO		
<b>Identificador:</b>	31802		
<b>Titulación:</b>	DOBLE GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS		
<b>Módulo:</b>	DISEÑO DE VIDEOJUEGOS		
<b>Tipo:</b>	OBLIGATORIA		
<b>Curso:</b>	1	<b>Periodo lectivo:</b>	Anual
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	150
<b>Actividades Presenciales:</b>	69	<b>Trabajo Autónomo:</b>	81
<b>Idioma Principal:</b>	Castellano	<b>Idioma Secundario:</b>	Inglés
<b>Profesor:</b>		<b>Correo electrónico:</b>	

## PRESENTACIÓN:

La evolución del mercado y su popularización han demostrado que los videojuegos no son solo un método de entretenimiento sino también una posibilidad real dentro de las artes narrativas, con vínculos definidos con el cine o la literatura. El potencial humanístico de un videojuego debería ser contemplado a través de la calidad estética de su apartado técnico y las experiencias que proporcione el sistema de juego, pero también de la profundidad narrativa que desarrolle. En ese sentido, la asignatura "Narrativa del videojuego" pretende ofrecer las claves básicas a la hora de contar una historia, sus componentes fundamentales y las herramientas a través de las cuales se manifiesta el relato ante el usuario, pero teniendo en cuenta las exigencias propias del ámbito. El objetivo principal es que los alumnos puedan concebir el videojuego como una forma de implicar emocionalmente al usuario.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	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.
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	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:

Interés por los videojuegos, así como por otros ámbitos narrativos, especialmente el cine, la literatura o los cómics. Imaginación y capacidades comunicativas.

### PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

#### Contenidos de la materia:

<b>1 - INTRODUCCIÓN: CONTAR UNA HISTORIA, ¿PARA QUÉ?</b>
1.1 - Introducción
<b>2 - EL RELATO AUDIOVISUAL</b>
2.1 - La idea
2.2 - La estructura del relato
2.3 - El contenido de la historia: nudos de acción y tipos
<b>3 - EL RELATO EN EL VIDEOJUEGO</b>
3.1 - La interacción: nudos jugables y estructuras abiertas
3.2 - La inmersión: narrativa ambiental
<b>4 - HERRAMIENTAS DE NARRACIÓN AUDIOVISUAL</b>
4.1 - La creación de personajes
4.2 - Los diálogos
<b>5 - BREVE HISTORIA DE LA NARRATIVA EN LOS VIDEOJUEGOS</b>
5.1 - Introducción

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:

- Clases teóricas: transmisión de contenidos a través de la exposición oral con el apoyo de las TIC. Durante la exposición se podrán plantear preguntas o situaciones problemáticas sobre un tema, resolver las dudas que puedan plantearse, orientar la búsqueda de información, fomentar el debate individual o en grupo, etc.
- Clases prácticas: durante las horas lectivas podrán plantearse actividades de carácter práctico o ejercicios que serán realizados en clase. Este apartado incluye el comentario de textos o informaciones referentes al área de la asignatura, análisis de ejemplos, casos prácticos, etc.
- Trabajos individuales y en equipo: se realizarán durante las horas de trabajo autónomo y deberán entregarse de acuerdo a la fecha establecida por el profesor. No se admitirá la entrega de trabajos fuera de este plazo.
- Tutorías: las sesiones de tutoría servirán para orientar al alumno y resolver sus dudas.

#### Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	36
	Casos prácticos	6

	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	17
	Debates	2
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	2
	Proyección de películas, documentales etc.	4
	Actividades de evaluación	2
<b>Trabajo Autónomo</b>	Asistencia a tutorías	4
	Estudio individual	24
	Preparación de trabajos individuales	24
	Preparación de trabajos en equipo	12
	Realización de proyectos	10
	Tareas de investigación y búsqueda de información	4
	Lectura libre	3
	<b>Horas totales:</b>	150

### SISTEMA DE EVALUACIÓN:

#### Obtención de la nota final:

Pruebas escritas:	30	%
Trabajos individuales:	50	%
Trabajos en equipo:	20	%
<b>TOTAL</b>	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:

- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, ANTONIO. Estrategias de guión cinematográfico. Barcelona: Ariel, 2007.
- DILLE, FLINT y ZUUR PLATTEN, JOHN. The ultimate guide to videogame writing and design. New York: Skip Press, 2007.

#### Bibliografía recomendada:

- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, ANTONIO. Guión de aventura y forja del héroe. Barcelona: Ariel, 2002.
- TOBIAS, RONALD. El guión y la trama: fundamentos de la escritura dramática audiovisual. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, 1999.
- MCKEE, ROBERT. El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Barcelona: Alba Editorial, 2004
- SUCKLING, MAURICE y WALTON, MAREK. Video game writing from macro to micro. Dulles: Mercury Learning and Information, 2012.
- INCE, STEVE. Writing for videogames. London: A and C Black, 2006.
- TAVINOR, GRANT. The art of videogames. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009.
- DESPAIN, WENDY. Writing for videogame genres; from FPS to RPG. Wellesley: AK Peters, 2009.
- DESPAIN, WENDY. Professional techniques for video game writing. Wellesley: AK Peters, 2008.

#### Páginas web recomendadas:

Meristation	meristation.com
Hobby Consolas	hobbyconsolas.com
International Game Developers Association	igda.org
Eurogamer	eurogamer.net
GamesIndustry	gamesindustry.biz

---

GamaSutra	gamasutra.com
-----------	---------------

\* Guía Docente sujeta a modificaciones