



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2020/21
Subject (*)	Narrative Design		Code	730529003
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Official Master's Degree	1st four-month period	First	Obligatory	3
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	E-mail	manuel.viqueirac@udc.es	
Lecturers	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	E-mail	manuel.viqueirac@udc.es	
Web				
General description	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.			
Contingency plan	1. Modifications to the contents 2. Methodologies *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified 3. Mechanisms for personalized attention to students 4. Modifications in the evaluation *Evaluation observations: 5. Modifications to the bibliography or webgraphy			

Study programme competences

Code	Study programme competences
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 habrá 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

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences		
O alumnado coñecerá os elementos e conceptos básicos da narrativa aplicados ao deseño narrativo para videoxogos.	AJ5	BJ1	CJ3
	AJ6	BJ2	CJ4
		BJ3	CJ5
		BJ4	CJ6
		BJ5	CJ7
		BJ14	
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...	AJ3	BJ1	CJ1
	AJ5	BJ2	CJ2
	AJ6	BJ3	CJ3
		BJ4	CJ4
		BJ5	CJ5
		BJ6	CJ6
		BJ7	CJ7
		BJ11	CJ8
		BJ12	
		BJ13	
		BJ14	

Contents	
Topic	Sub-topic



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. -Conflicto 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

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student's personal work hours	Total hours
Workshop	A3 A5 A6 B7 B12 B13 C2	9	10	19
Supervised projects	A3 A5 A6 B1 B2 B4 B6 B11 B13 B14 C1 C2 C4 C8	9	44	53
Guest lecture / keynote speech	A3 A5 B1 B2 B3 B5 B6 B11 C3 C4 C5 C6 C7	2	0	2
Personalized attention		1	0	1
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	Description
Workshop	Os alumnos desenvolverán tarefas prácticas na aula relacionadas cos conceptos explicados e coñecementos adquiridos na sesión maxistral, co apoio e supervisión do profesorado.
Supervised projects	Os alumnos desenvolverán un traballo que será tutelado polo docente no que deberán aplicar os conceptos e fundamentos explicados en clase.
Guest lecture / keynote speech	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.

Personalized attention	
Methodologies	Description



Workshop	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.
Supervised projects	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.

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Workshop	A3 A5 A6 B7 B12 B13 C2	Entrega de todas as prácticas realizadas na aula de clase relacionadas coas sesións maxistras.	30
Supervised projects	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

Assessment comments
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).

Sources of information	
Basic	- 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
Complementary	

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before
Subjects that are recommended to be taken simultaneously
Character Design/730529010 Video Game Design Workshop I/730529005 Gameplay Design/730529011 Level Design/730529013 Video Game Design Workshop II/730529015 Environment Design/730529012
Subjects that continue the syllabus



Other comments

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 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.

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.