



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
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	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	manuel.viqueirac@udc.es	
Profesorado	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	manuel.viqueirac@udc.es	
Web				
Descripción xeral	<p>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.</p>			
Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios</p> <p>2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen Todas *Metodoloxías docentes que se modifican Ningunha</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Correo electrónico: Diariamente. De uso pra facer consultas, solicitar encontros virtuais para resolver dúbidas e facer o seguimento dos traballos tutelados. Moodle: Diariamente mentres dure a docencia da materia. Segundo a necesidade do alumnado e os exercicios planteados nas clases. Dispoñen de ?foros temáticos asociados aos módulos? da materia, para formular as consultas necesarias e, de ser o caso ?foros de actividade específica?.</p> <p>Teams: unha sesión semanal de toda a clase, para o desenvolvemento de contidos teóricos e prácticos na franxa horaria sinalada a materia no horario. Asemade no horario oficial de tutorías haberá a posibilidade de establecer interaccións individuais e grupais nesta plataforma para o seguimiento e apoio dos trabalos tutelados.</p> <p>Esta dinámica permite facer un seguimento normalizado e axustado as necesidades da aprendizaxe do alumando para desenvolver o traballo da materia.</p> <p>4. Modificacións na avaliación Ningunha *Observacións de avaliación:</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizarán cambios. No caso daquelas obras que non teñan versión dixital aportaranse aqueles fragmentos precisos para a comprensión da materia a través do campus virtual.</p>			

## 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 coñecidas 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 componen 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 calidad 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 cumpliendo compromisos de frente 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 situacións 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	CP3 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 AP5 AP6 BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP11 BP12 BP13 BP14	CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8
---	--	--

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 / traballo autónomo	Horas totais
Obradoiro	A3 A5 A6 B7 B12 B13 C2	9	10	19
Traballos tutelados	A3 A5 A6 B1 B2 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C2 C4 C8	9	44	53
Sesión maxistral	A3 A5 B1 B2 B3 B5 B6 B11 C3 C4 C5 C6 C7	2	0	2
Atención personalizada		1	0	1

\*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.
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, seguimento e asesoramento individual, tanto na propia aula como nas tutorías. Empregaránse tamén as comunicacións 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 tutorización que permitan ao alumno o seguimento, aproveitamento e superación con éxito da asignatura, sempre respectando a organización e calendario da mesma.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descripción	Cualificación
Obradoiro	A3 A5 A6 B7 B12 B13 C2	Entrega de todas as prácticas realizadas na aula de clase relacionadas coas sesións maxistrais.	30
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.	70

Observacións avaliación	
Para superar a materia é imprescindible ter aprobado o traballo tutelado (mínimo 3,5 puntos) e ter entregadas un mínimo do 50% das prácticas realizadas no obradoiro. Para a avaliação da materia é preciso ter participado nas actividades evaluables: prácticas (obradoiro) e traballo tutelado. No caso de non desenvolver algúna destas actividades, a calificación será a de "Non presentado". A asistencia e participación nas clases será valorada positivamente. Os estudiantes 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).	

Fontes de información	
Bibliografía 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
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 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性別s, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas...)

Traballarase para identificar e modificar prejuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. Deberanse detectar situacionés 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