



Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Deseño Narrativo	Código	730529003		
Titulación					
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	Oliveros Mediavilla, Miguel	Correo electrónico	miguel.oliveros@udc.es		
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es		
	Oliveros Mediavilla, Miguel		miguel.oliveros@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 / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título
--------	-------------------------------------

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 AP6	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP14	CP3 CP4 CP5 CP6 CP7
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	<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
Solución de problemas	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
Solución de problemas	Resolución de exercicios e problemas. 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. Valórase a participación activa na clase.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Solución de problemas Traballos tutelados	<p>Ofreceráse ao estudantado apoio, seguimento e asesoramento individual, tanto na propia aula como nas titorías. Empregaránse 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, acordarase co alumnado fórmulas personalizadas de titorización que permitan ao alumnado o seguimento, aproveitamento e superación con éxito da materia, sempre respectando a organización e calendario da mesma.</p>
--	---

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Solución de problemas	A3 A5 A6 B7 B12 B13 C2	Avaliación continua 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
<p>Para superar a materia é imprescindible ter aprobado o traballo tutelado (mínimo 3,5 puntos) e ter entregadas un mínimo do 50% das prácticas e exercicios realizados en clase. Para a avaliación da materia é preciso ter participado nas actividades avaliábeis: resolución de exercicios e problemas e traballo tutelado. No caso de non desenvolver algunha destas actividades, a cualificación será a de "Non presentado". Valórase a participación activa na clase. Todos os aspectos normativos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC. Convocatoria de segunda oportunidade: no caso de que o/a alumno/a non teña entregado os elementos requiridos para superar con éxito a avaliación ordinaria, deberá entregalos en calquera das demais convocatorias. Se entregou os materiais requiridos pero estes teñen sido obxecto de correccións ou suxestións 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 requiridas pola docente da materia. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación suporá directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en toda as actividades de avaliación de cara á convocatoria extraordinaria.</p>

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 - Oliveros Mediavilla, Miguel (2023). Experiencias inmersivas sobre el terreno en zonas militarizadas (2015-2023). Tirant lo Blanch



Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none">- Oliveros Mediavilla, Miguel (2019). Esto no es Irak: Un juego Serio.. Accesos: prácticas artísticas y formas de conocimiento contemporáneas, Núm. 1.- Oliveros Mediavilla, Miguel (2022). This is not Irak.. Ionian University - Department of Audio & Visual Arts.- Oliveros Mediavilla, Miguel (2021). Éxodo digital. Antígona- Oliveros Mediavilla, Miguel (2018). Zona autónoma militarizada. Europa [Zam-]: A multimedia archive and immersive, 360°, reactive and interactive audio-visual system based on field studies across militarized european borders and hotspot. Technoetic Arts - Intellect.
------------------------------------	---

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

Incorpórase 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 prexuízos 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. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar

a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores/as de ambos sexos, propiciárase a intervención en clase de alumnos e alumnas...). Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse 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