



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|--|--------------------|-------------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2020/21 |
| Asignatura (*) | Deseño Narrativo | Código | 730529003 | |
| Titulación | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos | | | |
| Descritores | | | | |
| 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 | | | | |
| 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. | | | |
| Plan de continxencia | <p>1. Modificacións nos contidos</p> <p>Non se realizarán cambios</p> <p>2. Metodoloxías</p> <p>*Metodoloxías docentes que se manteñen</p> <p>Todas</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican</p> <p>Ningunha</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado</p> <p>Correo electrónico: Diariamente. De uso pra facer consultas, solicitar encontros virtuais para resolver dúbidas e facer o seguimento dos traballos tutelados.</p> <p>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 titorías haberá a posibilidade de establecer interaccións individuais e grupais nesta plataforma para o seguimento e apoio dos traballos 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</p> <p>Ningunha</p> <p>*Observacións de avaliación:</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía</p> <p>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 / Resultados do título | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Código | Competencias / Resultados 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 - Posuír 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 estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidas dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo |
| B3 | CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse 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 estudantes saiban 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 estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo |
| B6 | CG1 - Capacidade de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo |
| B7 | CG2 - Capacidade de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no campo da creación de contidos dixitais interactivos |
| B11 | CG6 - Capacidade crítica e autocrítica 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. Capacidade de abordar proxectos en colaboración con outros estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos de fronte ao grupo |
| B13 | CG8 - Capacidade de aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos |
| B14 | CG9 - Capacidade 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 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado |
| C3 | CT3 - Habilidade para a xestión da información |
| C4 | CT4 - Capacidade 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 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse |
| 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 / Resultados do título | | |
| O alumnado coñecerá os elementos e conceptos básicos da narrativa aplicados ao deseño narrativo para videoxogos. | | AP5 | CP3 | |
| | | AP6 | BP1 | CP4 |
| | | | BP2 | CP5 |
| | | | BP3 | CP6 |
| | | | BP4 | CP7 |
| | | | BP5 | |
| | | 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 | 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 | 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. |
| 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 |
|---------------------|--|---|---------------|
| 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 avaliación da materia é preciso ter participado nas actividades evaluables: prácticas (obradoiro) e traballo tutelado. 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).

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 Incorporárase 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