



Guía Docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Deseño Narrativo	Código	730529003	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	3
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	HumanidadesSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
Profesorado	López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Nesta asignatura afondaremos nos elementos, técnicas e factores a ter en conta á hora de crear a parte narrativa dun videoxogo: historia, trama, tema, personaxes, guión, experiencia de xogo, xéneros...Ademais, coñeceremos os termos imprescindibles da linguaxe narrativa e os recursos á nosa disposición para levar a cabo o deseño narrativo dun videoxogo.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
O alumnado coñecerá os elementos e conceptos básicos da narrativa aplicados ao deseño narrativo para videoxogos.		AP5	BP1 CP3
		AP6	BP2 CP4
			BP3 CP5
			BP4 CP6
			BP5 CP7
			BP14
Adquirirán os coñecementos necesarios para poder realizar o deseño narrativo dun videoxogo e artellar todos os elementos que del forman parte: trama, personaxes, diálogos, recursos, xogabilidade...		AP3	BP1 CP1
		AP5	BP2 CP2
		AP6	BP3 CP3
			BP4 CP4
			BP5 CP5
			BP6 CP6
			BP7 CP7
			BP11 CP8
			BP12
			BP13
			BP14

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Introducción	<ul style="list-style-type: none"> -Estruturas narrativas clásicas -Xéneros -Conceptos básicos da linguaxe audiovisual -Narrativa lineal vs narrativa non lineal -Crossmedia e transmedia



2. Narración e personaxes	<ul style="list-style-type: none"> -Historia, trama e tema. -Conflicto e tensión. O dilema. -Arquetipos e personaxes -Diálogos -Recursos narrativos
3. Deseño narrativo para videoxogos	<ul style="list-style-type: none"> -Tipoloxía de xogadores -Estruturas narrativas nos videoxogos. -Deseño da narración interactiva. -Outras formas de contar a historia: Cutsscenes e narrativa ambiental.
4. Narrativa e experiencia de xogo	<ul style="list-style-type: none"> -Game story vs player story -Player Agency -Soportes e experiencia de usuario
5. O traballo de deseño narrativo en videoxogos	<ul style="list-style-type: none"> -Equipo e roles -Documentos de deseño narrativo

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Obradoiro	A3 A5 A6 B7 B12 B13 C2	5	15	20
Traballos tutelados	A3 A5 A6 B1 B2 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C2 C4 C8	5	30	35
Proba de resposta múltiple	B1 B3 B7 B11 B13 C3 C4 C5	1	4	5
Sesión maxistral	A5 A3 B1 B2 B3 B5 B6 B11 C3 C4 C5 C6 C7	10	5	15
Atención personalizada		0		0

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Obradoiro	Os alumnos desenvolverán tarefas prácticas na aula relacionadas cos conceptos explicados e coñecementos adquiridos na sesión maxistral, co apoio e supervisión do profesorado.
Traballos tutelados	Os alumnos desenvolverán un traballo que será tutelado polo docente no que deberán aplicar os conceptos e fundamentos explicados en clase.
Proba de resposta múltiple	Test de resposta múltiple individual sobre os coñecementos adquiridos na materia.
Sesión maxistral	Exposición do programa teórico da materia e temas relacionados, para facilitar a aprendizaxe e o desenvolvemento dos traballos prácticos a realizar polo alumnado. A asistencia regular será valorada na calificación da asignatura.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Obradoiro Traballos tutelados	<p>No Obradoiro e no Traballo Tutelado ofrecerase ao estudante apoio, seguemento e asesoramento individual, tanto na propia aula como nas titorías. Empregaranse tamén as comunicacións a través de Moodle e correo electrónico para a supervisión de traballos e resolución de dúbidas relacionadas coa materia.</p> <p>No caso de estudantes con Dispensa académica, dado a orientación e peso da parte práctica da materia, acordaranse co alumnado fórmulas personalizadas de titorización que permitan ao alumno o seguemento, aproveitamento e superación con éxito da asignatura, sempre respectando a organización e calendario da mesma.</p>
----------------------------------	---

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba de resposta múltiple	B1 B3 B7 B11 B13 C3 C4 C5	Resolución dun cuestionario breve tipo test, relacionado cos contidos expostos nas sesións maxistras e obradoiros.	20
Obradoiro	A3 A5 A6 B7 B12 B13 C2	Entrega de todas as prácticas realizadas na aula de clase relacionadas coas sesións maxistras.	40
Traballos tutelados	A3 A5 A6 B1 B2 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C2 C4 C8	Entrega dun traballo final consistente no deseño narrativo dun videoxogo.	50

Observacións avaliación
<p>Para superar a materia é imprescindible ter aprobado o traballo tutelado (mínimo 2,5 puntos), ter entregadas un mínimo do 50% das prácticas realizadas no obradoiro e obter un mínimo de cinco puntos na calificación final (suma do traballo tutelado, prácticas do obradoiro e nota do exame). Para a avaliación da materia é preciso ter participado nas 3 actividades evaluables: prácticas (obradoiro), traballo tutelado e exame. No caso de non desenvolver algunha destas actividades, a calificación será a de "Non presentado". A asistencia e participación nas clases será valorada positivamente. Os estudantes con dispensa académica deberán presentar as prácticas relacionadas co obradoiro e o traballo final en tempo en forma (os prazos deberán ser consensuados coa docente a principio de curso). Así mesmo, deberán acudir ao exame na data prevista ou ben realizalo nunha data anterior se existise algunha incompatibilidade.</p>

Fontes de información	
Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - Block, Bruce A. (2008). Narrativa visual : creación de estruturas visuales para cine, video y medios digitales. Barcelona : Omega - Skolnick, Evan (2014). Video game storytelling : what every developer needs to know about narrative techniques. Berkeley : Watson-Guptill - Solarski, Chris (2017). Interactive stories and video game art : a storytelling framework for game design. Boca Raton : Taylor & Francis - Schell, Jesse (2015). The art of game design : a book of lenses. Boca Raton : CRC Press - Rogers, Scott (2014). Level up! : the guide to great video game design. Chichester : John Wiley & Sons
Bibliografía complementaria	

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente



Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño de Personaxes/730529010
Taller de Deseño de Videoxogos I/730529005
Deseño de Xogabilidade/730529011
Deseño de Niveis/730529013
Taller de Deseño de Videoxogos II/730529015
Deseño de Contornas/730529012

Materias que continúan o temario

Observacións

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostido e cumprir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social" do "Plan de Acción Green Campus Ferrol". A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: · Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático · Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos · En caso de ser necesario realízalos en papel: - Non se empregarán plásticos.- Realizaranse impresións a dobre cara. - Empregarase papel reciclado. - Evitarase a impresión de borradores. Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais Incorpórase perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciárase a intervención en clase de alumnos e alumnas...) Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. Deberanse detectar situacións de discriminación e se proporán accións e medidas para correxilas.

(*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías