



| Guía Docente          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                    |                         |           |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------------------------|-----------|
| Datos Identificativos |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                    |                         | 2022/23   |
| 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          | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónSocioloxía e Ciencias da Comunicación                                                                                                                                                                                                                                                                       |                    |                         |           |
| Coordinación          | López Garrido, Mercedes Marina                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Correo electrónico | mercedes.lopez@udc.es   |           |
| Profesorado           | Castro Pena, Luz                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Correo electrónico | maria.luz.castro@udc.es |           |
|                       | López Garrido, Mercedes Marina                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                    | mercedes.lopez@udc.es   |           |
| Web                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                    |                         |           |
| Descrición xeral      | Nesta materia 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 - 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 coñecidos 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 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"> <li>-Estruturas narrativas clásicas</li> <li>-Xéneros</li> <li>-Conceptos básicos da linguaxe audiovisual</li> <li>-Narrativa lineal vs narrativa non lineal</li> <li>-Crossmedia e transmedia</li> </ul>        |
| 2. Narración e personaxes           | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Historia, trama e tema.</li> <li>-Conflito e tensión. O dilema.</li> <li>-Arquetipos e personaxes</li> <li>-Diálogos</li> <li>-Recursos narrativos</li> </ul>                                               |
| 3. Deseño narrativo para videoxogos | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tipoloxía de xogadores</li> <li>-Estruturas narrativas nos videoxogos.</li> <li>-Deseño da narración interactiva.</li> <li>-Outras formas de contar a historia: Cutscenes e narrativa ambiental.</li> </ul> |
| 4. Narrativa e experiencia de xogo  | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Game story vs player story</li> <li>-Player Agency</li> <li>-Soportes e experiencia de usuario</li> </ul>                                                                                                   |



## 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<br>C2                          | 9                 | 10                                        | 19           |
| Traballos tutelados    | A3 A5 A6 B1 B2 B4<br>B6 B11 B13 B14 C1<br>C2 C4 C8 | 9                 | 44                                        | 53           |
| Sesión maxistral       | A3 A5 B1 B2 B3 B5<br>B6 B11 C3 C4 C5 C6<br>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           | O alumnado desenvolverá tarefas prácticas na aula relacionadas cos conceptos explicados e coñecementos adquiridos na sesión maxistral, co apoio e supervisión do profesorado.                                                        |
| Traballos tutelados | O alumnado desenvolverá 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<br>Traballos tutelados | <p>No Obradoiro e no Traballo Tutelado ofrecerase ao estudiantado 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                                       | Descrición                                                                                      | Cualificación |
|---------------------|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Obradoiro           | A3 A5 A6 B7 B12 B13<br>C2                          | Entrega de todas as prácticas realizadas na aula de clase relacionadas coas sesións maxistrais. | 30            |
| Traballos tutelados | A3 A5 A6 B1 B2 B4<br>B6 B11 B13 B14 C1<br>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). Convocatoria de decembro e segunda oportunidade: No caso de que o/a alumno/a non teña entregado os elementos requeridos para superar con éxito a avaliación ordinaria, deberá entregalos en calquera das demais convocatorias. Se entregou os materiais requeridos pero estes teñen sido obxecto de correccións ou suxerencias de mellora (que impediron superar a materia na convocatoria ordinaria), na seguinte convocatoria á que concurra deberá presentar ditos materiais coas melloras ou cambios que se lle comunicaron e/ou as ampliacións de contido requeridas pola docente da materia.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquer cualificación obtida en toda as actividades de avaliación de cara á convocatoria extraordinaria.

## Fontes de información

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

## 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 corrixilas.

(\*)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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías