



Guía docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Diseño Narrativo		Código	730529003
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptor				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	1º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	3
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	manuel.viqueirac@udc.es	
Profesorado	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	manuel.viqueirac@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.			
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos No se harán modificaciones en los contenidos 2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen Todas *Metodologías docentes que se modifican Ninguna 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado Correo electrónico: Diariamente. De uso para hacer consultas, solicitar encuentros virtuales para resolver dudas y hacer el seguimiento de los trabajos tutelados. Moodle: Diariamente mientras dure la docencia de la materia. Según la necesidad del alumbrando y los ejercicios planteados en las clases expositivas. Disponen de ¿foros temáticos asociados a los módulos? de la materia, para formular las consultas necesarias y, de ser el caso, ¿foros de actividad específica?. Teams: una sesión semanal de toda la clase, para el desarrollo de contenidos teóricos y prácticos en la franja horaria señalada para la materia en el horario. Asimismo en el horario oficial de tutorías habrá la posibilidad de establecer interacciones individuales y grupales en esta plataforma para el seguimiento y apoyo de los trabajos tutelados. Esta dinámica permitirá hacer un seguimiento normalizado y ajustado las necesidades del aprendizaje del alumbrando para desarrollar el trabajo de la materia. 4. Modificaocines en la evaluación Ninguna *Observaciones de evaluación: 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No se realizarán cambios. En el caso de aquellas obras que no tengan versión digital se aportarán aquellos fragmentos precisos para la comprensión de la materia a través del campus virtual.			

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 la 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 la narrativa aplicados al diseño narrativo para videojuegos.		AP5	BP1 CP3
		AP6	BP2 CP4
			BP3 CP5
			BP4 CP6
			BP5 CP7
			BP14



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	BP1	CP1
	AP5	BP2	CP2
	AP6	BP3	CP3
		BP4	CP4
		BP5	CP5
		BP6	CP6
		BP7	CP7
		BP11	CP8
		BP12	
		BP13	
		BP14	

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	Competencias	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	Descrición
Taller	Los alumnos desenvolverán tarefas prácticas en el aula relacionadas con los conceptos explicados y coñecementos adquiridos en la sesión magistral, con el apoio y supervisión del profesorado.
Trabaios tutelados	Los alumnos desenvolverán un traballo 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 desenvolvemento de los traballos prácticos a realizar por el alumnado. La asistencia regular será valorada en la calificación de la asignatura.

Atención personalizada	
Metodologías	Descrición
Taller Trabaios tutelados	En el taller y en el Traballo Tutelado se ofrecerá al estudante apoio, seguimento y asesoramento individual, tanto en la propia aula como en las tutorías. Se utilizarán tamén las comunicacións a través de Moodle y correo electrónico para la supervisión de traballos y resolución de dudas relacionadas con la materia. En el caso de estudantes 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 seguimento, aproveitamento y superación con éxito de la asignatura, sempre respetando la organización y calendario de la misma.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descrición	Calificación
Taller	A3 A5 A6 B7 B12 B13 C2	Entrega de todas las prácticas realizadas en el aula de clase relacionadas con las sesións magistrales.	30
Trabaios tutelados	A3 A5 A6 B1 B2 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C2 C4 C8	Entrega de un traballo final consistente en el deseño narrativo de un videoxogo.	70

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

Fontes de información	
Básica	- 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
Complementaria	



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