

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: GUIÓN Y STORYBOARD		
Identificador:	31362		
Titulación:	GRADUADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS. 2013 (BOE 28/03/2014)		
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:	LOBERA MOLINA, MIGUEL (T)	Correo electrónico:	milobera@usj.es

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 adquiera 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	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.
Competencias Específicas de la titulación	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.
	E23	Capacidad para utilizar procesos creativos en el diseño y desarrollo de 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.
Resultados de Aprendizaje	R01	Analizar la narrativa de un videojuego y escribir un guion para un videojuego
	R02	Identificar argumentos predominantes en las diferentes tramas de videojuegos
	R03	Rescribir y corregir los propios errores en el proceso de escritura de guiones para videojuegos.
	R04	Plantear estructuras, personajes y diálogos que puedan ser desarrollados en el guion de un videojuego.
	R05	Dibujar un storyboard de un videojuego.

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:

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

Bibliografía recomendada:

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

Páginas web recomendadas:

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/
Gamasutra	http://www.gamasutra.com/