

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Narración en Videojuegos I		
Tipo:	Formación Básica	Créditos ECTS:	6
Curso:	2	Código:	4660
Periodo docente:	Tercer semestre		
Materia:	Comunicación		
Módulo:	Bases para una Teoría de los Videojuegos		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Arturo Encinas Cantalapiedra	arturo.encinas@ufv.es
Alberto Oliván Tenorio	alberto.olivan@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Narración en Videojuegos I da cuenta de dos aspectos fundamentales de la creación de historias en videojuegos. Por un lado enseña de qué manera la persona se explica a sí misma a través del lenguaje videolúdico y las posibilidades expresivas de dicho lenguaje. Por otro lado la signatura comprende las herramientas y recursos de los que dispone el diseñador narrativo para elaborar un videojuego atractivo y coherente. La comprensión de

estas dos facetas de la disciplina ayuda a definir el papel del diseñador narrativo en el equipo de desarrollo de un videojuego.

## OBJETIVO

El objetivo final de la asignatura integra cuatro aspectos:

- Comprender la trascendencia del diseño narrativo en un videojuego y el papel de un diseñador narrativo en un equipo de desarrollo.
- Definir un protocolo de trabajo para el desarrollo de un diseño narrativo.
- Conocer los fundamentos narrativos que son comunes al videojuego y a otras formas narrativas.
- Aprender a crear historias en videojuegos que logren una adecuación óptima entre los recursos expresivos y el mensaje que se pretende transmitir.

Los fines específicos de la asignatura son:

- Conocer el campo de acción, las atribuciones y las responsabilidades de un diseñador narrativo dentro de un equipo de desarrollo de un videojuego.
- Ejecutar las diversas fases que comprenden el protocolo de trabajo en la tarea del diseñador narrativo, de tal forma que se logre realizar un proceso completo de creación de un videojuego desde el punto de vista narrativo.
- Estudiar los rudimentos y herramientas básicos del diseño narrativo de videojuegos.
- Realizar regularmente ejercicios de análisis de videojuegos (tanto en el aula como en momentos de trabajo autónomo).

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Se requiere que el alumno haya asimilado los contenidos de las siguientes asignaturas de primero de grado: "Fuentes Literarias y Audiovisuales en Videojuegos" y "Bases Filosóficas de la Fantasía y de la Ciencia Ficción". El alumno debe dominar la ortografía y la gramática de la lengua española.

## CONTENIDOS

I. El arte de contar historias a través del juego.

1. El diseño narrativo.

El diseño narrativo como disciplina transversal.

Cómo narrar a través de las mecánicas, el arte, el sonido y la música.

El papel del diseñador narrativo: responsabilidades, coordinación y dependencias.

II. Protocolo de trabajo del diseñador narrativo y técnicas de creación. 1 One liner y primer pitch narrativo.

2. La creación del mundo.

El diseñador narrativo como creador de mundos posibles o imposibles.

Documentación, investigación, imaginación: diseñando el mundo a nivel "macro" y "micro".

El "worldbuilding" como referencia para el equipo de desarrollo.

3. Diseño de personajes.

Teorías y herramientas de construcción de personajes aplicadas a un videojuego.

Diseño del "perfil de personaje" para PC y NPCs. Carácter, acción, objetivos e implantes.

Tipología clásica de temperamentos.

El personaje como fuente de pasiones.

El personaje en cuanto parte de una estructura narrativa.

4. La historia.

La idea controladora, la premisa y la esencia de la historia.

La estructura en tres actos, los conflictos y los arcos dramáticos: la construcción de historias aplicada a un videojuego.



Construyendo la historia a alto y bajo nivel.  
Estructuras narrativas lineales y no lineales.

5. Implementación.  
Del papel al píxel. Cómo hacer "jugable" una historia.  
Principales recursos narrativos en videojuegos.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades presenciales.

- Lección magistral participativa.
- Resolución de ejercicios.
- Tutorías personalizadas.
- Discusiones.
- Estudio de casos.
- Análisis y crítica.
- Dinámicas y desafíos creativos.
- Exposiciones en clase (voluntarias).

Actividades no presenciales.

- Trabajo autónomo.
- Estudio teórico y práctico.
- Participación en el aula virtual (vídeos, textos, test, entregas, etc.).
- Lecturas obligatorias.
- Trabajo en grupo.
- Pruebas escritas y/o test.
- Elaboración de resúmenes, apuntes y notas.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clase expositiva participativa (lección magistral participativa, exposiciones en clase -voluntarias-, discusiones, estudio de casos, análisis y crítica). 35h Evaluación. 2h Clases prácticas (resolución de ejercicios, discusiones). 23h	Trabajo colectivo y trabajo en red (ejercicios). 50h Estudio teórico y práctico. 40h



## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### Competencias generales

Capacidad para potenciar el pensamiento crítico, analítico, sintético, reflexivo, teórico y práctico con la finalidad de comprender, analizar, interpretar y sintetizar con rigor y de forma autónoma el ámbito de los videojuegos desde un enfoque multidisciplinar.

Capacidad para integrarse en un equipo multidisciplinar con objetivos comunes, fomentando el análisis y la puesta en común de los diferentes enfoques.

