Guia docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Diseño Narrativo		Código	730529003
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	1º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	3
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	HumanidadesSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	López Garrrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
Profesorado	López Garrrido, Mercedes Marina Martínez Costa, Sandra	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es s.martinez@udc.es	
Web				
Descripción general	En esta asignatura profundizaremos en los elementos, técnicas y factores a tener en cuenta a la hora de crear la parte narrativa de un videojuego: historia, trama, tema, personajes, guión, experiencia de juego, géneros...Además, conoceremos los términos imprescindibles del lenguaje narrativo y los recursos a nuestra disposición para llevar a cabo el diseño narrativo de un videojuego.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A3	CE03 - Conceptualizar la idea de un videojuego
A5	CE05 - Crear y aplicar estructuras y elementos narrativos para contar una historia dentro de un videojuego
A6	CE06 - Diseñar y crear una experiencia interactiva lúdica para un videojuego
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación, especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen un videojuego
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica, necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de videojuego
C1	CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C3	CT3 - Habilidad para a gestión de la información

C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas
C5	CT5 - Asunción de la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida y capacidad de autoaprendizaje mediante la inquietud por buscar y adquirir nuevos conocimientos
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
C7	CT7 - Comprender y valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en la profesión y en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad
C8	CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
El alumnado conocerá los elementos y conceptos básicos de l narrativa aplicados al diseño narrativo para videojuegos.	AP5 AP6	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP14	CP3 CP4 CP5 CP6 CP7
Adquirirán los conocimientos necesarios para poder realizar el diseño narrativo de un videojuego y combinar todos los elementos que de él forman parte: trama, personajes, diálogos, recursos, jugabilidad...	AP3 AP5 AP6	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP11 BP12 BP13 BP14	CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8

Contenidos	
Tema	Subtema
1. Introducción	-Estructuras narrativas clásicas -Géneros narrativos -Conceptos básicos del lenguaje audiovisual -Narrativa lineal vs narrativa no lineal -Crossmedia y transmedia
2. Narración y personajes	-Historia, trama y tema. -Conflicto y tensión. El dilema. -Arquetipos y personajes -Diálogos -Recursos narrativos
3. Diseño narrativo para videojuegos	-Tipología de jugadores -Estructuras narrativas en los videojuegos. -Diseño de la narración interactiva. -Otras formas de contar la historia: Cutscenes y narrativa ambiental.
4. Narrativa y experiencia de juego	-Game story vs player story -Player Agency -Soportes y experiencia de usuario

5. El trabajo de diseño narrativo en videojuegos	-Equipo y roles -Documentos de diseño narrativo

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competéncias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Taller	A3 A5 A6 B7 B12 B13 C2	9	10	19
Trabajos tutelados	A3 A5 A6 B1 B2 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C2 C4 C8	9	44	53
Sesión magistral	A3 A5 B1 B2 B3 B5 B6 B11 C3 C4 C5 C6 C7	2	0	2
Atención personalizada		1	0	1
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Taller	Los alumnos desarrollarán tareas prácticas en el aula relacionadas con los conceptos explicados y conocimientos adquiridos en la sesión magistral, con el apoyo y supervisión del profesorado.
Trabajos tutelados	Los alumnos desarrollarán un trabajo que será tutelado por el docente en el que deberán aplicar los conceptos y fundamentos explicados en clase.
Sesión magistral	Exposición del programa teórico de la materia y temas relacionados, para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de los trabajos prácticos a realizar por el alumnado. La asistencia regular será valorada en la calificación de la asignatura.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Taller Trabajos tutelados	En el taller y en el Trabajo Tutelado se ofrecerá al estudiante apoyo, seguimiento y asesoramiento individual, tanto en la propia aula como en las tutorías. Se utilizarán también las comunicaciones a través de Moodle y correo electrónico para la supervisión de trabajos y resolución de dudas relacionadas con la materia. En el caso de estudiantes con Dispensa académica, dada la orientación y peso de la parte práctica de la materia, se acordarán con el alumnado fórmulas personalizadas de tutorización que permitan al alumno el seguimiento, aprovechamiento y superación con éxito de la asignatura, siempre respetando la organización y calendario de la misma.

Evaluación			
Metodologías	Competéncias	Descripción	**Calificación**
Taller	A3 A5 A6 B7 B12 B13 C2	Entrega de todas las prácticas realizadas en el aula de clase relacionadas con las sesiones magistrales.	30
Trabajos tutelados	A3 A5 A6 B1 B2 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C2 C4 C8	Entrega de un trabajo final consistente en el diseño narrativo de un videojuego.	70

Observaciones evaluación

Para superar la materia es imprescindible tener aprobado el trabajo tutelado (mínimo 3,5 puntos) y tener entregadas un mínimo del 50% de las prácticas realizadas en el taller.Para la evaluación de la materia es preciso haber participado en las 2 actividades evaluables: prácticas (taller) y trabajo tutelado. En el caso de no desarrollar alguna de estas actividades, la calificación será la de "No presentado".La asistencia y participación en las clases será valorada positivamente. Los estudiantes con dispensa académica deberán presentar las prácticas relacionadas con el obradoiro y el trabajo final en tiempo y forma (los plazos deberán ser consensuados con la docente a principio de curso). Así mismo, deberán acudir al examen en la fecha prevista o ben realizarlo en una fecha anterior si existise alguna incompatibilidad.

Fuentes de información	
Básica	- Block, Bruce A. (2008). Narrativa visual : creación de estructuras 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
Complementária	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Diseño de Personajes/730529010 Taller de Diseño de Videojuegos I/730529005 Diseño de Jugabilidad/730529011 Diseño de Niveles/730529013 Taller de Diseño de Videojuegos II/730529015 Diseño de Entornos/730529012
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios
Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenido y cumplir con el objetivo de la acción número 5: "Docencia e investigación saludable y sostenible ambiental y social" del "Plan de Acción Green Campus Ferrol". La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: · Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático · Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos · En caso de ser necesario realizarlos en papel: - No se emplearán plásticos.- Se realizarán impresiones a doble cara. - Se utilizará papel reciclado. - Se evitará la impresión de borradores. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales Se incorpora perspectiva de género en la docencia de esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...) Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad. Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías