

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO		
<b>Identificador:</b>	31353		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS. 2013 (BOE 28/03/2014)		
<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>	63	<b>Trabajo Autónomo:</b>	87
<b>Idioma Principal:</b>	Castellano	<b>Idioma Secundario:</b>	Inglés
<b>Profesor:</b>	CALVO ANORO, JAVIER (T)	<b>Correo electrónico:</b>	jcalvo@usj.es

## 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>	G02	Capacidad para realizar el análisis y la síntesis de problemas propios de su actividad profesional y aplicarlos en entornos similares.
	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.
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E20	Capacidad para efectuar la generación y análisis de recursos expresivos y narrativos y su aplicación a los videojuegos.
	E23	Capacidad para utilizar procesos creativos en el diseño y desarrollo de videojuegos.
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Identificar y analizar los modelos textuales predominantes en el entorno audiovisual.
	R02	Escribir bajo el formato profesional de guion, planteando las bases mínimas para el desarrollo de un conflicto dramático.
	R03	Identificar y plantear los pulsos narrativos en determinados formatos audiovisuales.
	R04	Reconocer la estructura narrativa subyacente en determinados formatos audiovisuales.
	R05	Desarrollar ideas propias de forma creativa y estructurada en diferentes textos adaptados a formatos audiovisuales.

## 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
4.3 - Contar en imágenes: el lenguaje audiovisual
<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
<b>Actividades Presenciales</b>	Clase magistral	30
	Casos prácticos	6
	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	14
	Debates	2
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	2
	Proyección de películas, documentales etc.	4
	Actividades de evaluación	5
<b>Trabajo Autónomo</b>	Asistencia a tutorías	4
	Estudio individual	28
	Preparación de trabajos individuales	24
	Preparación de trabajos en equipo	12
	Realización de proyectos	10
	Tareas de investigación y búsqueda de información	6
	Lectura libre	3
<b>Horas totales:</b>		<b>150</b>

## SISTEMA DE EVALUACIÓN:

### Obtención de la nota final:

Trabajos individuales:	40	%
Trabajos en equipo:	10	%
Primera prueba escrita:	25	%
Segunda prueba escrita:	25	%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>%</b>

\*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