Habilidad para expresarse con fluidez y eficacia para transmitir mensajes e informaciones tanto en el entorno académico como en el entorno laboral.

### Competencias específicas

Capacidad para comprender las bases de la narrativa específica del videojuego y su plasmación en el medio digital.

Capacidad para desarrollar y ejercitar técnicas que fomenten la creatividad y el desarrollo de nuevas ideas y conceptos.

Capacidad para desarrollar la constancia necesaria para resolver las dificultades inherentes a la producción de un videojuego.



## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Domina conceptos básicos de la narrativa de videojuegos.

Expresa sus ideas narrativas para comunicarse correctamente con un equipo de desarrollo.

Conoce técnicas de diseño narrativo de videojuegos.

Comprende narrativamente videojuegos y se aproxima críticamente a los procesos de creación y recepción de una obra.

Desarrolla un protocolo de trabajo.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación continua:

Prácticas en clase: 30%.

Trabajo en el proyecto transversal: 20%.

Pruebas escritas: 50%.

Evaluación no continua:

Pueden acogerse a este sistema los alumnos que han perdido la evaluación continua, que no pueden recibirla por diversas circunstancias o que tengan dispensa académica. Este sistema de evaluación se aplica en las convocatorias finales ordinarias y extraordinarias. Todo alumno que quiera acogerse a esta modalidad deberá contactar con el profesor, como tarde, un mes antes de la fecha de examen asignada por la coordinación del grado y publicada en la web de la universidad.

Prácticas, presentaciones y otras actividades: 30%.

Trabajo en el proyecto transversal: 20%.

Prueba escrita: 50%.

Observaciones generales tanto para la evaluación continua como para la evaluación no continua:

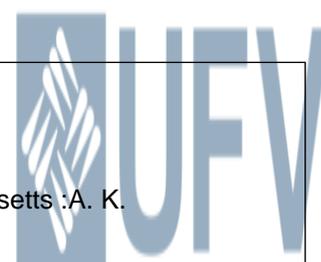
- Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.
- Las faltas de ortografía o gramaticales y la mala sintaxis en los trabajos, ejercicios escritos y exámenes conllevan el suspenso de dicho ejercicio o examen.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

Aristóteles. Aristotelis ars poetica; Poética / Madrid :Gredos,1999.

edited by Wendy Despain. Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG / Massachusetts :A. K. Peters,2009.



Skolnick, Evan. Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know About Narrative Techniques / Berkeley [California] :Watson-Guption,2014.

## Complementaria

Edited by Chris Bateman. Game Writing: Narrative Skills for Videogames / Boston :Charles River Media,2007.

Alfonso Cuadrado Alvarado, Antonio José Planells de la Maza. Ficción y videojuegos :teoría y práctica de la ludonarración / Barcelona :UOC,2020.

edited by Wendy Despain. Professional Techniques for Video Game Writing / Wellesley :A K Peters,2008.

Dille, Flint. The Ultimate Guide To Video Game Writing And Design / New York :Skip Press,2007.

Encinas Cantalapiedra, Arturo The Dig: Los reconocimientos que revelan un mundo en Abellán-García Barrio, Á, *La imagen: caminos del reconocimiento*, Síndéresis, 149 - 177, 2019.  
[https://www.academia.edu/96460541/The\\_Dig\\_Los\\_reconocimientos\\_que\\_revelan\\_un\\_mundo\\_Arturo\\_Encinas](https://www.academia.edu/96460541/The_Dig_Los_reconocimientos_que_revelan_un_mundo_Arturo_Encinas)

Encinas Cantalapiedra, Arturo Expandiendo la comprensión del worldbuilding en entornos digitales en Sierra Sánchez, J., *Los videojuegos en la sociedad de la información: una visión holística*, McGraw Hill, 143 - 155, 2022.

Encinas Cantalapiedra, Arturo y Reviejo Martín, Eva Mímesis de acción y significado existencial en videojuegos a través de What Remains of Edith Finch  
*Revista Mediterránea De Comunicación*, 14 (2), 311–328, 2023. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM.24332>

Tobias Heussner ...[et al.]. The Game Narrative Toolbox / New York :Focal Press,2015.

Juul, Jesper (1970-) Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds / Cambridge (Massachusetts) :The Mit Press,2011.

Martín Rodríguez, Iván. Análisis narrativo del guion de videojuego / Madrid :Síntesis ;Granada :Universidad de Granada,2015.

MCKEE, Robert. El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones / Barcelona :Alba,2002.

Navarro Remesal, Víctor (1983-) Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos / Santander :Asociación Shangrila Textos Aparte,2015.

Pérez, Óliver. El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego / Barcelona :Laertes,2012.

Planells, Antonio J. (1945-) Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal / Madrid :Cátedra,2015.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio. Estrategias de guión cinematográfico / Barcelona :Ariel,2001.

Sanz-Magallón, Ana. Cuéntalo bien: el sentido común aplicado a las historias / Madrid :Plot,2007.

Sheldon, Lee. Character development and storytelling for games / 2ª ed. Boston :Course Technology,2014.

