



Guía Docente						
Datos Identificativos				2018/19		
Asignatura (*)	Deseño Narrativo	Código	730529003			
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos					
Descriptores						
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						
Descripción 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 do título	
Código	Competencias do título
A3	CE03 - Conceptualizar a idea dun videoxogo
A5	CE05 - Crear e aplicar estruturas e elementos narrativos para contar unha historia dentro dun videoxogo
A6	CE06 - Deseñar e crear unha experiencia interactiva lúdica para un videoxogo
B1	CB6 - Posuir e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudiantes saibam aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos más amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudio
B3	CB8 - Que os estudiantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrentarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudiantes saibam comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudiantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudiando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B6	CG1 - Capacidad de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no campo da creación de contidos dixitais interactivos
B11	CG6 - Capacidad crítica e autocritica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas
B12	CG7 - Traballo en equipo. Capacidad de abordar proxectos en colaboración con outros estudiantes, assumindo roles e cumplindo compromisos de fronte ao grupo
B13	CG8 - Capacidad de aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándolas e agrupándolas no desenvolvemento de produtos complexos
B14	CG9 - Capacidad de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión do proxecto de videoxogo
C1	CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita
C2	CT2 - Capacidad de traballo persoal, organizado e planificado
C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas



C5	CT5 - Asunción da importancia da aprendizaxe ao longo da vida e capacidade de autoaprendizaxe mediante a inquietude por buscar e adquirir novos coñecementos
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situacíons novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrentarse
C7	CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico na profesión e no avance socioeconómico e cultural da sociedade
C8	CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título	
O alumnado coñecerá os elementos e conceptos básicos da narrativa aplicados ao deseño narrativo para videoxogos.		AP5 AP6	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 CP3 CP4 CP5 CP6 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 AP5 AP6	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP11 BP12 BP13 CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8 BP14

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Introducción	-Estruturas narrativas clásicas -Xéneros -Conceptos básicos da linguaxe audiovisual -Narrativa lineal vs narrativa non lineal -Crossmedia e transmedia
2. Narración e personaxes	-Historia, trama e tema. -Conflictos e tensión. O dilema. -Arquetipos e personaxes -Diálogos -Recursos narrativos
3. Deseño narrativo para videoxogos	-Tipoloxía de xogadores -Estruturas narrativas nos videoxogos. -Deseño da narración interactiva. -Outras formas de contar a historia: Cutscenes e narrativa ambiental.
4. Narrativa e experiencia de xogo	-Game story vs player story -Player Agency -Soportes e experiencia de usuario



5. O traballo de deseño narrativo en videoxogos	-Equipo e roles -Documentos de deseño narrativo
---	--

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / trabalho 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	Descripción
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 respuesta múltiple	Test de respuesta 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	Descripción
Obradoiro	No Obradoiro e no Traballo Tutelado ofrecerase ao estudiante apoio, seguemento e asesoramento individual, tanto na propia aula como nas titorías. Empregaranse tamén as comunicacóns a través de Moodle e correo electrónico para a supervisión de traballos e resolución de dúbidas relacionadas coa materia.
Traballos tutelados	No caso de estudiantes 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.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descripción	Cualificación
Proba de respuesta múltiple	B1 B3 B7 B11 B13 C3 C4 C5	Resolución dun cuestionario breve tipo test, relacionado cos contidos expostos nas sesións maxistrais e obradoiros.	20
Obradoiro	A3 A5 A6 B7 B12 B13 C2	Entrega de todas as prácticas realizadas na aula de clase relacionadas coas sesións maxistrais.	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

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.

Fontes de información

Bibliografía básica	- Block, Bruce A. (2008). <i>Narrativa visual : creación de estructuras visuales para cine, video y medios digitales</i> . Barcelona : Omega - Skolnick, Evan (2014). <i>Video game storytelling : what every developer needs to know about narrative techniques</i> . Berkeley : Watson-Guptill - Solarski, Chris (2017). <i>Interactive stories and video game art : a storytelling framework for game design</i> . Boca Raton : Taylor & Francis - Schell, Jesse (2015). <i>The art of game design : a book of lenses</i> . Boca Raton : CRC Press - Rogers, Scott (2014). <i>Level up! : the guide to great video game design</i> . Chichester : John Wiley & Sons
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Materias que se recomienda 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 cumplir 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 realizarlos 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 Incorpórarse perspectiva de xénero na docencia desta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os性os, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas...). Traballarase para identificar e modificar prejuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificálos 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